

# KIRNU - CREAM

## Bedienungsanleitung



## Installation/Uninstallation

- Führen Sie das Installationsprogramm aus und geben Sie, wenn nötig, den Installationsort an, (Windows)
- Im Mac werden die VSTs im Ordner „/Library/Audio/Plugins/VST“ und die Presets im Ordner „/Library/Audio/Presets/Kirnu“ installiert.  
AU plugins werden im Ordner „/Library/Audio/Plugins/Components“ installiert
- Unter Windows werden die VSTs und die Daten an einem benutzerspezifisch angegebenen Speicherort installiert
- Wenn Ihre DAW nicht in der Lage ist, das Plugin zu finden, überprüfen Sie bitte, ob Sie den richtigen Plugin-Pfad definiert haben

## AU plugin

- Das AU-Plugin soll nur in DAWs verwendet werden, die keine Unterstützung für VST-Plugins bieten, beispielsweise Apple Logic.
- Das AU Plugin nutzt virtuelle MIDI-Ausgänge um Midi-Daten an den Host zu senden. So könnte bei der Verwendung des AU-Plugin etwas Latenz auftreten. Es ist auch wichtig zu beachten, dass das AU-Plugin wegen der Latenz nicht in perfekter Synchronisation mit der Host-Anwendung läuft.
- Wenn das AU-Plugin in einen Track der Host-DAW eingefügt wurde, so wird für jede Cream-Instanz ein virtueller MIDI-Eingang erzeugt. Dieser MIDI-Eingang wird als "From Cream x" bezeichnet, wobei x die Instanz-Nummer benennt, beginnend mit 0
- Bitte nutzen Sie das VST-Plugin, wann immer es möglich ist.

## Host Probleme

- *MuLab*: Synchronisations-Probleme bei der Wiedergabe. Der Entwickler wurde kontaktiert und er wird das Problem beheben, weswegen Cream nicht synchron läuft.
- *Studio One*: Synchronisations-Probleme bei der Wiedergabe. Dies liegt daran, dass ST1 keine Synchronisation mit MIDI-Plugins unterstützt. Dieses Problem wird in ST1 mit kommenden Versionen behoben werden.

## Registration

Wenn Sie Ihren Freischaltcode erhalten haben, können Sie das Produkt registrieren (freischalten), indem Sie auf das Cream-Logo klicken und im Pop-up-Dialog „Anmeldung“ die Eingabe der Registrierungsdaten vornehmen.

## Grundsätzliche Bedienung

Cream braucht eine VST / AU Host-Anwendung um arbeiten zu können. Es gibt mehrere Hosts, wie DAWs z.B.: Reaper, Ableton Live, Cubase, Cakewalk Sonar oder andere Host`s wie z.B. VstHost von Hermann Seib oder Core2 von Native Instruments.

- Damit Ihr Host Cream finden kann, müssen Sie den Plugin-Pfad angeben, um auf den Speicherort der Cream-Installation zu verweisen
- Cream benötigt MIDI-Noten um zu funktionieren. Deshalb müssen Sie Cream in eine MIDI-Spur einfügen und mit MIDI-Noten ansteuern. In Ableton live muss eine Instrumentenspur dazu genutzt werden.
- Cream selbst produziert keinen eigenen Sound, sondern generiert lediglich MIDI-Noten und sendet diese zu den MIDI-Instrumenten bzw. MIDI-Spuren, um dort den Sound zu erzeugen.
- Jeder Host hat seine eigenen Routing-Wege, um MIDI Plugins anzusteuern. Es wurden bzw. werden Videos erstellt werden, die die Cream Nutzung für alle wichtigen Hosts zeigen.

## Top Elemente

### MIDI

MIDI controls sind Track-spezifische Einstellungen, so dass jeder Track seine eigenen MIDI-in/out's haben kann.

Input: Gibt den MIDI-Kanal an, auf dem der Track MIDI Nachrichten empfängt

Output: Gibt den MIDI-Kanal an, auf dem der Track generierte MIDI Nachrichten sendet

### Statusleiste

Zeigt den aktuellen Wert der bearbeiteten Einstellungen. Der Einstellwert kann hier nur angezeigt werden, indem Sie ihn mit der Maus anklicken.

### Laden/Speichern von Presets

Dies kann durch Klicken auf die Preset-Auswahl und Auswahl geeigneter Maßnahmen durchgeführt werden. Presets können auch mit den Pfeil-Tasten geladen werden.

### Panik Button

Mit dieser Taste können Sie eine „Set-Top all notes message“ an die DAW senden, so dass alle Noten aufhören zu spielen. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie glauben, dass einige Noten nicht gespielt werden sollten.

## Globale Einstellungen



Alle Tracks nutzen die gleiche globale Steuerung, so zum Beispiel, wenn Sie die Tonleiter (Tonart) ändern, haben alle Tracks die selbe Tonleiter (Tonart).

- **Volume:** Passt alle erzeugten Noten in der Lautstärke bei allen Tasten an
- **Scale:** Gibt global für alle die Tonleiter an. Wenn eine Tonleiter ausgewählt wurde, springen alle Noten auf diese Tonleiter. Auch die Transponierung folgt dieser Tonleiter und jeder Ausgangston gehört zu dieser Tonleiter
- **Control zone sync:** Gibt an, wie Kommandos angewendet werden sollen, wenn sie getriggert werden. Die Werte sind Schritte. Die Werte geben an, wie oft ein Patternwechsel ausgelöst wird. Nummer 4 bedeutet z.B. dass die Triggerung alle 4 Schritte geschieht. Wenn der Wert z.B. 4 ist und die aktuelle Schrittweite ist 5, dann wird das Pattern in Schritt 9 gewechselt.
- **Note release:** wenn dieses Steuerelement aktiviert ist, dann wird Cream das Pattern nicht sofort neu starten, wenn alle Noten der Notenliste freigegeben sind. Statt dessen wird Cream bis zum nächsten Schritt, der beginnt, warten (Noten Freigabe ist verzögert) und wenn keine Noten vorher gespielt wurden, wird es das Pattern zurückzusetzen. Diese Funktion ist hilfreich in Situationen, in denen Live-Musiker Akkorde ändern wollen während des Spielens. Das Pattern würde nicht jedes Mal zurückgesetzt werden, wenn der Musiker den Akkord wechselt.

## Track Sektion



- **Track on/off:** : Mit dieser Steuerung können Benutzer Tracks ein-oder auszuschalten. Wenn der Track ausgeschaltet ist bleibt die Tastatur noch aktiv, aber die empfangenen Noten werden nicht verarbeitet, sondern direkt auf den MIDI-Kanal geschickt, der im MIDI-Ausgangskanal definiert ist. (Siehe globale Einstellung „Transpose all Output-notes“). Durch Drücken der Strg -Taste bei gleichzeitigem Klicken mit der linken

- Maustaste können Tracks exklusiv aktiviert oder stumm geschaltet werden.
- *Track selection control (1,2,3,4)*: Wählt Tastaturbereiche für die Bearbeitung aus. Beim Rechtsklick auf das Steuerelement können Benutzer zum kopieren oder einfügen alle Tastaturbereichseinstellungen auswählen oder umschalten auf die "Senden nur CC" Einstellung. Wenn „Senden nur CC“ aktiviert ist dann sendet die gewählte Spur nur CC-Nachrichten. Es werden keine „Note ON / OFF“ Nachrichten gesendet .
- *Key area control*: Tastaturbereich, auf den dieser Track auf eingehende MIDI-Noten hört. Tastaturbereiche des Tracks können überlappen. Das bedeutet, dass gleiche Noten gleichzeitig gespielt werden könnte . Cream stoppt die aktuell gespielte Note und beginnt die neue Note an dieser Stelle zu spielen .  
Wenn Sie verhindern wollen, dass diese Überschneidungen vorkommen, dann verwenden Sie bitte unterschiedliche MIDI Output Kanäle in allen Tastaturbereichen.
- *Base note*: gibt den Grundton der Ausgangsnote an . Zum Beispiel, wenn Tastaturbereich C1 - C2 ist und Basisnote C2. Note C1 wird gespielt, aber Note C2 wird ausgegeben. Basisnote gibt an, wie die Ausgangsnote transponiert wird in Bezug auf die Tastaturbereich- Startnote.
- *Velocity mode* : Gibt die Velocity / Volumen der Ausgangsnote an  
*Max* : Velocity ist 127 d.h. Maximalwert  
*Note*: Velocity ist der tatsächliche Wert der Eingangs-Velocity  
*First* : Velocity wird von der ersten Note in der Liste der Noten genommen  
*Last* : Velocity wird aus der letzten Note in der Liste der Noten genommen  
*Durchschnitt*: Velocity ist der Durchschnitt aller Noten in der Liste der Noten
- *Volume*: Passt alle erzeugten Noten-Stärken des ausgewählten Tracks an
- *Arpeggio on note count*: Gibt an, wie viele Noten müssen eingegeben werden , bevor Cream mit der Bearbeitung der Noten beginnt. Dies ermöglicht das Spielen von Melodien, ohne dass Cream die Noten bearbeitet .

### Hold (Halten)

Hold-Modus ist ein sehr mächtiges Feature. Es macht es einfach, Songs in Live-Situationen zu spielen. Denn was Sie nur tun müssen, ist das einmalige Drücken der Akkorde und nicht das ständige gedrückt halten die ganze Zeit

- *Sync*: Diese Einstellung legt fest, wann der neue Eingangsakkord tatsächlich gespielt wird. Diese Werte werden in Schritten angegeben. Wenn der Wert zum Beispiel 3 ist, so wird der Akkord tatsächlich erst ausgelöst, nachdem 3 Schritten gespielt wurden
- *Transpose*: Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird der aktuelle Akkord durch die gespielten Noten transponiert. Zum Beispiel, wenn Akkord C3 E3 G3 gespielt wird und transponieren aktiviert ist und dann note G3 gespielt wird, erfolgt die Ausgabe von Akkord G3 B3 D3 (G -Dur)
- *Bypass* : Wenn dieser Modus aktiviert ist, würden alle eingehenden Noten direkt ohne deren Bearbeitung wieder gesendet werden. Aktuell gespielte Note im Hold -Modus spielt weiter .

### Pattern Einstellungen



Diese Einstellungen können "gesperrt" werden mit der Sperr-Einstellung. Dies bedeutet, dass Einstellungen nicht verändert werden, wenn neue Preset geladen werden.

- *Gate* Gibt an, um wieviel die Noten verkürzt / verlängert werden . Der maximale Wert ist ( wenn die Einstellung bei 100 steht ) 50% des Rate-Wertes . Der Minimalwert beträgt -50 % des Rate-Wertes.
- *Swing* : Gibt an, um wieviel jede zweite Note verzögert wird. Der maximale Wert ( wenn die Steuerung auf 100 steht) 50 % des Rate-Wertes
- *Octaves*: : Gibt an, wie viele Oktaven aus allen Input-Noten generiert werden.
- *Transpose*: Transponiert alle ausgegebenen Noten durch die „amout“ Einstellung. Wenn in der Tonleiter verwendet wird, werden alle Noten in die ausgewählten Tonleiter transponiert. (Siehe Abschnitt „Globale Einstellungen“ , wie dieses Verhalten zu erklären ist).
- *Rate*: Gibt die Länge der gespielten Note / step an. Wenn mehr frei gewählt Werte sind in der Norm Hz . Beispielsweise 1 Hz bedeutet, dass in einer Sekunde nur eine Note gespielt wird. Wenn der Wert 20 Hz ist werden 20 Noten in jeder Sekunde abgespielt. Uhh, viele Noten.

## Pattern Ansicht

Ziehen Sie mit der Maus in einer Leiste/Balken eine Änderungen des Wertes in kleinen Schritten ein. Bei Doppelklick auf den Leistenwert wird die Leiste auf den Standardwert zurückgesetzt. Die rechte Mausklick öffnet das Reset-Menü , das verwendet werden kann, um alle Leisten-Werte auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Wert in der aktuellen Einstellungsansicht. Die erste Reihe von unten kann verwendet werden, um ausgewählte Daten-Steps ein- oder auszuschalten. Wenn der Schritt/Step ausgeschaltet ist, wird dieser Step ignoriert.

### Hinweis !

*ORDER control step on/off - kann verwendet werden, um Noten komplett stumm zu schalten . Dies heißt, dass Noten nicht gespielt werden , wenn der Step im ORDER-Tab deaktiviert ist.*

- **Pattern selection:** Diese Steuerung wird verwendet, um Ihre Trackpattern für die Bearbeitung und für die Wiedergabe auszuwählen. Nur das ausgewählte Pattern wird von jedem Track gespielt. Wenn der Pattern Sequencer aktiviert ist werden die Pattern automatisch gewechselt .

## Tools Bereich

- **Draw tool :** Mit diesem Tool können Benutzer "Step-Werte" einzeichnen.
- **Select tool :** Mit diesem Tool können Benutzer einen Bereich der Step-section auswählen . Dieser Bereich kann dann kopiert werden oder kopierte Werte darin eingefügt werden kann .
- **Random tool :** Mit diesem Tool können Benutzer zufällige Werte an ausgewählte Steps setzen
- **Copy tool :** Kopieren ausgewählter Steps
- **Paste tool :** Paste kopiert Steps zum ausgewählten Bereich. Nur gleiche Steuerungs-Steps können kopiert / eingefügt werden
- **Clear tool :** Löschen von ausgewählten Bereich, d.h. setzt eingestellten Werte auf die Standardwerte

## MIDI Learn



Jeder Knopf hat die Fähigkeit, durch MIDI CC-Nachrichten gesteuert zu werden.

MIDI-Learn kann ein- / ausgeschaltet werden, indem mit der rechte Maustaste über einem Knopf geklickt wird.

## Pattern Daten



- **ORDER:**
  - Off - Arp spielt nichts und Notenliste ist nicht so weit fortgeschritten .
  - Prev - Arp spielt dieselbe Note wie im vorherigen Schritt
  - 1st - Arp spielt den ersten Ton aus der Liste der Noten
  - Last - . Arp spielt die letzte Note in der Liste der Noten
  - Hi - Arp spielt die höchste Note in der Liste der Noten
  - Low - Arp spielt die tiefste Note in der Liste der Noten
  - Rnd - Arp spielt zufällige Noten von der Liste der Noten:
- **CHRDMEM:** Gibt den Chord Memory-Slot für diesen Schritt an
- **LENGTH:** Mit der Länge können Sie die Notenlänge der Steps multiplizieren. Der Wert ist bezogen auf die aktuelle Rate. Zum Beispiel, wenn die Rate 1/16 beträgt und die Länge ist 2, beträgt die tatsächliche Notenlänge  $\frac{1}{8}$
- **GATE:** : Mit dem Gate können Sie die Notenlänge der Steps angeben . Der Wert ist relativ zum aktuellen Rate und Notenlänge . Zum Beispiel, wenn das Gate 1/16 beträgt und die Länge ist 2, und das Gate ist 50, dann ist die tatsächlich mögliche Länge 3/16 . Dieser Wert überschreibt den Pattern-Gate-Wert .
- **ACCENT:** Mit Accent kann der Benutzer bestimmte Noten betonen. Accent wirkt sich auf die Velocity aus. Wenn Noten-Accent erhöht wird, erhöht sich auch ihre velocity und andere Noten velocity's werden gesenkt, wenn nötig. Denken Sie daran, dass nicht alle VST-Instrumente der MIDI-Velocity gehorchen. So ist es ratsam zu lernen, wie die Velocity-Empfindlichkeit für bestimmte VST zu erhöhen ist, wenn Accent-Werte keine Unterschiede in gespielten Noten bewirken.

- **TRANSP:** Gibt die Menge von Halbtönen an, um die jede Note transponiert wird. Wenn die Tonleiter nicht definiert ist, erfolgt die Transponierung in Halbtönen, andernfalls erfolgt die Notentransponierung in der Einteilung der Tonleiter. Zum Beispiel: Die gespielten Noten sind C3 E3 G3 - Transponierung Wert 1: keine Tonleiter C#3 F3 G#3, mit C-Dur-Tonleiter D3 F3 A3
- **DIV:** Die Note wird in kleinere Teile aufgeteilt, definiert mit dem div-Wert . Zum Beispiel, wenn die Rate 1 /16 beträgt und LENGTH Wert 1 und DIV auf 2 gesetzt ist, dann werden zwei Noten in diesem Schritt gespielt, jeweils 1/32 note in der Länge.
- **SHIFT:** Die Note wird nach links (negative Werte ) oder nach rechts (positive Werte) vom angegebenen Betrag verschoben mit dem Shift-Wert .
- **SEQ:** : Jede Spalte stellt die gespielten Noten dar. Die tiefste Note ist an der Unterseite. Zum Beispiel, wenn ein 3-Noten-Akkord im Step gespielt wird und nur der untere Slot ausgewählt ist, wird nur die tiefste Note von der Notenliste abgespielt werden. Es sind nur max. 8 Noten-Akkorde möglich.

### Pattern spezifische Einstellungen



Die blaue Linie unterhalb des Loop-Einstellbereiches repräsentiert die Pattern-Länge.

Die angezeigten Noten im Pattern-Einstellbereich stellen die aktuelle Pattern-Position dar.

Der kleine blaue Linie auf der Oberseite des Einstellbereiches stellt die momentan gewählten Position dar.

- Jede Step-Kontrolle hat ihre eigene Loop-Kontrolle. Dies ermöglicht das Spielen verschiedener Einstellungen unabhängig von anderen Einstellungen.

Die Loop-Punkte folgen dem Mausklick. Wenn die Maus zwischen den Zeigern ist, bewegt die linke Maustaste den linken Zeiger und die rechte Maustaste den rechten Zeiger. Andernfalls wird der Zeiger von der Maus bewegt, der dem Mauszeiger am nächsten liegt.

Wenn Strg-Taste gedrückt wird, während der Loop-Punkt geändert wird, wird jede Step-Einstellung in ausgewählten Pattern geändert.



- **Loop direction :** Gibt die Richtung an, in der die Pattern-Einstellungsschritte voranschreiten.
  - Up: - Von Notenliste Start zum Ende = von links nach rechts
  - Down: - Von Notenliste Start zum Ende = von rechts nach links
  - Up alt: - Von Notenliste Start zum Ende und zurück
  - Down alt: - Von Notenliste Ende zum Start und zurück
- **CC-Einstellungen :** Mit diesen Einstellungen ist es möglich, andere VST-Einstellungen durch das Senden spezieller CC-Meldungen zu steuern (CC = control change)

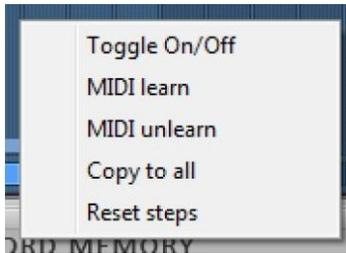
### Nutzung des CC-Bereiches

- Select MIDI learn (oder ähnlich) von "Slave" VST . Auf diese Weise beginnt der "Slave" VST auf CC-Messages zu hören.
- Wähle Teach CC Einstellungen aus der Auswahlliste und schalte TEACH CC Kontrolle ein. Sie können sicher sein, dass "Slave" VST die MIDI-Meldung gelernt hat, wenn die Einstellung sich langsam vom Wert 0 zum Wert max bewegt.
- Ist die TEACH CC Kontrolle deaktiviert, werden keine "Slave" VST-Nachrichten mehr gesendet
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle gewünschten CC Einstellungen .
- Jetzt können CC-Werte zur CC -Steuerung aufgezeichnet werden und die "Slave" VST -Steuerung wird sich langsam dazu bewegen.
- **Reset on pattern reset :** Setzt die Pattern-Einstellungen zurück, wenn Pattern resets . Ansonsten wird weiter normal geloopt..

## HINWEIS !

Der Standardwert List-Reset-Modus ist fortlaufend , d.h. nicht zurückgesetzt. Will jemand die Notenliste zurücksetzen, dann muss er „Reset“ auf „Pattern reset“ im ORDER Tab !

Die Steps können dann kopiert werden durch Auswahl von Steps mit linken Maustaste und drücken Sie Strg (Ctrl)-Taste und Ziehen mit der Maus nach links oder rechts . Step wird in jedem Schritt kopiert wenn die Maus gezogen wird.



Mit einem Klick mit der rechten Maustaste im Pattern-Bereich wird der darüberliegende Dialog angezeigt.

Toggle On/Off: Schaltet ausgewählte Pattern-Steuerung ein / aus . Wenn die Steuerung ausgeschaltet ist, werden alle Werte ignoriert

- **MIDI learn** : Dieser Schritt kann durch MIDI CC -Nachrichten gesteuert werden, wenn dieser Wert gewählt wurde.
- **MIDI unlearn** : Deaktiviert MIDI-learn für diesen Schritt
- **copy to all** : Kopieren ausgewählter Step-Werte für alle weiteren Steps
- **reset Steps** : Setzt Sie alle Bedienschritte auf ihre Standardwerte .

Wenn der Mauszeiger über den Pattern-Einstellungen steht, werden spezielle Markierungen angezeigt.



Die Steuerungskarte in der oberen linken Ecke, welche markiert wurde, kann rot oder grün sein. Wenn die Marke grün ist, die Daten-Kontrolle ist eingeschaltet. Wenn die Marke rot ist, ist die Daten-Kontrolle ausgeschaltet und alle seine Werte werden ignoriert.

Die Steuerungskarte in der rechten oberen Ecke hat eine weiße Markierung, welche anzeigt, dass der Steuereingang Inputwerte bekommt.

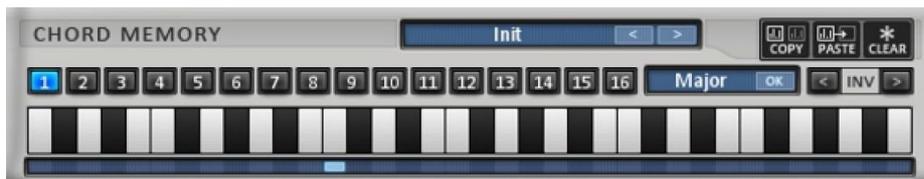
Steps haben eine Werte-Nummer an ihrer Spitze. Die Nummern stellen den aktuellen Step-Wert dar.

## Pattern spezifische Einstellungen



- Steps: Definiert die Pattern-Länge. Die blaue Linie unter der Looper-Steuerung stellt auch diese Einstellungen dar.
- Play order: Gibt an, wie Noten in der Notenliste aufgestellt sind
  - **Hi -Lo** : Noten werden von der höchsten bis zur niedrigsten note sortiert
  - **Lo - Hi** : Noten werden von der niedrigsten bis zur höchsten Note sortiert
  - **As Played** : Noten werden in der reihenfolge sortiert, in der sie gespielt werden
  - **Reversed** : Die Noten werden in umgekehrter Reihenfolge sortiert wie sie gespielt werden
- reset on new note : Pattern wird zurückgesetzt und jedes Mal von Anfang an neu gestartet , wenn eine neue Note gespielt wird

## Akkord Speicher



Mit diesem Abschnitt können Sie angeben, dass 16 verschiedene Akkorde im CHRDMEM-Datenteil verwendet werden. Ein Akkord kann maximal 8 Noten enthalten. Akkorde enthalten nur Informationen über die Intervalle zwischen den Noten. Dies ist wichtig für das weitere Verständnis. Bitte merken.

Wenn ein Chord-Memory-Slot einen Dur-Dreiklang enthält, wird der tatsächlich gespielte Akkord durch die Input-Noten bestimmt. Wenn die Eingangsnote C3 ist, dann wäre der Akkord C3 E3 G3.

- Mit preset control können Sie Akkord-Memory-Bänke laden und sichern. Jede Bank enthält einen Akkord für alle Akkord-Slots.
- Mit Füllen der Akkord-Einstellung können Sie automatisch vorgefertigte Akkorde setzen.
- Inv führt eine Umkehrung des Akkordes aus.
- Basisnoten-Einstellung benennt die Basisnote des Akkords. Basisnote ist die Note, die den Akkord in Relation setzt zu der gespielten Note.

Die neutrale Position für die Basisnote ist bei Note 13 (erste Note der zweiten Oktave)

Zum Beispiel:

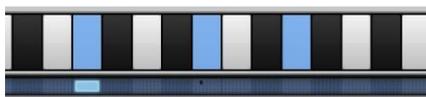
1. Chord memory: Noten 0 4 7 (C E G), Basisnote 0  
Gespielte Note C1 -> Chord=C1 E1 G1
2. Chord memory: Noten 0 4 7 (C E G), Basisnote 4  
Gespielte Note C2 -> Chord=G#1 C2 D#2
3. Chord memory: Noten 2 4 7 (D E G), Basisnote 0  
Gespielte Note C1 -> Chord=D1 E1 G1

Sie können sich den Akkord als Stempel denken, bei dem die Basisnote der Griff ist. Wo immer Sie den Griff hinsetzen (eine Note spielen), wird Ihr Akkord dorthin kopiert und von der Basisnote ausgehend gespielt.

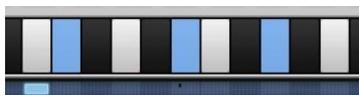
### Bewegung von Akkorden

Wenn jemand Akkorde nach links und rechts bewegen will, kann dies durch Bewegen der Basisnote, anstelle des Akkordes selber, getan werden. Deswegen haben wir nur mit den Intervallen zu tun und beim Bewegen der Akkordintervalle bleiben die Akkordnotenabstände gleich, nur heben und senken sie sich.

Hat z.B. ein Benutzer einen einfachen Dur-Dreiklang-Akkord und will er ihn eine Note höher beginnen als die Note, die ihn auslöst.

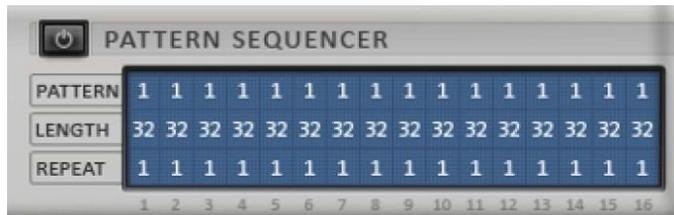


So bewegt er nur den Grundton einer halben Schritt nach links.



Im ersten Fall, wenn die Eingangs-Note C3 wäre, würde der erzeugte Akkord C3 E3 G3 sein .  
Im letzteren Fall würde der Akkord C#3 F3 G#3 sein.

## Pattern Sequenzer



Dies ermöglicht es dem Benutzer , Track-Pattern automatisch zu wechseln.

- Pattern : Pattern-Nummer, welche gewechselt wird
- Length: Länge in Rate-Steps, die dieser Sequenzer-Step dauern wird
- Repeat : Gibt an, wie oft sich dieser Schritt wiederholen wird

### Einstellbereich

#### Range C0-A#0

- C0 - Schaltet das aktuelle Pattern ORDER data an/aus
- C#0 - Schaltet das aktuelle Pattern CHRDMEM data an/aus
- D0 - Schaltet das aktuelle Pattern LENGTH data an/aus
- D#0 - Schaltet das aktuelle Pattern GATE data an/aus
- E0 - Schaltet das aktuelle Pattern ACCENT data an/aus
- F0 - Schaltet das aktuelle Pattern TRANSP data an/aus
- F#0 - Schaltet das aktuelle Pattern DIV data an/aus
- G0 - Schaltet das aktuelle Pattern SHIFT data an/aus
- G#0 - Schaltet das aktuelle Pattern SEQ data an/aus
- A0 - Schaltet das aktuelle Pattern HOLD an/aus
- A#0 - Schaltet das aktuelle Pattern HOLD BYPASS an/aus
- B0 - Panik! -> Reset Cream

#### Bereich C1-B1

- Sie können Ihre Pattern mit MIDI-Tasten wechseln. Nur Pattern aus der aktuell ausgewählten Spur werden geändert.

#### Copy / Paste

Es gibt viele Orte, an denen Daten kopiert und dann an einem anderen Ort eingefügt werden können.

- Track: mit rechter Maustaste auf Tracknummer klicken und copy / paste auswählen. Gesamten Track mit allen kopierten Einstellungen in einen anderen Track einfügen.
- Pattern: mit rechter Maustaste auf die Pattern-Nummer klicken und copy / paste auswählen. Gesamtes Pattern mit allen Pattern-Daten auf ein anderes Pattern kopieren.
- Pattern Step-Daten können mit dem copy / paste-Werkzeug kopiert werden. Wenn das Auswahl-Werkzeug verwendet wird, um nur einen Bereich auszuwählen, werden nur die Steps darin kopiert und eingefügt.

#### MIDI learn

Alle Knöpfe haben MIDI Lernfähigkeit , die zum Manipulieren von Werten in Echtzeit verwendet werden können.  
Step -Rate und Step-Rate-Typ haben auch die MIDI-Learn Funktionalität.

Wie sind sie zu verwenden:

- Rechtsklick mit der Maus auf den Knopf .
- Wählen Sie MIDI-learn aus dem Popup-Menü.
- Bewegen Sie einige Steuerelemente des MIDI-Gerätes oder der DAW
- Um die MIDI-Learn Funktionalität abzuschalten (unlearn) wählen Sie MIDI-unlearn im MIDI -Popup- Menü

## Preset Bereich



Preset: Zeigt den Namen des geladene Presets. Presets können geladen / gespeichert werden, indem Sie auf den Namen im Presets -Bereich klicken und eine geeignete Methode wählen .

Auch eine Preset Initialisierung des aktuellen Presets ist möglich mit der Init-Auswahl .

User-Presets werden im Nutzer-Bereich gespeichert. Factory-Presets können im Factory-Bereich gefunden werden.

Info : Öffnet ein Preset-Info popup-Fenster.

Info : Schaltet voreingestellten info popup

### Information über die Werks-Presets :

Die meisten Factory-Presets sind mit " 1k " oder " 3k " in ihrem Namen gekennzeichnet. Das bedeutet, dass das Preset vorgesehen ist für Verwendung mit einem " 3 Schlüssel Akkord " . Wenn das Preset mit der Bezeichnung " 1- 8k " gekennzeichnet ist, bedeutet das, dass Sie einen Akkord mit bis zu 8 Tasten spielen können.

Bitte lesen Sie die Beschreibung der einzelnen Presets sorgfältig, um zu wissen, wie man sie richtig nutzt !

### Global Einstellungen:

- Aktivieren MIDI-Noten-Namen: Durch die Aktivierung dieser Funktion können die Key -Namen der Control- Zone in der DAW gesehen werden MIDI-Editor , wenn er unterstützt wird. Cockos Reaper ist eine DAW , die dieses coole Feature hat .
- Start-Noten sofort : Mit dieser Einstellung können Sie entscheiden, ob die erste Note sofort gespielt wird beim Triggern von Cream oder an der nächsten Note, welche durch die Rate-Kontrolle angegeben wurde .
- Verwenden nur ORDER on / off : Wenn fehlerhaft alle Pattern-Step-Einstellungen ihre eigenen on / off-Tasten haben. Dies bedeutet, wenn zum Beispiel SEQ Step 1 ausgeschaltet ist , wird der Wert ignoriert. Wenn der Wert richtig ist, ORDER-Bereich on / off-Tasten werden in allen Kontroll-bereichen gezeigt. Dies hilft beim Bau von Presets , wo der Benutzer nur bestimmte Noten mit on / off -Tasten muten / unmuten will.
- Transpose in Halbtönen : Standardmäßig transponiert Cream die Noten der gewählten Tonleiter , wenn eine ausgewählt wurde . Mit dieser Einstellung können Sie festlegen, dass Noten in Halbtöne transponiert werden.
- Transpose output : Mit dieser Einstellung werden alle Noten, die Cream ausgibt, innerhalb der gewählten Tonleiter transponiert.

### Hilfetasten

'1 ' - '4' - wechselt aktuelle Track Pattern-Auswahl

'5 ' - Zeichen-Modus

'6 ' - Auswahl-Modus

'7 ' - Zufällige Step Daten

'8 ' - Löscht Step-Daten

'9 ' - Kopiert Step Daten

'0 ' - fügt Step Daten ein

qwertyuio oder qwertzuiou oder azertyuio - Pattern-Daten Einstell-Auswahl . Zum Beispiel 'w' wählt CHRDMEM aus.

- Drücken Sie die Strg-Taste während des ziehens der Step-Datenwerte, so werden die Step- Daten in den benachbarten Step kopiert .

- Rechte Maustaste auf Pattern und Keybereich-Tasten zeigt das copy / paste -Menü

- Rechte Maustaste auf Step-Datensicht zeigt copy to all / reset Step-Menü
- Rechte Maustaste auf irgendeine Knopf -Steuerung zeigt MIDI-Learn- Menü
- Drücken der Strg-Taste beim Wechsel des Einstellwertes (Ziehen) und der Einstellwert kann genauer eingestellt werden.

### Wie benutzt man den Akkord Speicher

Gehe zu Pattern -> CHORDMEM:

- Step-Datenwerte enthalten Werte zwischen 1-16 (es gibt einen Bug: es werden jetzt nur Werte zwischen 1-15 angezeigt)
- der ausgegebene Akkord, der erstellt wurde, liegt unter der tiefste Note des Input.  
Zum Beispiel, wenn die Basisnote die Note 13 ist und auf dem Chord-Memory-Keyboard die Noten 1, 5, 8 aktiviert sind, spielt der Nutzer den Akkord C3 D3 E3 mit seinem externen Keyboard.

In PATTERNS-> CHORDMEM-Abschnitt sind alle Steckplätze auf den Wert 1 gesetzt  
Die tatsächliche ausgegebene Note wird genommen von Akkord C2 E2 G2.

Versuchen Sie, die tiefste Note dort zu platzieren, wo die Basisnotenanzeige ( im Kopf ) ist, um besser zu verstehen , wie die Akkorde aufgebaut sind.