Sampultu Benutzerhandbuch

Sampultu ist eine Begleit-App für den KORG volca sample 2. Sie verbindet sich per USB mit dem Instrument, damit du es sichern, seine 200 Sample-Slots füllen, seine 16 Patterns bearbeiten und Chops dafür bauen kannst. Dieses Handbuch erklärt die Einrichtung, jeden Bildschirm und was zu tun ist, wenn etwas nicht klappt.

Dieses Handbuch gilt für Sampultu 1.0.6. Deine Version siehst du im Tab **SUPPORT** oben auf dem Bildschirm unter **VERSION**. Sampultu 1.0.6 gibt es im Mac App Store und bei Google Play für Android. Im App Store für iPhone und iPad ist es noch nicht erhältlich.

Inhalt

1. **Bevor du anfängst**
2. **Den volca verbinden**
3. **So muss der volca eingestellt sein**
4. **Zurechtfinden in der App**
5. **Die 200 Slots**
6. **Ein Sample bearbeiten**
7. **Sounds hinzufügen**
8. **Patterns**
9. **Banks**
10. **Einen Sound zerschneiden**
11. **SKINNY CHOP**
12. **Stems trennen**
13. **Snapshots und Backups**
14. **Sounds vom volca holen**
15. **Einstellungen**
16. **Menüs und Tastatur**
17. **Glossar**
18. **Fehlerbehebung**

Bevor du anfängst

Sampultu ist für sich allein kein Instrument. Die Samples und Patterns liegen auf dem volca, und die App liest und schreibt sie über ein USB-Kabel. Sie funktioniert nur mit dem KORG volca sample 2. Der ursprüngliche volca sample wird nicht unterstützt.

Die App ist auf Englisch. Deshalb nennt dieses Handbuch Tasten und Tabs auf Englisch, so wie sie auf dem Bildschirm stehen.

Was du brauchst

- **Einen KORG volca sample 2**, eingeschaltet und mit Batterien oder einem 9-V-Netzteil betrieben.
- **Ein USB-Datenkabel** für den Micro-USB-Anschluss des volca. Ein reines Ladekabel funktioniert nicht, weil die App über dieses Kabel mit dem volca spricht.
- **Einen Mac** oder **ein Android-Smartphone oder -Tablet**, das MIDI unterstützt und als USB-Host arbeiten kann. Google Play bietet Sampultu nur für Geräte mit MIDI-Unterstützung an.
- **Unter Android meist einen USB-OTG-Adapter oder ein OTG-Kabel** zwischen Smartphone und dem Kabel des volca.

Sampultu ist kostenlos, und nichts darin ist gesperrt. Im Tab **SUPPORT** findest du freiwillige einmalige Trinkgelder und einen Link für eine Bewertung. Du brauchst kein Konto, und deine Samples bleiben auf deinem Gerät und deinem volca, solange du sie nicht exportierst.

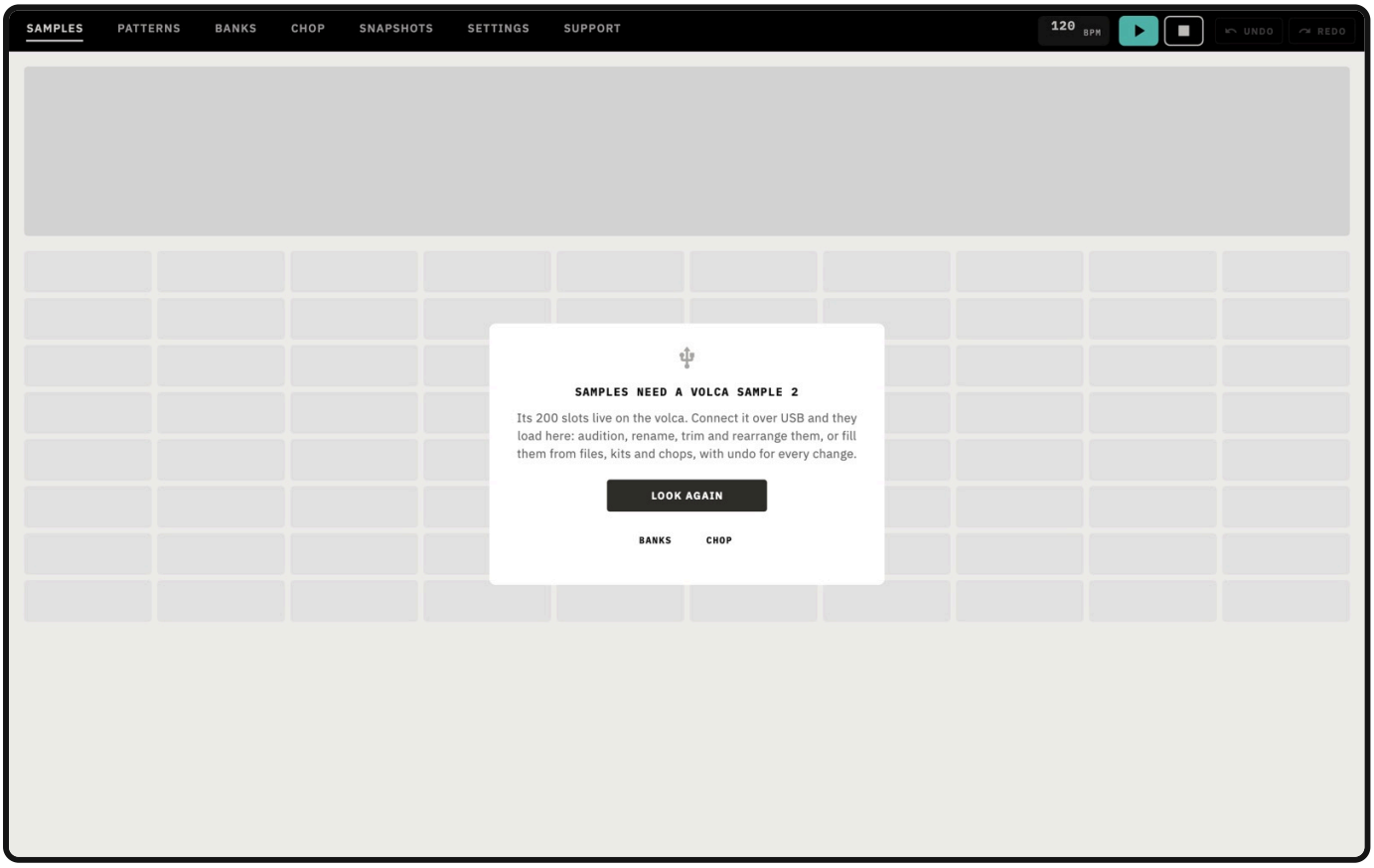
Was ohne volca funktioniert

Tab	Ohne verbundenen volca
SAMPLES, PATTERNS	Diese Tabs brauchen den volca. Sie sagen dir, was zu tun ist, und bieten die Taste **LOOK AGAIN**. Wenn du einen Snapshot hast, zeigt SAMPLES auch, wann du das Gerät zuletzt erfasst hast.
BANKS	Du kannst Banks ansehen, benennen, einfärben und bearbeiten. Erfassen, Samples zuweisen, Vorhören und Anwenden brauchen den volca.
CHOP	Alles funktioniert außer dem Senden an den volca. Du kannst eine Datei öffnen, zerschneiden, anhören, Stems trennen und ein Kit exportieren.
SNAPSHOTS	Du kannst Snapshots ansehen, importieren, exportieren und duplizieren. Erfassen und Wiederherstellen brauchen den volca.

Tab	Ohne verbundenen volca
SETTINGS, SUPPORT	Beide funktionieren.

Den volca verbinden

1. Schalte den volca ein.
2. Verbinde ihn mit dem USB-Kabel mit deinem Mac oder Android-Gerät.
3. Öffne Sampultu. Die App startet auf **SAMPLES** und sucht den volca selbst. Es gibt keine Geräteliste: Sie verbindet sich mit dem ersten MIDI-Port, in dessen Namen „volca sample“ steht.
4. Warte, während die App die 200 Slots liest. Das dauert etwa zwanzig Sekunden. Die Pads füllen sich, und die Speicheranzeige erscheint.
5. Danach liest die App das Audio aller belegten Slots. Die Werkzeugleiste von **SAMPLES** bleibt grau, bis das fertig ist, ein voller volca dauert also länger.



SAMPLES ohne verbundenen volca.

Findet die App den volca nicht, sagen **SAMPLES** und **PATTERNS** das und bieten **LOOK AGAIN** an. Die App bemerkt auch, wenn du das Kabel einsteckst oder abziehst, die Taste brauchst du

also meist nicht. Die anderen Tabs zeigen ein Banner mit derselben Taste.

Am Mac

Schließe das Kabel zuerst direkt am Mac an. Wird der volca nicht gefunden, wähle in der Menüleiste **Device › Look Again**.

Unter Android

Stecke den OTG-Adapter ins Smartphone und dann das Kabel des volca in den Adapter. Android fragt eventuell, ob Sampultu für das USB-Gerät geöffnet werden soll. Bestätige das und setze das Häkchen, um die Wahl zu speichern, falls es angeboten wird.

Immer nur ein Programm

KORGs volca sample 2 Librarian belegt den MIDI-Port, solange er geöffnet ist. Beende ihn, bevor du Sampultu benutzt.

> Lange Übertragungen laufen über MIDI, eine nach der anderen. Lass das Kabel in Ruhe, bis der Streifen oben auf dem Bildschirm stillsteht. Die App hält den Bildschirm bei langen Übertragungen wach.

So muss der volca eingestellt sein

Die App nutzt zwei Arten von MIDI-Nachrichten, und dieser Unterschied erklärt die meisten Probleme.

Art	Wofür	Hängt von den Einstellungen des volca ab?
System Exclusive	Samples, Patterns und Snapshots lesen und schreiben	Nein
Short Messages	Ein Sample auf dem volca abspielen, Bank-Pads vorhören, eine Bank anwenden	Ja

Ein volca, der keine Short Messages annimmt, lässt sich also weiter sichern und füllen, spielt aber nichts aus der App ab, und Banks lassen sich nicht anwenden. Dabei kommt es auf zwei globale Einstellungen des volca an. Du stellst sie am volca ein, indem du beim Einschalten **FUNC** gedrückt hältst. Den genauen Ablauf beschreibt die Bedienungsanleitung von KORG.

Die App kann diese Einstellungen weder lesen noch ändern. Deshalb testet sie den volca bei jeder Verbindung und zeigt das Ergebnis unter **SETTINGS**.



Die Anzeigen unter SETTINGS mit verbundenem volca.

Anzeige	Was sie dir sagt
VOLCA	**CONNECTED**, **CONNECTING** oder **DISCONNECTED**.
CHANNEL MODE	**MULTI**, bei dem jeder Part seinen eigenen MIDI-Kanal hat, oder **SINGLE**, bei dem der ganze volca auf einem Kanal hört. MULTI ist KORGs Werkseinstellung, und die App funktioniert mit beiden. **UNKNOWN** heißt, dass der Test keine Antwort bekam. Darunter steht die Firmware-Version, die der volca meldet.
SHORT MESSAGES	**ON** heißt, dass der volca reagiert hat. **OFF** heißt, dass er es nicht getan hat.
SEND CHANNEL	Der Kanal, auf dem die App im SINGLE-Modus sendet.

Wenn SHORT MESSAGES OFF zeigt

1. Prüfe **Send channel** unter **SETTINGS**. Dort sollte **AUTO** stehen. Einen von Hand gewählten Kanal, der nicht zum volca passt, ignoriert der volca.
2. Der Hinweis der Anzeige verweist auf **Step 7** am volca, die globale Einstellung für den Empfang von Short Messages. Schalte sie mithilfe der Bedienungsanleitung ein.
3. Tippe unter **SETTINGS** auf **REDETECT**. Am Mac macht **Device › Redetect MIDI** dasselbe. Beides braucht einen verbundenen volca.

Zurechtfinden in der App

Die Tabs

Tab	Wofür er da ist
SAMPLES	Die 200 Slots des volca.
PATTERNS	Die 16 Patterns des volca.
BANKS	Sätze aus zehn Parts, gespeichert in der App.
CHOP	Einen Sound zerschneiden und für die Slots vorbereiten.
SNAPSHOTS	Backups des ganzen Geräts, gespeichert in der App.
SETTINGS	Was die App am volca festgestellt hat, und deine Einstellungen.
SUPPORT	Deine Version, Hilfe, Trinkgelder und Bewertungen.

Auf einem schmalen Bildschirm lassen sich die Tabs seitlich verschieben.

Die Transportleiste

Die obere Leiste hat in jedem Tab dieselben Bedienelemente.

- **BPM** ist das Tempo für die Wiedergabe in der App, von 20 bis 300. Es stellt nicht das Tempo des volca ein und folgt ihm auch nicht.
- Die **Play-Taste** startet den sichtbaren Tab. In **SAMPLES** und **CHOP** spielt sie das gewählte Pad. In **PATTERNS** spielt sie in der App oder startet den Sequencer des volca, je nach **Sound destination**. In **BANKS** startet sie nur den Sequencer des volca. In den anderen Tabs ist sie grau.
- Die **Stop-Taste** stoppt alles, von jedem Tab aus.
- Die **Continue-Taste** mit den zwei Pfeilen setzt den Sequencer des volca dort fort, wo er angehalten hat. Sie erscheint nur mit verbundenem volca.

Rückgängig

UNDO und **REDO** decken Änderungen an Slots, Patterns und Einstellungen ab. Undo bringt dich zu dem Tab, den es gleich ändert, und schreibt dann die alte Version zurück auf den volca. In einem kleineren Fenster erscheinen die beiden Tasten als Pfeile.

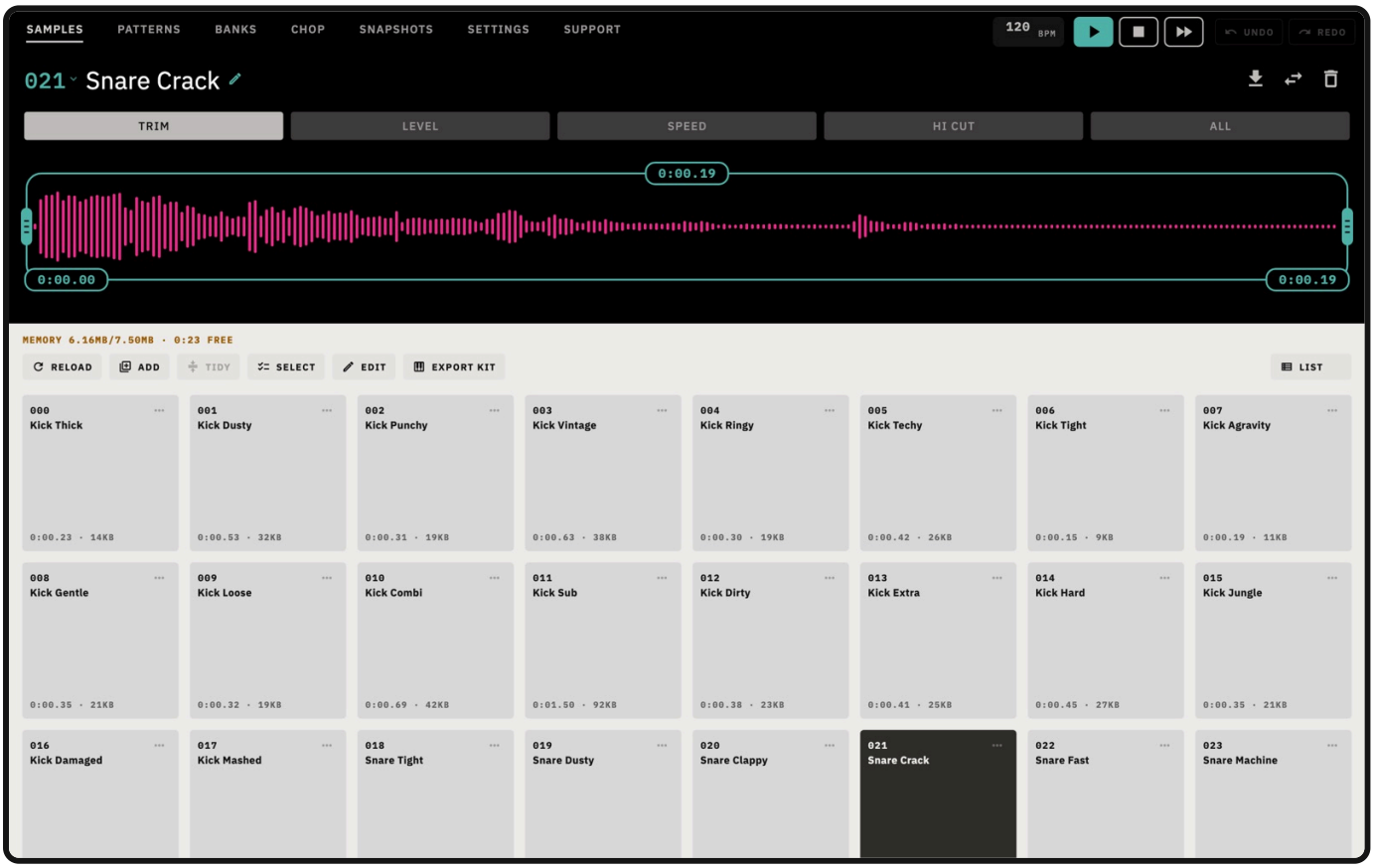
Sampultu merkt sich bis zu 12 Schritte, oder weniger, wenn sie viel Audio enthalten. Der Geräteverlauf wird gelöscht, wenn der volca getrennt wird und nachdem ein Snapshot wiederhergestellt wurde. Änderungen an Banks sind nicht abgedeckt.



Deine Version steht oben in SUPPORT.

Die 200 Slots

SAMPLES zeigt alle Slots des volca, nummeriert von 000 bis 199. Jedes belegte Pad zeigt Name, Länge und Größe. Das dunkle Feld oben zeigt das gewählte Sample.



SAMPLES mit gewähltem Sample.

Sample-Speicher

Die Zeile **MEMORY** zeigt, wie viel Sample-Speicher des volca belegt ist und wie viel Zeit noch frei ist. Der volca speichert Audio mit 31.250 Hz, 16 Bit und mono, ein voller Speicher von

etwa 7,5 MB fasst also etwas mehr als zwei Minuten. Alle Slots teilen sich diesen Speicher, er kann also voll sein, bevor die Slots ausgehen.

Ein Sample anhören

- **Tippe auf ein Pad**, um es zu wählen und zu hören.
- **Halte ein Pad gedrückt**, um es zu loopen, und lass los, um zu stoppen.

Wo du es hörst, hängt von **Sound destination** unter **SETTINGS** ab. **APP** ist die Voreinstellung und spielt über deinen Mac oder dein Smartphone. **VOLCA** spielt auf dem Instrument, **BOTH** auf beiden. Die Wiedergabe der App ist eine Annäherung. Nimm **VOLCA**, um zu hören, wie ein Sample wirklich klingt.

Der volca hat keinen Befehl, der direkt einen Slot abspielt. Die App leiht sich deshalb einen Part zum Vorhören, Part 10, solange du das nicht änderst. Deine anderen Parts bleiben unberührt. Die App gibt den Part zurück, wenn du auf **APP** wechselst. Ziehst du vorher das Kabel, geht das nicht, und der Part behält das zuletzt vorgehörte Sample.

Die Werkzeugleiste

Taste	Was sie tut
RELOAD	Liest alle Slots neu vom volca.
ADD	Füllt die leeren Slots. Siehe Sounds hinzufügen.
TIDY	Rückt Samples nach vorn, um alle Lücken zu schließen. Jede Bewegung ist eine vollständige Übertragung, das kann also dauern.
SELECT	Wählt mehrere Samples für **DOWNLOAD** oder **DELETE**.
EDIT	Ziehe ein Pad auf ein anderes, um beide zu tauschen, oder auf ein leeres Pad, um es zu verschieben. ✕ löscht ein Sample.
EXPORT KIT	Speichert die Samples als Sampler-Instrument. Siehe Sounds vom volca holen.
LIST / GRID	Wechselt zwischen Pads und einer Liste, die du nach **SLOT**, **NAME**, **LENGTH** oder **SIZE** sortieren kannst.

Das Menü auf jedem Pad

Das **…** auf einem belegten Pad bietet:

- **ASSIGN TO BANK** legt das Sample und seine Klangeinstellungen auf ein Pad einer Bank.
- **DUPLICATE** kopiert das Sample in den nächsten freien Slot. Ist daneben kein Platz, bietet die App an, andere Samples zu verschieben, und jede Verschiebung ist eine vollständige Übertragung.
- **REPLACE** überschreibt den Slot aus einer Datei.
- **DOWNLOAD** speichert das Sample als WAV.
- **CLEAR** löscht den Slot.

Sampultu zeigt, welche Patterns ein Sample nutzen. Ein Pad, das kein Pattern nutzt, zeigt **UNUSED**, und bevor du ein Sample löschst, das ein Pattern nutzt, warnt Sampultu, weil diese Parts dann stumm bleiben.

Das **+** auf einem leeren Pad bietet **FILES** und **RECORD**.

Ein Sample bearbeiten

Wähle ein Pad und nutze die Tabs im dunklen Feld. Jede Änderung wird von selbst angewendet, kurz nachdem du das Bedienelement losgelassen hast, und **UNDO** nimmt sie zurück.

Tab	Was er tut
TRIM	Ziehe die Griffe, um Anfang und Ende festzulegen, oder tippe auf eine Zeit, um sie einzugeben. Die App legt den Schnitt auf einen nahen Nulldurchgang und ergänzt eine winzige Blende, damit er nicht klickt.
LEVEL	Legt den gespeicherten Pegel des Samples fest.
SPEED	Legt die gespeicherte Geschwindigkeit des Samples fest, bis zu 24 Halbtöne nach oben oder unten. Das ändert auch die Länge beim Abspielen.
HI CUT	Filtert die Höhen aus dem Audio.
ALL	Zeigt alle Bedienelemente als Liste, einschließlich der unten beschriebenen Klangeinstellungen.

Was mit dem Audio passiert

LEVEL und **SPEED** werden mit dem Sample gespeichert, das Audio selbst ändert sich also nicht. Für **TRIM** und **HI CUT** hat der volca keine solchen Felder, deshalb schreiben sie das Audio im Slot neu. Vor dem ersten Neuschreiben behält die App das Original auf deinem Gerät. Spätere Änderungen gehen wieder von dieser Kopie aus. So kannst du einen Trim wieder erweitern, und ein Filter addiert sich nicht.

Diese Kopie gilt nur für dieses Gerät und diese Fassung des Samples. Wird der Slot auf andere Weise geändert oder nutzt du ein anderes Gerät, arbeitet die App mit dem, was auf dem volca liegt.

Jede Änderung, die in einen Slot schreibt, schickt das Sample erneut über MIDI. Die Wartezeit hängt also von seiner Länge ab.

Umbenennen

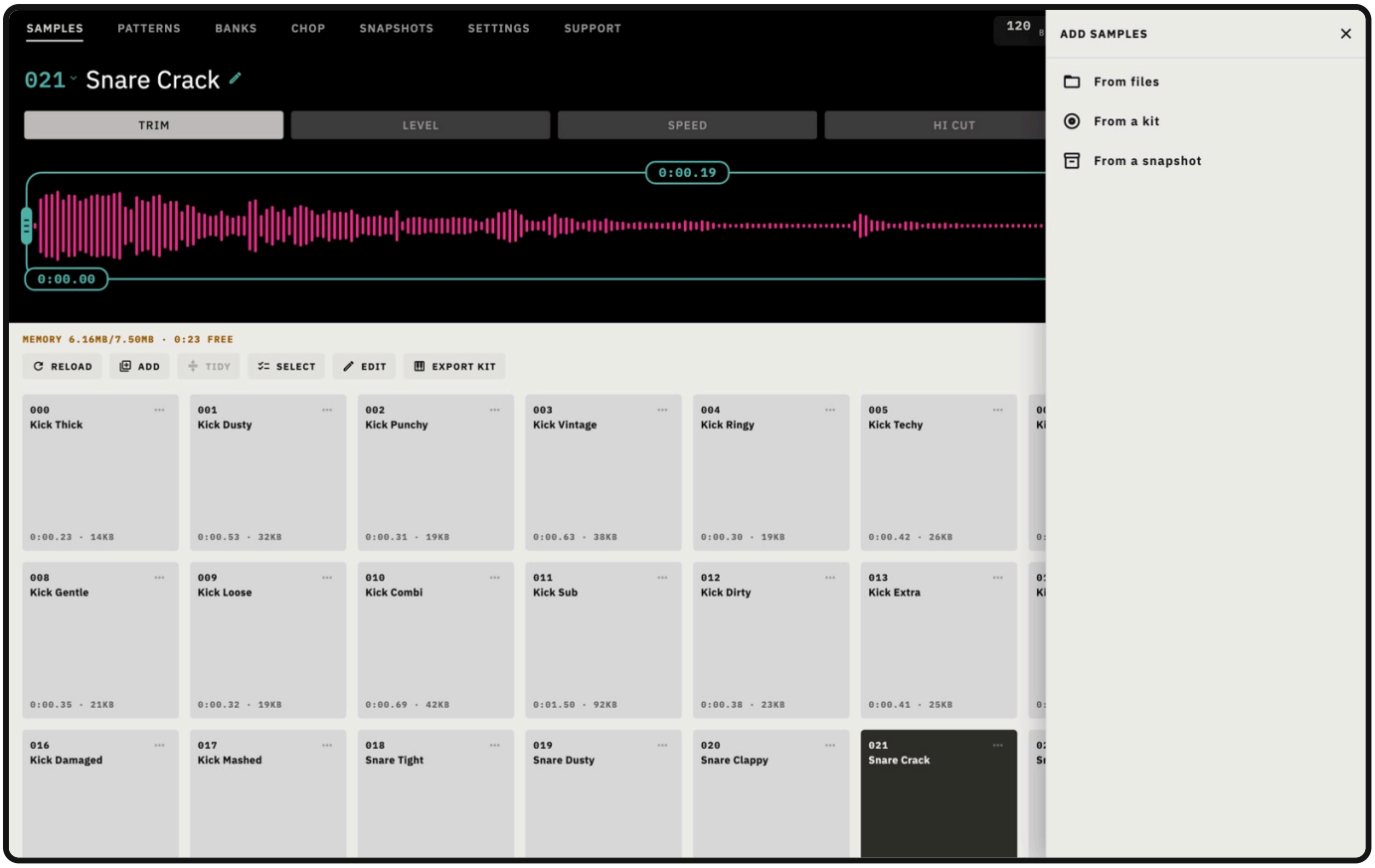
Tippe im dunklen Feld auf den Stift neben dem Namen. Namen dürfen bis zu 24 Zeichen lang sein.

Klangeinstellungen in ALL

Unter den Sample-Reglern zeigt **ALL PAN**, **AMPLITUDE ATTACK**, **AMPLITUDE DECAY**, **PITCH INTENSITY**, **PITCH ATTACK**, **PITCH DECAY**, **TRIGGER DELAY**, **LOOP**, **REVERB** und **REVERSE**. Am volca gehören diese Werte zu einem Part, nicht zu einem Sample. Die App speichert sie auf deinem Gerät als Profil des Samples, nutzt sie beim Vorhören auf dem volca und kopiert sie auf ein Bank-Pad, wenn du **ASSIGN TO BANK** wählst.

Sounds hinzufügen

Tippe in **SAMPLES** auf **ADD**, um die leeren Slots aus einer von drei Quellen zu füllen. Um einen bestimmten Slot zu füllen, wähle das leere Pad und nutze sein Feld.



Das Feld Add samples.

- **From files** öffnet deine Dateien.
- **From a kit** listet kostenlose Kits externer Anbieter wie drumkito.com und musicradar.com auf. Die App lädt sie nicht für dich herunter: Sie öffnet die Seite des Anbieters, du lädst dort das Zip herunter, bringst es zurück in die App und wählst daraus Samples aus.
- **From a snapshot** kopiert Samples aus einem vorhandenen Snapshot.

Neue Samples landen nur in leeren Slots. Passt nicht alles hinein, sagt die App, wie viele ausgelassen wurden. Am Mac kannst du auch Audio, ein Video oder das Zip eines Kits auf den Bildschirm ziehen. Ziehst du es auf ein belegtes Pad, fragt die App, bevor sie es ersetzt.

Dateiformate

WAV und AIFF liest Sampultu selbst. Andere Dateien gehen an den Decoder deines Macs oder Android-Geräts, was sich öffnen lässt, hängt also vom Gerät ab. Üblich sind MP3, M4A und FLAC, und bei einem Video nutzt die App den Ton. Stereo wird zu Mono gemischt, und alles wird beim Import in das Format des volca umgewandelt, 31.250 Hz und 16 Bit.

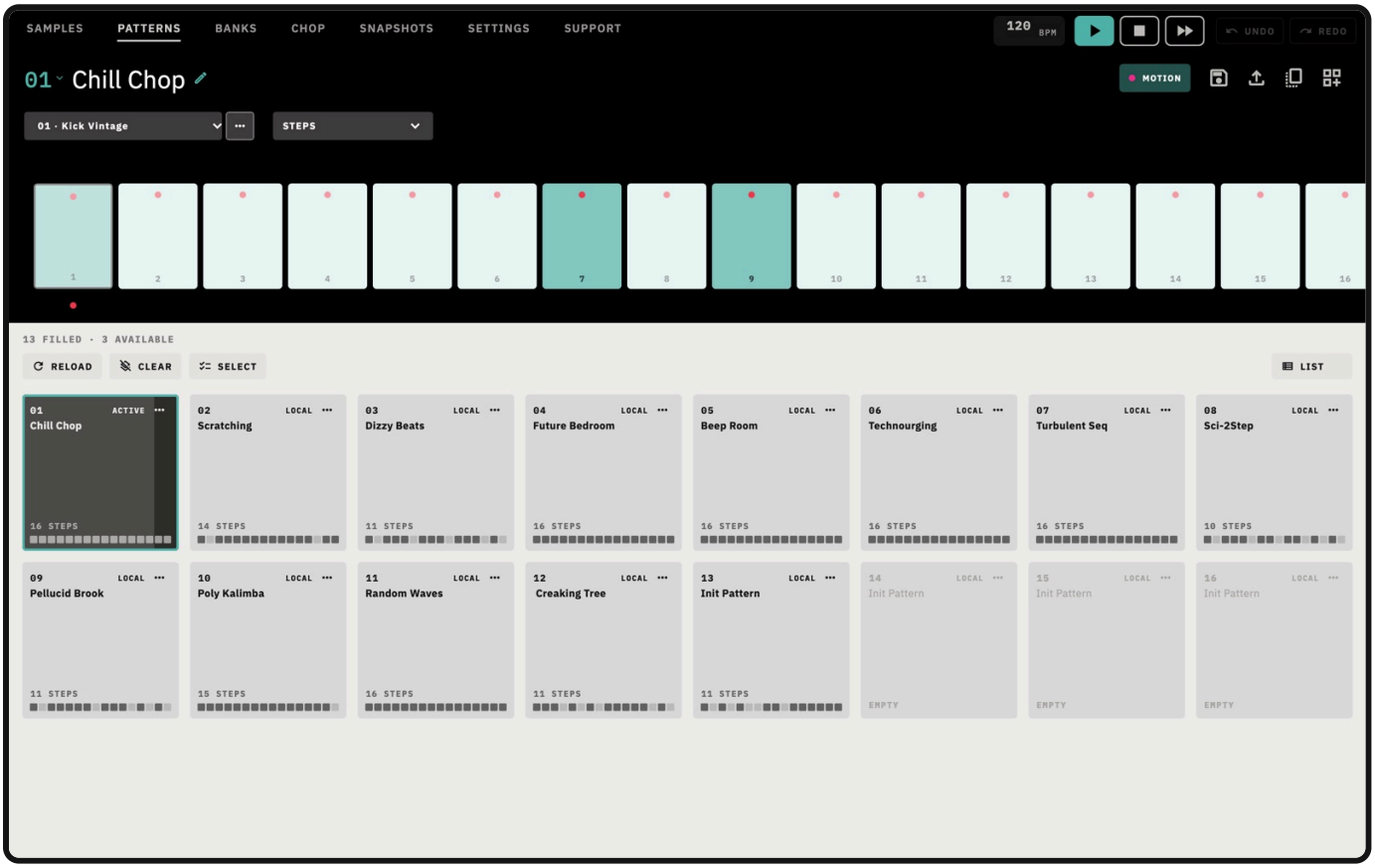
Aufnehmen

1. Wähle ein leeres Pad. Sonst landet die Aufnahme im ersten leeren Slot.
2. Tippe auf ● **RECORD** und am Ende auf ▪ **STOP**, oder halte die Taste gedrückt und lass los.

Erlaube beim ersten Mal den Zugriff auf das Mikrofon. Aufgenommen wird mit dem Mikrofon deines Macs oder Smartphones, nicht über die Eingänge des volca. Die Aufnahme stoppt von selbst, wenn der Sample-Speicher voll ist, und das neue Sample wird nach seinem Slot benannt, zum Beispiel `REC 012`.

Patterns

PATTERNS liest die 16 Patterns des volca, wenn du den Tab zum ersten Mal öffnest. Jede Karte zeigt Nummer, Name und Steps des Patterns und ob es **LOCAL** oder **ACTIVE** ist oder auf **NEXT LOOP** wartet.



Ein geöffnetes Pattern in PATTERNS.

Gespeicherte Patterns und das Panel

Der volca speichert 16 Patterns und hat ein weiteres auf seinem Panel. Das ist das Pattern, das du gerade spielst und bearbeitest. Tippst du auf eine Karte, wird dieses Pattern aufs Panel geladen. Das ersetzt, was dort war. Sichere also ungespeicherte Arbeit auf dem volca vorher, oder nutze die weiter unten beschriebene Panel-Taste.

Laden und Abspielen

Sound destination	Wenn du auf eine Karte tippst
APP	Das Pattern wird aufs Panel geladen und läuft als Loop in der App, aus den Samples des volca und im **BPM**-Tempo der oberen Leiste. Tippe erneut, um zu stoppen.
VOLCA	Das Pattern wird aufs Panel geladen. Drücke die Play-Taste in der App oder **PLAY** am volca.
BOTH	Dasselbe, und die App spielt im Tempo des volca mit, solange sein Sequencer läuft. Mit **Sync offset** unter **SETTINGS** bringst du beide zusammen.

Läuft der Sequencer des volca und hat die App seinen Start gesehen, wartet ein neues Pattern und wechselt am Ende des Loops. Bis dahin zeigt die Karte **NEXT LOOP**.

Bei **BOTH** schickt Sampultu beim Drücken auf Play seine Kopie des Patterns an den volca und ersetzt, was auf dem Panel liegt. Vorher fragt es: **Send Sampultu's** oder **Keep the volca's**. Entferne das Häkchen bei **Show this warning every time**, damit die Frage wegfällt, und schalte **Warn before replacing** unter **SETTINGS** ein, um sie zurückzuholen.

Part-Lichter und Abspielen ab einem Step

Eine Reihe aus zehn Lichtern, eines pro Part, blinkt, wenn der Sequenzer des volca den Part auslöst. Tippe auf ein Licht, um diesen Part zu öffnen. Ein Part, den dieses Pattern stumm gespeichert hat, zeigt **M**. Ein Licht heißt, dass der Part ausgelöst wurde, nicht dass er zu hören war, und eine Stummschaltung am Panel des volca erscheint nicht, weil der volca sie nicht meldet. Sobald du den Reverb-Regler am volca bewegst, zeigt **REVERB** neben den Lichtern den Effektanteil.

Um den volca ab einem anderen Step als dem ersten zu starten, nutze die Abspielen-ab-Taste in der Werkzeugleiste des Patterns und wähle einen Step aus der Liste, etwa **STEP 5**. Das geht, wenn **Sound destination** auf **VOLCA** oder **BOTH** steht.

Steps bearbeiten

1. Öffne ein Pattern und wähle im ersten Aufklappmenü einen Part. Es zeigt die Parts 1 bis 10 mit ihren Samples.
2. Tippe bei **STEPS** im zweiten Aufklappmenü auf die Felder, um Steps ein- und auszuschalten.

3. Nutze das **…** neben dem Part für **ASSIGN SAMPLE**, **REPLACE SAMPLE** oder **CLEAR**. Warte vorher, bis **SAMPLES** die Slots gelesen hat.

Änderungen werden sofort in das gespeicherte Pattern auf dem volca geschrieben und auch aufs Panel, wenn dieses Pattern geladen ist. **UNDO** nimmt sie zurück.

ACTIVE STEPS im zweiten Aufklappmenü legt die Schleife des Patterns fest statt der Steps eines Parts: Tippe auf einen Step, um ihn zu überspringen oder zurückzuholen. Ein Pattern braucht mindestens einen aktiven Step.

Motion

Das zweite Aufklappmenü listet auch die Motion-Spuren auf: **LEVEL**, **PAN**, **SPEED**, **AMPLITUDE ATTACK**, **AMPLITUDE DECAY**, **PITCH INTENSITY**, **PITCH ATTACK**, **PITCH DECAY**, **START POSITION**, **SAMPLE LENGTH** und **HIGH CUT**. Wähle eine Spur und ziehe einen Step, um ihn neu zu zeichnen, oder tippe auf die Zahl, um einen Wert einzugeben. Die Taste **MOTION** oben schaltet Motion für alle zehn Parts ein oder aus. Ausschalten behält die aufgenommene Motion, du kannst sie also wieder einschalten.

Der letzte Eintrag im zweiten Aufklappmenü, **TRIGGER DELAY**, legt fest, wie spät jeder Step des Parts auslöst, um einzelne Schläge hinter den Beat zu schieben.

Speichern, kopieren und leeren

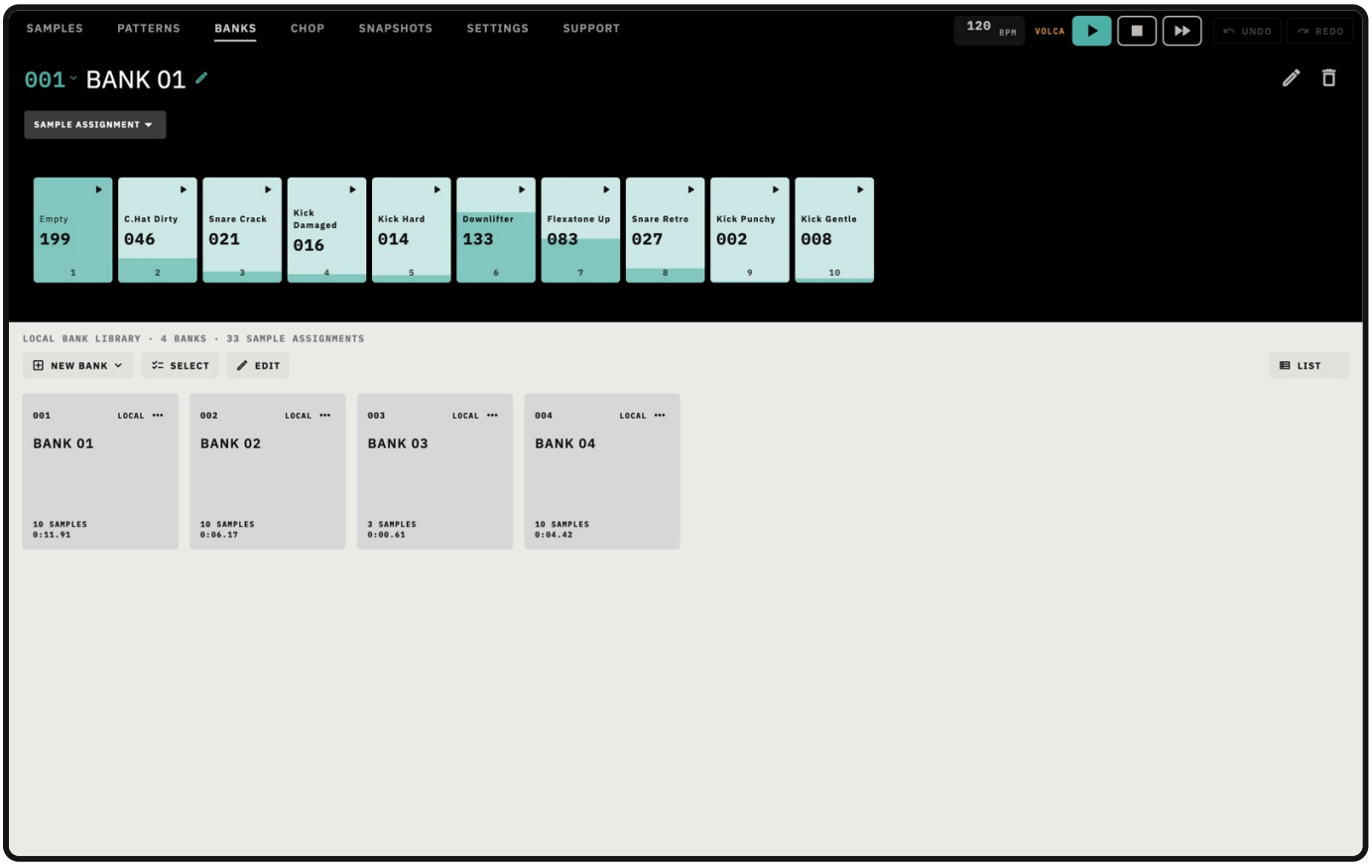
Element	Was es tut
Speichern-Symbol	Speichert das geöffnete Pattern in einer `.vlcsplpattb`-Datei.
Hochladen-Symbol	Ersetzt das geöffnete Pattern aus einer Datei, nach einer Rückfrage.
Kopieren-Symbol	Kopiert das geöffnete Pattern auf ein anderes.
Panel-Symbol	Speichert das Pattern auf dem Panel des volca in einer Datei, auch mit nicht gespeicherten Änderungen.
Nummer	Tippe auf die Nummer des Patterns, um es mit einem anderen zu tauschen.
CLEAR	Leert das geöffnete Pattern: Alle Steps gehen aus, und der Name wird gelöscht.

Element	Was es tut
SELECT	Wählt mehrere Patterns. **BACK UP** speichert sie in einem Ordner, **CLEAR** leert sie.
RELOAD	Liest alle 16 neu vom volca.

Das **…** auf einer Karte bietet **EXPORT**, **REPLACE**, **COPY TO…** und **CLEAR**.

Banks

Der volca hat zehn Parts. Eine Bank ist eine gespeicherte Einstellung für alle zehn: je ein Sample plus Pegel, Panorama, Geschwindigkeit, Hüllkurven, Loop, Reverse und Reverb. Banks liegen in der App auf diesem Gerät, nicht auf dem volca, und gehören nicht zu einem Snapshot.



Eine geöffnete Bank in BANKS.

Eine Bank anlegen

- **NEW BANK › EMPTY BANK** beginnt ohne Zuweisungen.
- **NEW BANK › CAPTURE FROM VOLCA** kopiert die zehn Parts so, wie sie gerade auf dem Panel stehen. Warte vorher, bis **SAMPLES** die Slots gelesen hat.

- **ASSIGN TO BANK** auf einem Pad in **SAMPLES** schickt ein Sample und seine Klangeinstellungen auf ein Pad einer Bank.

Eine Bank bearbeiten

Tippe auf eine Bank und wähle im Aufklappmenü über den Pads eine Einstellung, beginnend mit **SAMPLE ASSIGNMENT**. Jedes Pad wird zum Fader für diese Einstellung. Der Stift schaltet die Pad-Bearbeitung ein. Die Play-Taste auf einem Pad hört es über den reservierten Part auf dem volca vor und braucht Short Messages.

Eine Bank anwenden

Tippe bei verbundenem volca auf die Karte einer Bank. Die App schickt die zehn Parts als Short Messages an den volca, **SHORT MESSAGES** muss also **ON** zeigen. Ein Pad ohne Sample bleibt in dieser Bank stumm. Läuft der Sequencer und hat die App seinen Start gesehen, wartet die Bank bis zum Ende des Loops, und die Karte zeigt **NEXT LOOP**. Sonst gilt sie sofort, und die Karte zeigt **LIVE**.

Eine Bank verweist auf Slot-Nummern, nicht auf Audio. Ist ein benötigter Slot leer geworden, bittet dich die App, ein anderes Sample zuzuweisen. Eine Bank anzuwenden ändert die Parts auf dem Panel, und die App speichert das nicht in einem Pattern.

> Banks lassen sich in dieser Version nicht exportieren oder auf ein anderes Gerät übertragen.

Banks ordnen

SELECT wählt mehrere Banks zum Umfärben oder Löschen. **EDIT** lässt dich sie in eine Reihenfolge ziehen. Das **…** auf einer Karte bietet **DUPLICATE**, **CHANGE COLOR** und **DELETE**. Eine Bank zu löschen ändert die Samples auf dem volca nicht.

Einen Sound zerschneiden

CHOP bereitet einen Sound für die Slots des volca vor. Es funktioniert ohne Verbindung: Nur das Senden der Ergebnisse braucht den volca.

Einen Sound öffnen

Tippe auf **OPEN A SAMPLE** und wähle eine Quelle:

- **From a file** öffnet Audio oder den Ton eines Videos. Am Mac kannst du eine Datei auch hineinziehen.

- **From a sample on the volca** liest ein Sample aus einem Slot. Öffne vorher **SAMPLES**, damit die Slots gelesen sind.
- **From a snapshot** nimmt ein Sample aus einem Snapshot.

CHOP arbeitet im Format des volca, du hörst also, was der volca spielen wird. Die Dateiauswahl listet weniger Formate als **SAMPLES**: WAV, AIFF, MP3, M4A, AAC, FLAC, CAF, MP4, MOV, M4V, MKV und WebM, soweit dein Gerät sie dekodieren kann.



CHOP im Modus BPM.

Die vier Modi

Modus	Wie er schneidet
BPM	Gleichmäßig nach Tempo. Stelle **BPM**, **BARS** und die Größe von **CUT** ein.
SPIKES	An den Anschlägen, die er findet. **SENSITIVITY** legt fest, wie viele.
MANUAL	Von Hand. Wähle zuerst Chops in einem anderen Modus, dann ein Pad, und ziehe seine Griffe auf der Welle.
SKINNY CHOP	In 4 bis 128 gleiche Chops eines einzigen Slots. Siehe SKINNY CHOP.

Tippe auf ein Pad, um einen Chop zu hören. Die Loop-Taste wiederholt ihn, und du kannst die Welle mit den Tasten oder per Pinch zoomen.

Chops an den volca senden

1. Tippe auf **SELECT** und dann auf die gewünschten Pads. **ALL THAT FIT** wählt vom ersten Chop an, bis der volca voll ist.
2. Die Anzeige zeigt, wie viele Slots und wie viel Speicher die Auswahl braucht.
3. Tippe auf **SEND**. Jeder Chop kommt in einen freien Slot, und **UNDO** nimmt das zurück.

Das ⋮ auf einem Pad bietet **Save to samples** für einen einzelnen Chop, **Download .wav…** und **Rename…**. **EXPORT KIT** speichert die Chops als Kit. Siehe Sounds vom volca holen.

SKINNY CHOP

Sechzehn Chops bräuchten normalerweise sechzehn Slots. SKINNY CHOP braucht einen. Der volca spielt auf jedem Step dasselbe Sample, jedes Mal mit anderem **START** und **LENGTH**.

Der **START**-Regler des volca erreicht nicht ganz das Ende eines Samples. Deshalb hängt die App Stille an den Loop an. So verteilen sich die Werte des Reglers gleichmäßig über dein Audio. Jedes Pad zeigt den **START**-Wert dieses Chops.



SKINNY CHOP, die angehängte Stille ist am Ende der Welle schattiert.

1. Öffne einen Loop in **CHOP** und wähle **SKINNY CHOP**.
2. Wähle die Anzahl der **CHOPS**. Ein Pattern hat 16 Steps, zum Anhören als Pattern und zum Bauen dürfen es also höchstens 16 Chops sein.
3. Tippe auf **HEAR PATTERN**, um es in der App zu hören. Das geht ohne verbundenen volca.
4. Tippe bei verbundenem volca auf **BUILD ON VOLCA** und wähle ein Pattern.
5. Wähle danach dieses Pattern am volca und drücke **PLAY**.

Beim Bauen kommt der Loop mit seiner Stille in den ersten freien Slot, und Part 1 des gewählten Patterns wird neu geschrieben: seine Steps, sein Sample und seine START- und LENGTH-Motion. Die anderen neun Parts bleiben, wie sie sind. Du brauchst einen freien Slot und genug Speicher für Loop und Stille. **UNDO** stellt das Pattern wieder her.

Die Technik ist, mit Dank, dem in der App genannten Video entlehnt.

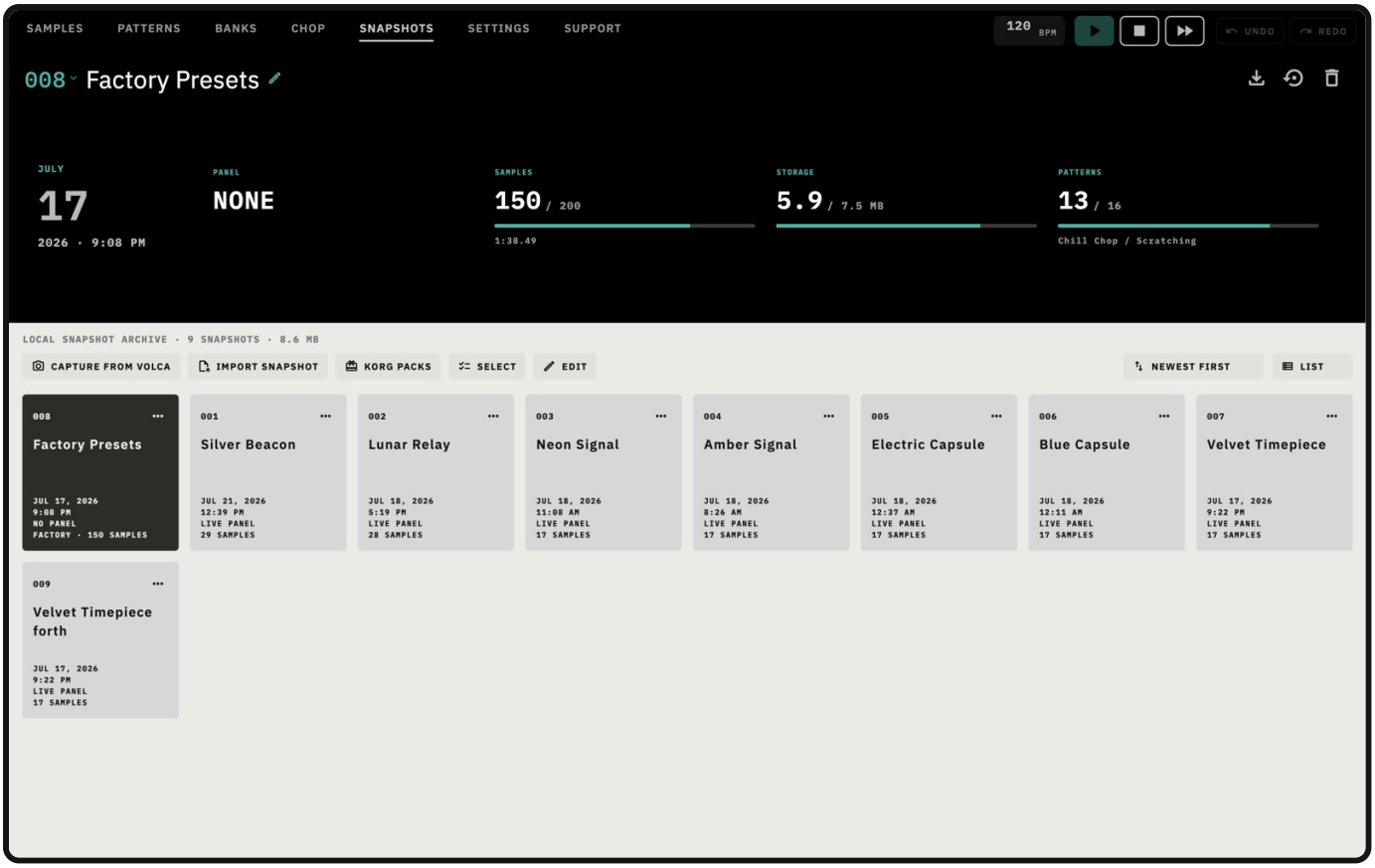
Stems trennen

Tippe unter der Welle in **CHOP** auf **SEPARATE STEMS**, um einen Track in **DRUMS**, **BASS**, **VOCALS** und **OTHER** zu trennen. Wähle dann einen Stem oder **ORIGINAL MIX** und schneide darin.

- **Es läuft auf deinem Gerät.** Dein Audio wird nicht hochgeladen.
- **Es braucht einen einmaligen Download** von etwa 75 MB, nach dem die App vorher fragt. Danach funktioniert es offline.
- **Es braucht die Originaldatei.** Ein vom volca oder aus einem Snapshot gelesenes Sample ist schon mono mit 31.250 Hz. Die App bittet dich deshalb, das Audio zu öffnen, aus dem es stammt.
- **Die Datei muss kürzer als dreißig Minuten sein.** Das Trennen dauert eine Weile, auf einem langsameren Gerät länger.

Snapshots und Backups

Ein Snapshot ist ein Backup des ganzen Instruments auf diesem Gerät: alle Samples, alle 16 Patterns und das Pattern auf dem Panel. Banks und die globalen Einstellungen des volca sind nicht enthalten.



Der Tab SNAPSHOTS.

Erfassen

Tippe auf **CAPTURE FROM VOLCA**. Warte vorher, bis **SAMPLES** fertig gelesen hat. Ein vollständiges Lesen dauert ein paar Minuten. Standardmäßig bietet die App einen Snapshot auch an, wenn sie in einer Sitzung zum ersten Mal einen volca sieht. Das änderst du mit **Snapshot on connect** unter **SETTINGS**.

Wiederherstellen

Wähle im **…**-Menü eines Snapshots **SEND TO VOLCA** und bestätige mit **RESTORE EVERYTHING**. Das ersetzt alle Slots, alle 16 gespeicherten Patterns und das Panel-Pattern. Es dauert mehrere Minuten, darf nicht unterbrochen werden und löscht den Undo-Verlauf.

Passen der Snapshot und der Inhalt des volca zusammen in den Speicher, schreibt die App zuerst die neuen Sounds und löscht die alten zuletzt. Eine Unterbrechung hinterlässt dann einen spielbaren volca. Passen sie nicht zusammen, muss die App den volca zuerst leeren.

Dateien

Aktion	Was du bekommst
EXPORT	Eine `.volca-snapshot`-Datei mit dem gesamten Snapshot.

Aktion	Was du bekommst
EXPORT FOR KORG LIBRARIAN	Eine `.vlcspllib`-Datei. Dieses Format hat keinen Platz für das Panel-Pattern, es fehlt also.
IMPORT SNAPSHOT	Fügt eine `.volca-snapshot`-Datei hinzu, eine `.vlcspllib`- oder `.ivlcsplpreset`-Datei aus KORGs Librarian oder das Zip eines KORG Bonus Packs.
KORG PACKS	Öffnet KORGs Seite für jedes kostenlose Bonus Pack. Lade dort das Zip herunter und hole es mit **IMPORT SNAPSHOT** in die App.

Die Karte **Korg factory default** hat eine Taste **IMPORT** für KORGs Werks-Preset-Datei aus dem Librarian. Sampultu enthält die Werkssounds nicht.

SELECT wählt mehrere Snapshots zum Löschen, und mit **EDIT** ordnest du sie um. Einen Snapshot zu löschen ändert den volca nicht.

Sounds vom volca holen

- **Ein Sample: DOWNLOAD** im **…**-Menü eines Pads speichert ein WAV.
- **Mehrere Samples: SELECT**, Pads wählen, dann **DOWNLOAD**.
- **Ein spielbares Kit: EXPORT KIT** in **SAMPLES** speichert alle Samples. Am Mac speichert **File › Export Kit…** nur die gewählten, wenn du es in **SELECT** benutzt. **EXPORT KIT** in **CHOP** speichert die gewählten Chops oder alle und braucht keinen volca.

Ein Kit kann aus einfachen WAV-Dateien bestehen, ein SFZ-Instrument sein oder eine `.dslibrary` für Decent Sampler. Die Pads liegen auf je einer Note, chromatisch ab C1, und das Audio bleibt bei den 31.250 Hz des volca. Ein Kit fasst bis zu 128 Samples.

Am Mac wählst du den Speicherort. Unter Android öffnet sich das Teilen-Menü des Systems, und du wählst dort eine App oder einen Ort.

Einstellungen

Die Anzeigen oben sind unter So muss der volca eingestellt sein erklärt. Diese Einstellungen ändern nur die App. Sampultu überschreibt die globalen Einstellungen des volca nicht.



Die Standardeinstellungen.

Einstellung	Was sie tut
Sound destination	**APP**, **VOLCA** oder **BOTH**. **VOLCA** und **BOTH** weichen auf die App aus, wenn der volca keine Short Messages empfangen kann. Bei **BOTH** können beide leicht versetzt klingen.
Reserved audition part	Der Part, der zum Vorhören auf dem volca geliehen wird. Voreingestellt ist Part 10.
Sync offset	Spielt die Pattern-Wiedergabe der App früher ab, bis zu 250 ms in Schritten von 5 ms, damit sie bei **BOTH** auf dem Beat des volca liegt. Stelle es ein, während ein Pattern läuft.
Warn before replacing	Bei **BOTH** schickt Play das Pattern der App an den volca und ersetzt, was auf seinem Panel liegt. **ON** fragt vorher, **OFF** schickt es sofort.
Send channel	**AUTO** folgt dem Kanal, den der volca meldet. Lass es so, wenn du keinen Grund hast. In MULTI wird es nicht verwendet.
Snapshot on connect	**ASK** bietet eine Erfassung an, **AUTO** führt sie aus, **OFF** nie. Das gilt, wenn in einer Sitzung zum ersten Mal ein volca erkannt wird und seine Samples geladen sind.

Menüs und Tastatur

Die Menüleiste gibt es nur am Mac.

Menü	Einträge
File	Open in Chopper..., Add Samples..., New Bank, Capture Snapshot, Export Kit..., Export Chops...
Edit	Undo und Redo, benannt nach der Änderung, die sie ausführen.
View	Die sieben Tabs.
Device	Look Again, Redetect MIDI, Start, Continue, Stop.

Taste	Was sie tut
`Leertaste`	Stoppt, was gerade klingt, oder startet den sichtbaren Tab.
`↑` `↓`	Gehen durch Pads oder Patterns.
`←` `→`	Verschieben die gewählte Trim- oder Chop-Kante in kleinen Schritten.
`E`	Schaltet in **PATTERNS** das Hit Shaping ein oder aus. Es ergänzt die Amp-Hüllkurve und **HIGH CUT** bei der Wiedergabe in der App.
`⌘` `1` **bis** `⌘` `7`	Mac: zu einem Tab wechseln.
`⌘` `,`	Mac: **SETTINGS**.
`⌘` `0`	Mac: Add Samples.
`⇧` `⌘` `E`	Mac: Export Kit.
`⌘` `Z`, `⇧` `⌘` `Z`	Mac: Undo, Redo.

Glossar

Slot	Einer der 200 Plätze des volca für ein Sample, in der App von 000 bis 199 nummeriert.
Part	Einer der zehn Klangkanäle des volca. Jeder Part hat ein zugewiesenes Sample und eigene Einstellungen.
Pattern	Eine Sequenz aus 16 Steps für die zehn Parts. Der volca speichert 16.
Panel	Das gerade auf dem volca geladene Pattern. Die App nennt es auch Edit Buffer.
Motion	Ein pro Step aufgenommener Wert, etwa ein Pegel oder Startpunkt, damit sich ein Part ändert, während das Pattern läuft.
Bank	Eine gespeicherte Einstellung für alle zehn Parts, in der App.
Snapshot	Ein Backup des ganzen volca, in der App.
Chop	Ein Stück eines längeren Sounds.
Stem	Eine Ebene eines Tracks, zum Beispiel die Drums.
Short Messages	Normales MIDI wie Noten und Controller, das der volca auf Wunsch ignoriert.
System Exclusive	Die MIDI-Nachrichten, die Samples und Patterns transportieren. Die App nennt sie auch SysEx.
Reserved audition part	Der Part, den sich die App zum Vorhören auf dem volca leiht.

Fehlerbehebung

Die App meldet, dass kein volca verbunden ist

Prüfe, ob der volca eingeschaltet ist und das Kabel Daten überträgt, und tippe auf **LOOK AGAIN**. Versuche einen direkten Anschluss statt eines Hubs. Prüfe unter Android den OTG-Adapter und ob das Gerät als USB-Host arbeiten kann.

„No reply“ vom volca

Die App hat den Port gefunden, aber der volca hat nicht geantwortet. Schalte ihn aus und wieder ein und tippe auf **LOOK AGAIN**.

COULDN'T READ THE SAMPLES

KORGs Librarian belegt den MIDI-Port, solange er geöffnet ist. Beende ihn und tippe auf **TRY AGAIN**.

Auf dem volca klingt nichts

Prüfe, ob **Sound destination** nicht auf **APP** steht, und sieh dir **SHORT MESSAGES** an. Siehe So muss der volca eingestellt sein. Reagiert der volca nicht, weicht die App auf ihre eigene Wiedergabe aus. Du hörst also vielleicht Ton am falschen Ort statt Stille. Prüfe auch die Lautstärke und die Ausgänge des volca.

„The Volca is not accepting realtime MIDI messages.“

Eine Bank oder das Vorhören eines Bank-Pads braucht Short Messages. Siehe So muss der volca eingestellt sein.

„Wait for the SAMPLES slot scan“

Manche Aktionen brauchen die Slot-Liste. Öffne **SAMPLES** und warte, bis das Lesen fertig ist.

Für ein Sample ist kein Platz

Dir sind die leeren Slots oder der Sample-Speicher ausgegangen. Lösche etwas in **SAMPLES** oder kürze lange Samples, denn ein Trim gibt Speicher frei.

Eine lange Übertragung bleibt stehen

Große Samples laufen als eine lange MIDI-Nachricht. Reagiert der volca nicht mehr, schalte ihn aus und wieder ein, lass die App neu verbinden, tippe auf **RELOAD** und versuche es noch einmal.

Undo ist weg

Der Geräteverlauf wird gelöscht, wenn der volca getrennt wird und nachdem ein Snapshot wiederhergestellt wurde.

Die Aufnahme tut nichts

Erlaube den Mikrofonzugriff in den Systemeinstellungen. Die Aufnahme braucht außerdem einen leeren Slot und freien Speicher.

Eine Datei lässt sich nicht öffnen

WAV und AIFF funktionieren immer. Andere Formate hängen vom Decoder deines Geräts ab. Wandle die Datei in WAV um und versuche es noch einmal.

„Nothing to separate yet“

Der Sound kommt vom volca oder aus einem Snapshot. Öffne die Originaldatei in **CHOP**.

Android sagt, die App sei für mein Gerät nicht verfügbar

Google Play bietet Sampultu nur für Geräte mit MIDI-Unterstützung an.

Wenn du nicht weiterkommst

Öffne **SUPPORT** und tippe auf **EMAIL US**. Bei verbundenem volca enthält die E-Mail deine App-Version, die Firmware des volca und seinen MIDI-Modus, das erspart Rückfragen. Du kannst auch die Support-Seite lesen.

Sampultu ist eine unabhängige App und steht in keiner Verbindung zu KORG Inc., wird von KORG weder gesponsert noch unterstützt. KORG und volca sample 2 werden nur verwendet, um kompatible Hardware zu benennen. Bei Problemen mit dem Instrument selbst wende dich an KORG oder deinen Händler.

Sampultu ist eine unabhängige App und steht in keiner Verbindung zu KORG Inc. und wird von KORG Inc. weder gesponsert noch unterstützt. KORG und volca sample 2 werden nur verwendet, um kompatible Hardware zu benennen.