

K.O. II

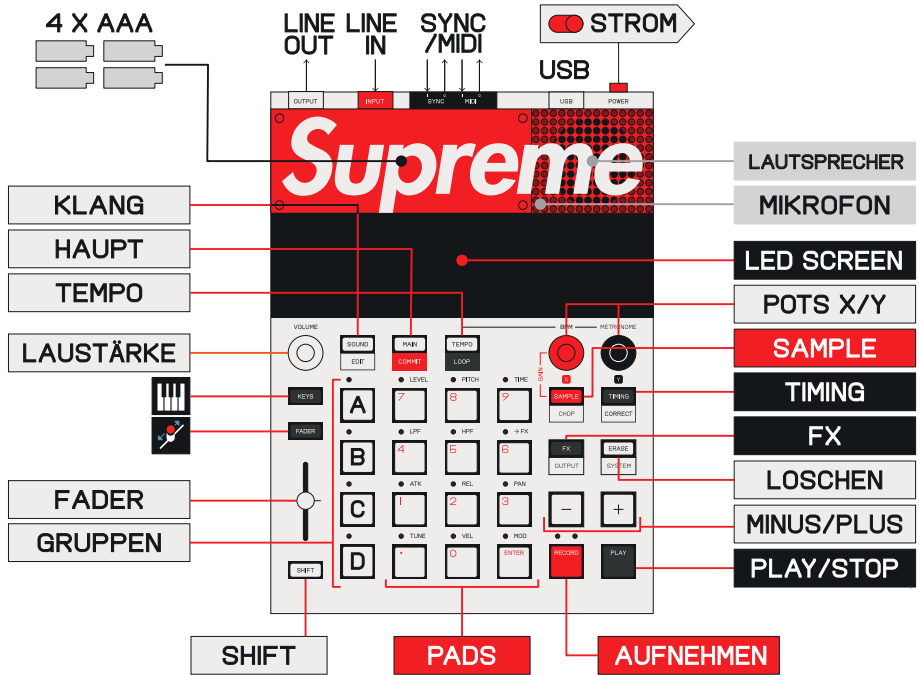
Supreme

64 MB SAMPLER
COMPOSER

EP-133

EP SERIES

HARDWARE-ÜBERSICHT



- 9 PROJEKTE **PI-P9**
- 999 SOUNDS **SAMPLE BIBLIOTHEK**
- 4 GRUPPEN **99 MUSTER**
- SONG MODUS **99 POSITIONEN**

- 12 PADS (SOUND ODER MIDI) **ZUWEISBAR**
- 12 FADER-FUNKTIONEN **FILTER, TONHÖHE, ETC**
- INTEGRIERTE FX **REVERB, DELAY, ETC**
- **SAMPLING / RESAMPLING**

SEGMENT ANZEIGE

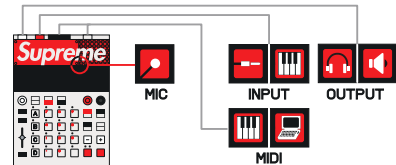


BAR|BEAT|STEP

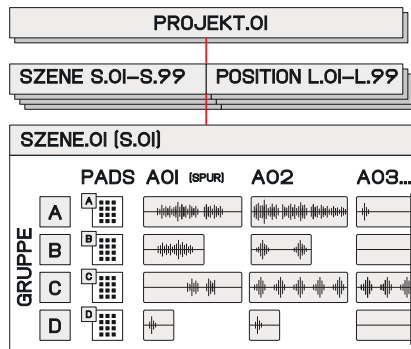


FX: REVERB

EINGÄNGEN UND AUSGÄNGE



PROJEKT PI-P9 (WORKFLOW)



SOUNDS PADS ZUWEISEN



KLANG I-999

- 1 KICK
- 2 SNARE
- 3 TOM
- 4 HIHAT
- 5 KLATSCHEN
- 6 TAMB
- 99 BECKEN
- 100 HEY!
- 101 OH!
- 999 SCHLEIFE

LASS UNS ANFANGEN!

① EINEN BEAT AUFNEHMEN



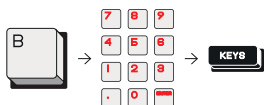
UM EINE AUFNAHME ZU STARTEN, TIPPE AUF **RECORD** UND DANN AUF **PLAY**. PLAY THE PADS AND ONCE YOU ASPIELE DIE PADS UND WENN SIT MIT DER AUFNAHME FERETIG SIND, DRUCKE **PLAY** UM DEN BEAT ZU STOPPEN.

② MUSTERLÄNGE



STANDARDMÄSIG WERDEN NEUE MUSTER BEI K.O.II AUF 1 TAKT GESETZT. WENN SIE EIN LÄNGERES MUSTER WOLLEN, HALTEN SIE EINFACH **RECORD** UND DRUCKEN SIE DANN **+**.

③ BASSLINE HINZUFUGEN



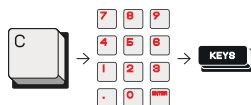
DRUCKE SIE **B** UM MIT EINIGEN BASSKLÄNGEN ZY SPIELEN. DRUCKEN **KEYS** UM ES IN EINE SKALA ZU VERWANDELN UND **PLAY** UM MIT DEM BEAT ZU ÜBEN!

④ NIMM DEN BASS AUF



TIPPEN SIE NUN AUF **RECORD** UND DANN **PLAY** UM EINEN WEITEREN VIER-BEAT-COUNT EINZUHÖREN UND DEINE BASSLINE AUFZUNEHMEN!

⑤ MELODIE HINZUFUGEN



DRUCKEN SIE **C** UM MIT MELODISCHEN SOUNDS ZU SPIELEN. WÄHLEN SIE EINE AUS UND DRUCKE DANN **KEYS** UM ES ÜBER DIE PADS ZU SPIELEN!

⑥ MELODIE AUFNEHMEN



ÜBEN SIE NOCHMAL, DANN TIPPE **RECORD** UND **PLAY** UM ES AUFZUNEHMEN!

⑦ LASS UNS SAMPLN!



SAMPLN IST EINE TOLLE MOGLICHKEIT, IHRE EIGENEN SOUNDS IN K.O.II AUFZUNEHMEN! DRUCKEN SIE **D**, DANN SIE **SAMPLE** UM DEN SAMPLE-MODUS ZU OFFNEN!

⑧ SAMPLE MACHEN



HALTEN SIE EIN PAD UND SCHREIEN SIE INS MIKROFON! DRUCKEN SIE DAS PAD ERNEUT, UM DEIN SAMPLE ZU HÖREN.

⑨ BEAT HINZUFUGEN



DRUCKE SIE HAUPT, UM DEN PROBEETRIEB ZU BEENDEN UND FUGEN SIE DANN DAS SAMPLE ZU IHREM BEAT HINZU.

⑩ FUGEN SIE EINIGE EFFEKTE HINZU!



SOBALD SIE EINEN KRANKEN BEAT HABEN, KÖNNEN SIE EINIGE EFFEKTE HINZUFUGEN, DEN FADER HOCHDREHEN UND **+** UND **-** UM DIE EFFEKTE ZU WECHSELN! ZUM SCHLUSS DRUCKEN UND HALTEN SIE **FX** UND DRUCKEN SIE DIE PADS, UM PERFORMANCE-FREUNDLICHE PUNCH-IN-FX 2.0 HINZUFUGEN!

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

beim Sampling von urheberrechtlich geschütztem Material ist die Genehmigung des Autors erforderlich, bevor etwas veröffentlicht wird, obwohl teenage engineering alle angemessenen Bemühungen unternimmt, um die Genauigkeit und Zuverlässigkeit dieses Produkts zu gewährleisten, haftet weder teenage engineering noch ein Drittanbieter für Verluste oder Schäden im Zusammenhang mit dem Verkauf oder der Nutzung des Produkts, außer für: a) Personenschaden, verursacht durch unsere Fahrlässigkeit oder die unserer Mitarbeiter oder Vertreter, wenn sie im Rahmen ihrer Beschäftigung bei uns handeln und; b) jeglichen anderen direkten Verlust oder Schaden, der durch unsere grobe Fahrlässigkeit oder vorsätzliches Fehlverhalten verursacht wurde.

alle ausdrücklich oder stillschweigend Bedingungen, Garantien oder Verpflichtungen (außer Bedingungen, Garantien oder Verpflichtungen, die ausdrücklich angegeben oder gesetzlich vorgeschrieben sind und die nicht ausgeschlossen werden können), ob mündlich oder schriftlich, einschließlich Garantien hinsichtlich zufriedenstellender Qualität und Eignung für einen bestimmten Zweck, sind ausgeschlossen.

GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE

teenage engineering Produkte enthalten geistiges Eigentum (das „Material“), das im Besitz von teenage engineering und Dritten ist.

GESCHÜTZTES MATERIAL

das Material innerhalb von teenage engineering Produkten umfasst, ist aber nicht beschränkt auf Proben, Sounddateien, MIDI-Daten, Begleitmuster, Phrasendaten, Audio-Loops und Blisdaten.

zulässige verwendung: nutzung des materials bei der erstellung, aufführung, aufnahme und verteilung ihrer eigenen originalschöpfung; wir möchten, dass sie unsere werkzeuge auf jede erdenkliche weise nutzen, die wir uns vorstellen können, sowie auf weisen, die wir uns nicht vorstellen können, für ihre kreativität.

unzulässige verwendung: weiterverteilung, weiterverkauf, vermietung, teilen, vervielfältigung oder öffentliche anzeige des materials in seiner ursprünglichen oder modifizierten form, es sei denn, es wird wesentlich in eine originalschöpfung umgewandelt, im grunde: verkaufen oder verteilten sie unser material nicht in seiner rohforn.

respekt vor drittanbietern urheberrechten: sie sind dafür verantwortlich sicherzustellen, dass ihre nutzung von teenage engineering produkten keine drittanbieterurheberrechte verletzt.

ESCHÜTZTE MARKENZEICHEN

teenage engineering hält alle Rechte an seinen eingetragenen Marken.

ACHTUNG

Der Austausch einer Batterie durch einen falschen Typ kann eine Schutzmaßnahme aushebeln (zum Beispiel im Fall bestimmter Lithium-Batterietypen).

Entsorgung einer Batterie im Feuer oder in einem heißen Ofen oder mechanisches Quetschen oder Zerschneiden einer Batterie Eine Batterie in einer extrem hohen Temperaturumgebung zu belassen kann zu einer Explosion oder dem Austreten von entzündlicher Flüssigkeit oder Gas führen; und eine Batterie extrem niedrigem Luftdruck aussetzen kann zu einer Explosion oder dem Austreten von entzündlicher Flüssigkeit oder Gas führen.

©Urheberrecht 2025 teenage engineering AB alle Rechte vorbehalten

SCAN QR CODE TO READ THE FULL GUIDE.
SCAN LE QR CODE POUR LIRE LE GUIDE COMPLET.
USA IL QR PER LEGGERE LA GUIDA COMPLETA.
FÜR DEN LERNUNGSGUIDE
QR-CODE SCANNEN:
전체 사용자 가이드를
읽으려면 QR 코드를
스캔하세요.
☞ 詳細は二冊
下図を参照して
QRコードをスキャンしてガイド



teenage engineering/
guides/ep-133