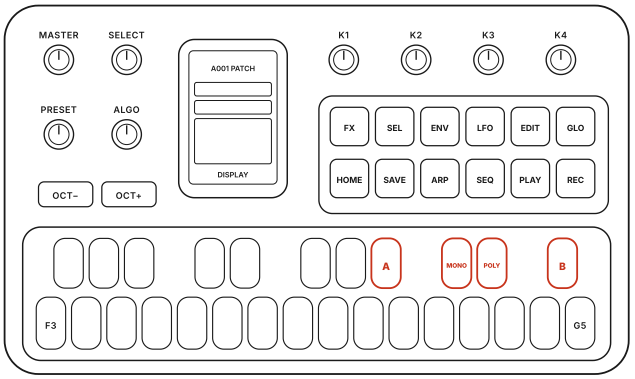
InfeKt-FM1 Firmware

Quickstart Guide · M-VAVE FM-1

FIRMWARE 1.19 · BY J0KERPACK · KO-FI.COM/J0KERPACK

Zwei Parts · Bluetooth-MIDI · USB-Audio · läuft auf beiden FM-1-Hardwareversionen



SHIFT = OCT– 0,5 s halten

- SHIFT + HOME UNDO
- PLAY 0,5 s halten: PLAY-Modus an/aus (7 Regler frei belegt; ersetzt HOME) · darin SHIFT + PLAY: ASSIGN-Editor
- SHIFT + SEQ Sequencer stopp
- SHIFT + C#5 MONO · D#5 POLY
- SHIFT + A#4 Part A · F#5 Part B
- SHIFT + ALGO Part-Lautstärke

PANIC = OCT– + OCT+ 0,3 s

Alles blendet aus: Noten, HOLD, Sequencer; Hall, Delay, Shimmer geleert.

1 BEDIENELEMENTE

ELEMENT	FUNKTION
MASTER	Lautstärke
PRESET	Patch wählen (nur auf HOME / im PLAY-Modus), innerhalb der Bank · Liste offen: OCT– / OCT+ = Bank
SELECT	Blöcke, Listen, Werte blättern
ALGO	Tempo (BPM), global: kein Patch ändert es; SAVE in GLO speichert es
K1 – K4	die vier Parameter des hellen Blocks
OCT– OCT+	Oktave ±2 · SEQ-Seiten: 16er-Block
PLAY	Sequencer Start/Stopp (überall) · 0,5 s halten: PLAY-Modus an/aus · PLAY-Modus: rot, läuft: grün im Takt
SEQ	ARP SEQ → DRUM SEQ → … (6)

TASTE	FUNKTION
HOME	HOME-Bildschirm (PLAY-Modus an: seine Seite) · Menü: zurück · auf HOME tippen: Part A ↔ B
REC	**HOLD** (nur HOME und PLAY-Modus; in Menüs nichts): Noten klingen bis REC, leuchtet; pro Part, in LAYER gemeinsam; klingt nach Part-Wechsel weiter · Listen, EDIT/BACK, GLO, SAVE, Fragen: öffnen/bestätigen · SEQ-Seiten: Aufnahme · 1 s halten: BT an/aus
SAVE	speichert, was die Seite betrifft (4) · leuchtet bei Ungespeichertem
Menütasten	FX SEL ENV LFO EDIT ARP GLO

2 MENÜS BEDIENEN

1. Menütaste: heller Block oben = K1 – K4, nächster gedimmt darunter; Titelzeile: Block + Position (*2/5*).

2. SELECT blättert; am Ende **EDIT** (REC: alle übrigen Parameter in Gruppen) und **BACK**.

3. Listen-Regler (Modus, Welle, Ziel …): erster Dreh zeigt die Liste, weiteres Drehen ändert. -- = Regler wirkt im Modus nicht.

4. HOME / REC auf BACK = zurück · SEL nochmal: Filter ↔ Oszillatoren.

3 SPIELEN & UNDO

- 27 Tasten F3–G5 mit Dynamik, senden MIDI.
- **UNDO** Patch: SHIFT + HOME, 5 Schritte · Sequencer: 6.
- Patch-Änderungen bleiben im RAM, auch beim Patchwechsel (Punkt in der Liste) – bis SAVE/Ausschalten.

4 PATCHES & SPEICHERN

- Bänke **A–F** (je 128); Werksbänke per Web-Installer in A, B.
- PRESET blättert in der Bank (schnell gedreht: mehrere Patches pro Raste, Halt am Bankende, geladen wo es stehen bleibt); unter dem ersten Patch **INIT**, darunter **RANDOMIZE**. Andere Bank: OCT– / OCT+.
- Patch editiert → INIT fragt **RESET PATCH ?**: REC lädt INIT (UNDO holt zurück), HOME bricht ab.
- **RANDOMIZE**: jedes REC eine neue Variation des Patches (Vorbeidrehen ändert nichts); UNDO zurück.
- Darunter die **Favoriten** 1–16 (laden wie Patches; REC zweimal entfernt einen), ganz unten **EDIT FAVORITES**: REC öffnet den grauen Editor – Patches werden vorgehört, REC markiert ★ / entfernt, K1 verschiebt, HOME zurück (der Sound bleibt wie er war).
- **Patch:** SAVE → Platz A001–F128 (SELECT; Bank: K1, OCT– / OCT+) → REC → Name (SELECT Zeichen, K1 Cursor, K2 Aa) → REC (belegt: nochmal REC).
- SAVE auf SEQ-Seite = Patterns · DRUM KIT = Kit · GLO = Einstellungen · HOME/Menüs = Patch + alles Offene.
- Während PLAY: *SAVE PENDING*, geschrieben beim Stopp. GLO › AUTO SAVE OFF (Standard): nur SAVE schreibt.

5 WO FINDE ICH WAS?

TASTE	BLÖCKE (JE K1–K4)	EDIT-GRUPPEN
FX	**DLY/REV** (Mode, Send, Time/Pre-Delay, Colour), dann je nach Mode: Delay → **DELAY**, **DELAY MOD** · REVERB / REV+FB 1 / REV+FB 2 → **REVERB** (Decay, Pre-Delay, Room, FEEDBK), **SHIMMER**[1] (Amount, Layers, Mod Dpth, Tone) dann **PHASER**, **CHORUS**, **DIST**, **LEVEL** (Dry, Send, Volume, Pan)	Delay/Reverb (Delay-Clock: setzt auch Pre-Delay/Echo des Halls) · Phaser · Chorus · Dist/Boost · EQ · Input · Output · Shimmer (Tail, Swell, Grain, Width, W Glide)
SEL 1	**FILTER 1**, **FILTER 2** (Cutoff, Reso, Env Amt, Keyfollow) · **FLT MODES**	Saturation · Env-Polarität · Cutoff Link · Key Base · Velocity
SEL 2	**OSC 1**, **OSC 2**, **OSC 3** · **MIX** · **MIX 2** · **FM/SYNC**	Osc 2 More · Phase/Punch · Velocity · Unison · Voice
ENV · LFO	**AMP ENV**, **FILT ENV** · **LFO 1–3** (Rate, Shape, Amount, Ziel)	Slopes · je LFO: Modus, Trigger, Clock, feste Ziele
EDIT	**MATRIX**: SLOT 1–6 (2 und 3 mit 2 bzw. 3 Zielen auf einer Quelle) → Quelle, Ziel, Menge; Licht = Slot belegt. Ziele u. a. Effekte, Velocity-Mengen (V>SHP, V>PW, V>FM, V>FENV, V>RES, V>AMP, V>PAN); -- = ohne Wirkung	
ARP	**ARP** (Mode, Pattern, Oktaven, Clock) · **GROOVE** (Länge, Swing, Hold, Tempo) · Taste blinkt im Takt, wenn Arp an	
GLO	**TRANSPOSE** · **MULTI** · **MIDI** (Kanal, Drum-Kanal, In Ports, Out, Clock, Thru, CC 7, CC-Liste, Panic) · **BLUETOOTH** · **AUDIO** (Latenz, Synth Vol, Engine, Reverb Half32/Full16/Full32/Auto, UNI MAX SINGLE 4 · UNI MAX MULTI 2 · MONO UNI MAX 6) · **KEY LIGHTS** (ON / NIGHT = alle Lichter gedimmt / OFF) · **AUTO SAVE** · **SEQ** (Pattern-Vorgaben: Patch Arp ON, Precount 2 Takte; Base) · **DRUM KIT** · **ABOUT** (Version, Ko-fi, Diagnose)	

[1] Particles Shimmer: nur mit Bluetooth aus (GLO › BLUETOOTH OFF, SAVE, Neustart), sonst *SHIMMER: BT OFF*.

GLO › MULTI: MODE SINGLE / LAYER / SPLIT / CHANNELS · Part B grün · je Part eigener Patch, HOLD (LAYER: gemeinsam) und ARP SEQ (SEQ A / SEQ B) · Echo/Hall gemeinsam aus Part A: Part B zeigt dort *CHANGE IN PART A*, REC springt zu Part A.

6 SEQUENCER

ARP SEQ: SEQ A / SEQ B

- Weiße Tasten = Steps (16er-Block, OCT– / OCT+): tippen an/aus · **halten** (¼ s): der Step klingt, solange gehalten (Chord: alle Töne), seine Sequenz pausiert · halten + drehen: **EVENT** (**CHORD**, NOTE, FING 1–8, F POLY), LENGTH, ALIGN, VEL, OFFSET (SELECT, gegen den Uhrzeigersinn höher) – Pianorolle beim Drehen von LENGTH, ALIGN, VEL, OFFSET (CHORD: immer).
- Kein Step gehalten: LENGTH 16/32/64 · DIV · **PATTERN** NONE, 1–32 (Wechsel während PLAY an der Taktlinie) · CLEAR · BASE.
- **CHORD**: Step halten, EVENT → CHORD, loslassen · Töne an/aus (max. 6, leuchten, Pianorolle) · OCT– / OCT+ Oktave · REC speichert, HOME bricht ab (beide leuchten) · bei PLAY live hörbar · ändern: Step halten, loslassen.
- EDIT: SAVE PATTERN · DUPLICATE · COPY TO · UNDO · PATCH ARP · KEY LATCH · REC QUANT. PATCH ARP ON: F POLY/CHORD → Patch-Arp; KEY LATCH hält Akkorde.
- REC = Aufnahme (Metronom; Vorzähler: GLO › SEQ › PRECOUNT, 2 Takte); REC QUANT OFF: Timing bleibt (1/8 Step) · binnen 50 ms = CHORD · MIDI-Noten werden mit aufgenommen (wie gesendet, ohne OCT/TRANSPOSE).

DRUM SEQ · DRUM KIT

- Schwarze Tasten = Instrument: BD SD LT MT HT RS CP CH OH CY CB · weiße = Steps. REC = Aufnahme; SHIFT+schwarze Taste löscht das Instrument.
- MIDI: GLO › MIDI › DRUM CHANNEL (OFF/1–16, Std. 10) spielt die Drums (GM: 36 BD, 38 SD, 41/45/48 Toms, 37 RS, 39 CP, 42/46 CH/OH, 49 CY, 56 CB; Velocity → Akzent) und wird bei REC mit aufgenommen.
- Kit (EDIT › DRUM KIT, GLO › DRUM KIT): SOUND, VOICE (MODEL 808/909; Hi-Hats SYN/SMP; neues Kit: BD 909, Hats SMP; Pan, Send), BUS (Level über 100: Kick-Drive; Comp aufs ganze Kit). Kit-Regler spielen nicht an – Tasten schon.

UNDO & Speichern (gemeinsames Journal)

- SHIFT+HOME / EDIT › UNDO: das gezeigte Pattern zurück vor sein letztes CLEAR, seine letzte Aufnahme oder DUPLICATE (kleine Änderungen ohne UNDO); Änderungen werden nie abgelehnt: bei „EDITS NEARLY FULL" speichern.
- Änderungen bleiben beim Umschalten; nur SAVE schreibt (während PLAY: *SAVE PENDING*).
- COPY TO: nicht während PLAY; fragt vor Überschreiben von Änderungen.

7 HOME & LATENZ

- Patchname oben (beide Parts); Kacheln CPU (*PK* Spitze, rot nach Aussetzer), VOICES, LATENCY, BPM, HOLD, OCTAVE, TRANSP, VOLUME; Akku.
- SELECT auf HOME: Lieblingsblöcke; EDIT = 8 Slots belegen.
- GLO › AUDIO › LATENCY: LOW 12 · MED +2,9 ms 14 · HIGH +5,8 ms 16 Stimmen.
- GLO › AUDIO › FILT KNOBS: SMOOTH lässt Cutoff und Resonanz gleiten (Regler, MIDI-CC, Editor) statt in Stufen zu springen; ORIGINAL springt wie gemessen.

8 BLUETOOTH-MIDI

- Gerät suchen nur über GLO › BLUETOOTH › SEARCH, Gerät, REC; danach Auto Connect. Erst FM-1, dann Gerät einschalten. FORGET löscht Kopplungen.
- BT beim Einschalten aus: voller Hall + Particles Shimmer; BT wieder an nach Neustart.

9 WEBSEITE INFEKT-FM1.HTML

- **Installation:** Ordner entpacken · *infekt-fm1.html* doppelklicken (Chrome/Edge, kein Server) · MIDI erlauben · FM-1 per USB-Datenkabel · vorher die Bänke sichern · Tab **Installation** › Installieren; Kabel nicht ziehen. Angehakte Optionen: die Werksbänke (nach A und B) und Setes neun Wavetables (Wellen 2–10).
- Erkennung sicher: nur ein antwortendes FM-1 wird gewählt; andere Keyboards werden nur angezeigt.
- **Wavetables**: eigene Wellen 2–63 aus WAV · **Patches**: Bänke nach A–F, Vorhören; Export: Bank/Plätze, einzeln/ganze Bank, .syx/.mid, InfeKt (mit Shimmer) oder kompatibel · **Editor** (nur USB): Patch live, Matrix-LEDs live.
- Zurück zur Original-Firmware: unten im Tab Installation.
- USB-Audio 44,1 kHz 16 Bit; Aufnahme: MASTER weit auf · GLO › ABOUT auf BACK: U/O/M/S (U = Aussetzer, soll 0).