

Quantum/Iridium Live Processing with ext. Audio In

A signal applied from „stereo in“ can be used for various purposes.

1) To record a sample file for further use in patches.

First, set the recording source (Rec.Source) via "Global/Audio".

Main - the audio output from Iridium is directly connected to the „Audio In“ and can be recorded
Input - an external audio signal is selected.

Set the "**Rec. Level**" and the "**Monitor Level**" to hear the ext. signal via the audio output.

Now start the recording with the "Record" function and edit with the Sample Editor.



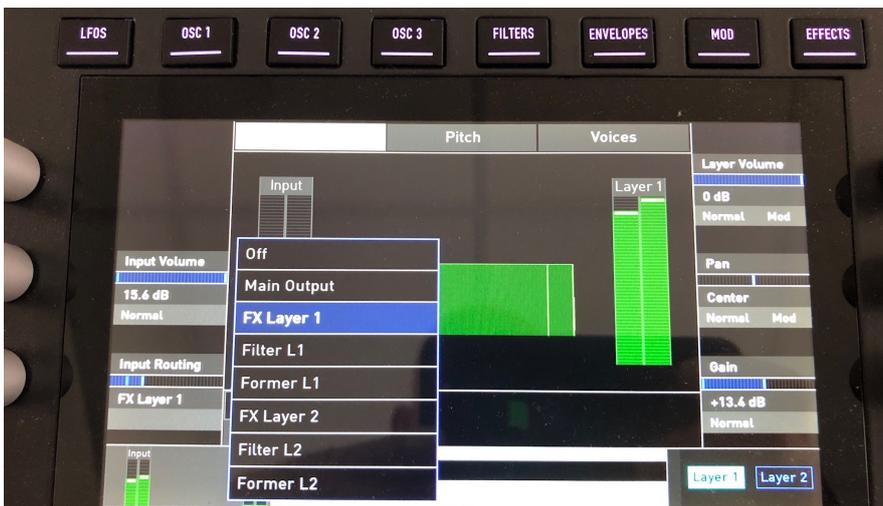
For both of the following applications, monitoring must be switched off in "Global/Audio", otherwise you would hear the signal twice.

2) as an external signal for realtime processing via FX or filters.

These settings are made per patch at "Layer".

There are various options for the "Input Routing":
Main Output, FX Layer 1, Filter Layer 1...etc.

The input level is also set here.

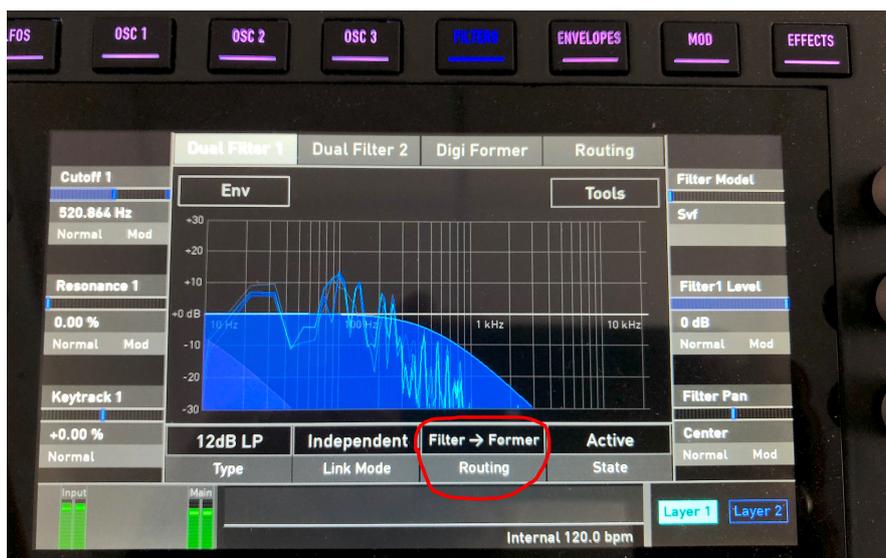


"FX Layer" routes the external signal exclusively via the FX section. With this application, no trigger note has to be played.

If one of the filter routings is selected (e.g. Filter L1), a (trigger) note must be played so that the filters are controlled and the external signal can be heard. This can be done via the pad keys with the latch function activated. The volume of the oscillators can be set to 0.

The input level must be turned up (possibly to max. 15.6 db).

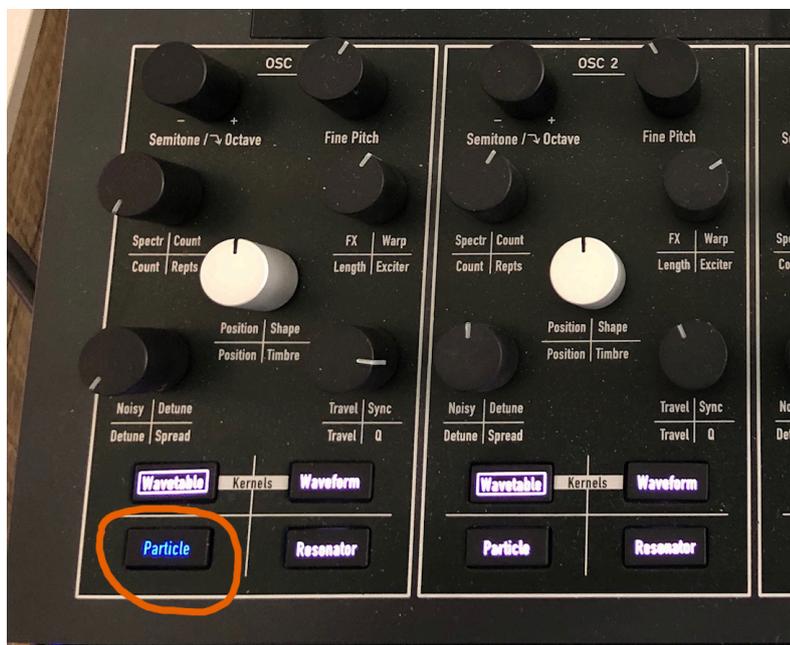
If you select "Filter L1", for example, the signal is first sent to the 2 filters and then in the "Digi Former", if you have set "Filter>Former" in the filter routing. Or vice versa.



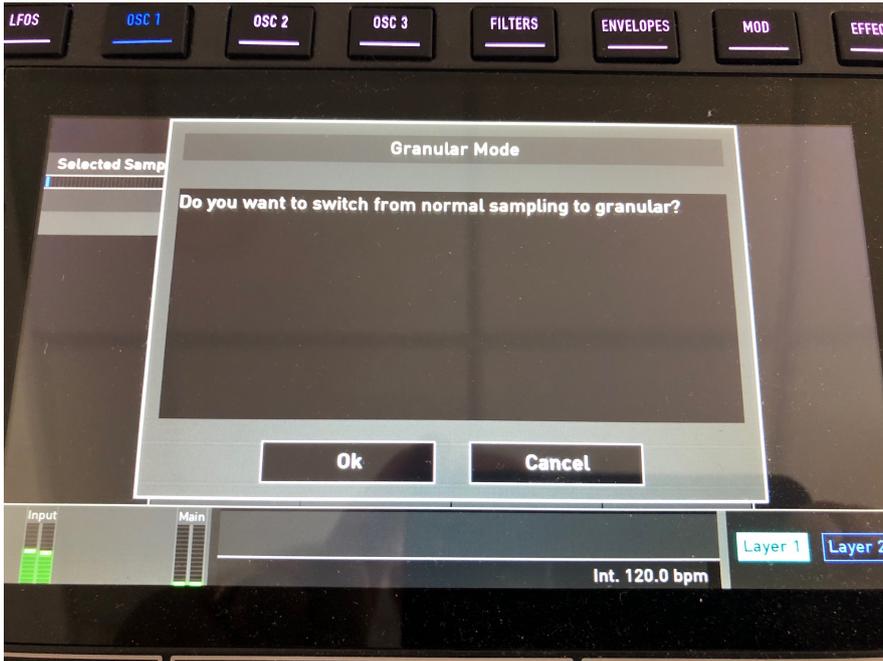
3) as an external signal for "Live Granular".

For this application, the routing in the "Layer" should be set to off, since the signal path results automatically from the following settings in "LiveGranular" mode. However, the input volume must remain turned up.

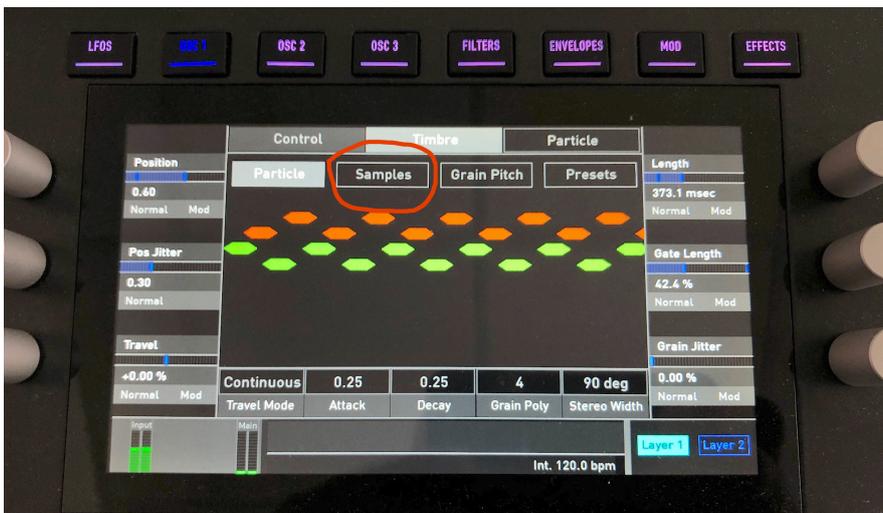
The best way is to start with an Init Patch.
Then select the "Particle" function for OSC1, for example.



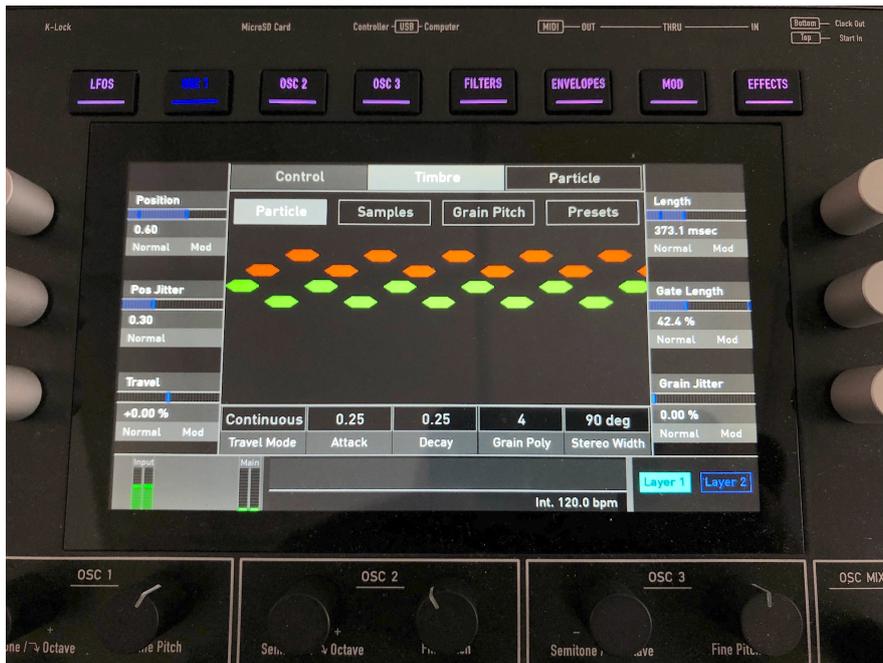
After setting the oscillator to "Particle", select "**Particle**" on the touch display, and chose the "**Granular**" function.



Then go to „Samples“ and select the function „LiveGranular“



Then go back to the Particle view via the "Particle" field.



If the input level is turned up in the layer settings and a trigger note is present, the external audio signal should now be heard and can be processed by the "Granular" parameters.

The two Filters, Digital Former and FX are also available here, as the audio signal runs through the complete signal path.

Now have fun with live granular, audio & more...

Your Waldorf Team

Quantum/Iridium Live Processing über ext. Audio In

Ein am „Audio In“ anliegendes Signal kann für verschiedene Zwecke genutzt werden.

1) zur Aufnahme eines Sample Files zur weiteren Verwendung in Patches.

Zunächst stellt man über „Global/Audio“ die Aufnahmequelle ein (Rec.Source)

Main - hier liegt der Audio Ausgang des Iridiums direkt am „Audio In“ an und kann aufgezeichnet werden. **Input** - hierbei wird ein externes Audio Signal angewählt.

Darunter stellt man den „Rec. Level“ und den „Monitor Level“ ein um das externe Signal auch über den Audio Ausgang hören zu können.

Nun startet man die Aufzeichnung über die Funktion „Record“ und kann diese anschließend im Sample Editor bearbeiten.



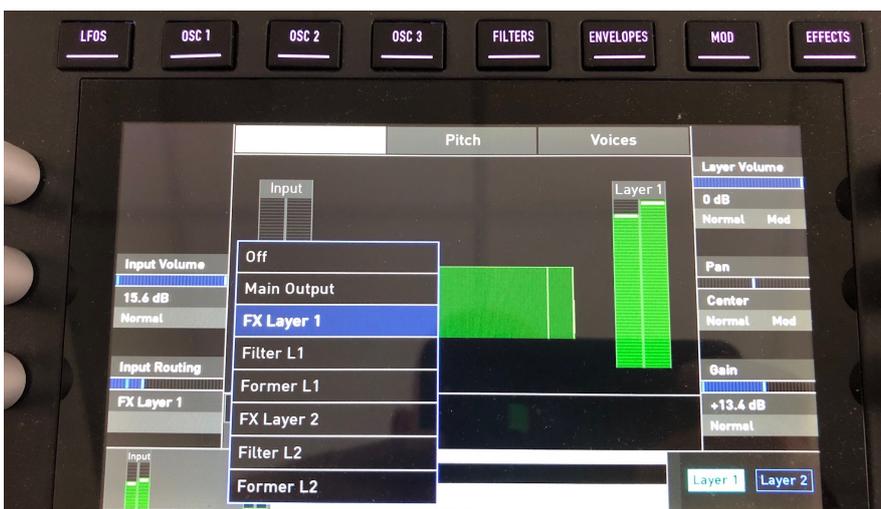
Für die beiden nachfolgenden Anwendungen muß das Monitoring im „Global/Audio“ aus sein, da man sonst das Signal doppelt hören würde.

2) als externes Signal für Echtzeit Processing über Effekte oder Filter.

Diese Einstellungen werden pro Patch bei „Layer“ vorgenommen.

Hier gibt es für das „Input Routing“ verschiedene Optionen: Main Output, FX Layer 1, Filter Layer 1...etc.

Auch der Eingangspegel „Input Level“ wird hier eingestellt.

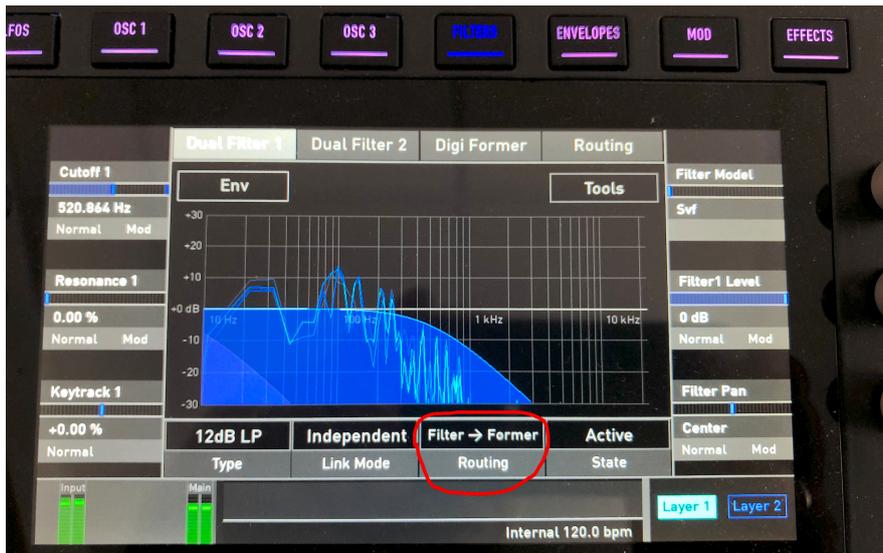


Das Routing „FX Layer“ leitet das externe Signal ausschließlich über die FX Sektion. Bei dieser Anwendung muß keine Trigger Note gespielt werden.

Wählt man eines der Filter Routings (z.Bsp. Filter L1) **muß eine (Trigger) Note gespielt werden** damit die Filter angesteuert werden und das externe Signal zu hören ist. Das kann über die Pad Tasten mit aktivierter Latch Funktion gemacht werden. Die Lautstärke der Oszillatoren kann dabei auf 0 gesetzt werden.

Der Eingangs Pegel (Input Level) muß aufgedreht sein (bis max 15,6 db)

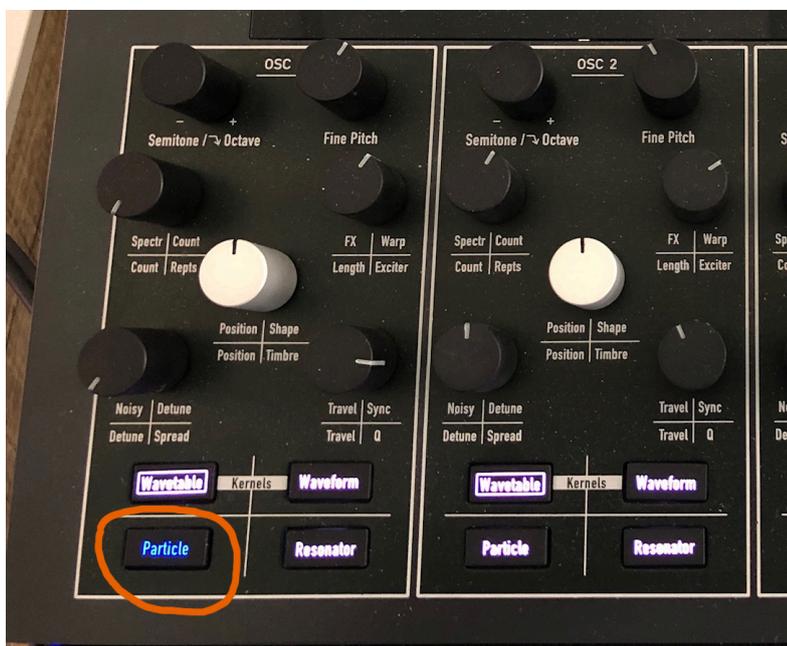
Wählt man z.Bsp. „Filter L1“, wird das Signal zunächst über die beiden Filter und anschließend über den „Digital Former“ gesendet, wenn man beim Filter Routing „Filter>Former“ eingestellt hat. Oder umgekehrt.



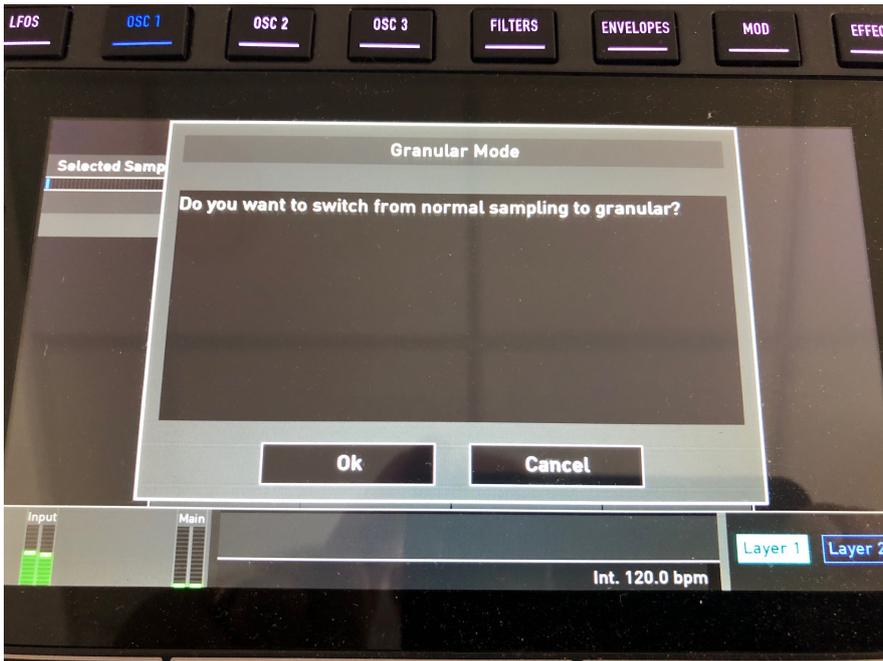
3) als externes Signal für „Live Granular“

Bei dieser Anwendung sollte das Routing im „Layer“ auf off stehen, da sich der Signalpfad durch die nachfolgenden Einstellungen im „LiveGranular“ Modus automatisch ergibt. Das Input Volume muß allerdings aufgedreht bleiben.

Am Besten startet man hier zum Testen mit einem Init Patch. Dann wählt man für z.Bsp. OSC1 die „Particle“ Funktion aus.



Nachdem man den Oszillator auf „Particle“ gestellt hat wählt man im Display bei „Particle“ die Funktion „Granular“ aus.



Anschließend wählt man bei „Samples“ die Funktion „LiveGranular“ aus.



Danach geht man über das Feld „Particle“ wieder zurück zur Particle Ansicht.



Ist der Eingangspegel in den Layer Einstellungen aufgedreht und liegt eine Trigger Note an, sollte nun das externe Audiosignal zu hören sein und kann durch die „Granular“ Parameter bearbeitet werden.

Auch die beiden Filter, Digital Former und die Effekte stehen hier zur Verfügung, da das Audiosignal den kompletten Signalpfad durchläuft.

Nun wünschen wir Euch viel Spass beim Experimentieren.

Euer Waldorf Team