



RHYTHM COACH RMP-5

Bedienungsanleitung

Bevor Sie dieses Gerät verwenden, lesen Sie bitte die Abschnitte "WICHTIGE SICHERHEITS-HINWEISE" und "WICHTIGE HINWEISE" (S. 2; S. 4). Diese Abschnitte enthalten wichtige Informationen für den sicheren Betrieb dieses Gerätes. Um einen guten Überblick über die Möglichkeiten dieses Gerätes zu bekommen, empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung vollständig zu lesen. Das Handbuch sollten Sie zu Referenzzwecken aufbewahren.

Eigenschaften

- 54 Sounds, inkl. 14 Snare-Sounds.
- Mesh Head-Spielfläche (erzeugt wenig Eigenlautstärke, besitzt ein natürliches Spielgefühl)
- vermittelt Spaß beim Üben und zeigt die Fortschritte beim Üben an.
- Mobiler Einsatz durch Batteriebetrieb
- Übersichtliches, großes LCD-Display

Das Metronom

- Gut sichtbare Tempo-Anzeige (Nadel- und LED-Anzeigen)
- 24 Rhythmen und 24 verschiedene Rhythmusarten
- 22 verschiedene Patterns, inkl. Samba Kick und Jazz Ride.

Der Rhythm Coach

- TIME CHECK: optische Anzeige der Spiel-Genauigkeit (in Echtzeit).
- STROKE BALANCE: prüft gleichzeitig die Konstanz der Spieldynamik und des Timings.
- ACCURACY SCORE: prüft das Timing mit eingestelltem Notenwert.
- QUIET COUNT: Für das Stärken des Gefühls für Tempo.
- AUTO UP/DOWN: Zur Stärkung von Kondition und Ausdauer.
- RHYTHMIC NOTES: Anspruchsvolle Wechsel von rhythmischen Notenwerten.

Erweiterbarkeit

- Sie können das RMP-5 als zentrales Element eines Mini Drum-Sets verwenden, in dem Sie ein Kick- und ein Cymbal-Pad an die EXT TRIG-Buchse anschließen.
- An den MIX IN-Eingang können Sie eine externe Audioquelle — (CD, MD, MP3 etc.) anschließen und dazu spielen bzw. üben.

SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die Warnung- und Vorsicht-Hinweise

⚠️ WARNUNG	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠️ VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole

	Das Symbol macht auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das Zeichen im Dreieck gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: Das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
	Das Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
	Das Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

⚠️ WARNUNG	
• Lesen Sie sorgfältig die folgenden Hinweise sowie die Bedienungsanleitung, ehe Sie das Gerät benutzen.	
• Das Gerät bzw. das Netzteil darf nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden.	
• Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche vor. Überlassen Sie dieses einem qualifizierten Techniker.	
• Vermeiden Sie Umgebungen mit:	
• extreme Temperaturen (z.B. direkte Sonneninstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper usw.).	
• Feuchtigkeit bzw. zu hoher Luftfeuchtigkeit,	
• Staub,	
• Vibration.	
• Verwenden Sie mit diesem Gerät nur den von Roland empfohlenen Ständer (Roland PDS-2).	
• Achten Sie darauf, dass der Ständer (Roland PDS-2) stabil aufgestellt wird und nicht wackelt bzw. umkippen kann. Wenn Sie das Gerät ohne Ständer verwenden, achten Sie darauf, dass das Gerät waagerecht und sicher steht.	
• Verwenden Sie nur den für das Gerät empfohlenen Netzadapter (BOSS PSA-Serie). Die Verwendung eines anderen Netzadapters kann das Gerät und den Netzadapter beschädigen bzw. zu gefährlichen Stromschlägen führen.	

⚠️ WARNUNG	
• Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel!	
• Dieses Gerät kann zusammen mit Kopfhörern oder Lautsprechern Lautstärken erzeugen, die eventuell Ihr Gehör beeinträchtigen können. Sollte dieses eintreten, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf. Generell sollten Sie das Gerät immer mit einer verträglichen Lautstärke spielen.	
• Achten Sie darauf, dass keine kleinen Gegenstände bzw. Flüssigkeiten in das Gehäuse gelangen.	
• Schalten Sie das Gerät sofort aus, trennen Sie es von der Stromversorgung und benachrichtigen Sie Ihren ROLAND-Vertragspartner, wenn:	
• der Netzadapter bzw. das Netzkabel beschädigt sind	
• Rauchentwicklung eintritt,	
• Gegenstände bzw. Flüssigkeit in das Innere des Gehäuses gelangt sind,	
• das Gerät nass geworden ist (z.B. durch Regen),	
• das Gerät anderweitig nicht normal funktioniert.	
• In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Gerät unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.	
• Bewahren Sie das Gerät vor heftigen Stößen, und lassen Sie es nicht fallen.	

WARNUNG

- Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein. Der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampére angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Belastung durch zu hohen Stromfluss kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen.



- Bevor Sie das Gerät im Ausland verwenden, sollten Sie Ihren Roland-Vertragspartner zu Rate ziehen.



- Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen, erhitzt, auseinander genommen oder in Feuer oder Wasser geworfen werden.



VORSICHT

- Achten Sie darauf, dass das Gerät und das Netzteil ausreichend belüftet werden.



- Ziehen Sie nie am Kabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln des Netzadapters immer nur den Stecker an.



- Achten Sie darauf, dass sich am Netzkabel bzw. Netzstecker kein Staub befindet. Entfernen Sie Staubpartikel regelmäßig. Trennen Sie das Netzkabel von der Stromversorgung, wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen.



- Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinander geraten. Verlegen Sie die Kabel ausserdem so, dass Kinder nicht an sie herankommen.



- Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es nicht mit schweren Gegenständen.



- Fassen Sie das Netzkabel bzw. den Netzadapter niemals mit nassen Händen an.



- Wenn Sie das Gerät bewegen möchten, trennen Sie vorher alle Kabel vom Gerät.



- Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus, und trennen Sie es von der Stromversorgung.



- Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen.



- Befolgen Sie die folgenden Hinweise bez. der Batterien:

- Achten Sie beim Einbau immer auf die korrekte Polarität.



- Mischen Sie nie alte mit neuen Batterien, und verwenden Sie immer Batterien des gleichen Typs.



- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht verwenden, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach.



- Falls eine Batterie ausgelaufen ist, reinigen Sie das Batteriefach mit einem trockenen Tuch. Setzen Sie dann neue Batterien ein. Achten Sie darauf, dass keine Batterielflüssigkeit auf Ihre Haut bzw. in die Augen gelangt. Falls dieses passiert, entfernen Sie die Batterielflüssigkeit sofort mit laufendem Leitungswasser, und suchen Sie sofort einen Arzt auf.

- Bewahren Sie Batterien nie in der Nähe von metallischen Gegenständen auf (z.B. Büroklammern).



- Achten Sie immer auf eine umweltgerechte Entsorgung alter Batterien.

- Wenn Sie mit Besen spielen, verwenden Sie nur Nylon-Besen. Bei der Verwendung von Metallbesen kann nicht nur die Oberfläche zerkratzen, sondern auch das Mesh Head beschädigt werden und der Besen sich im Gewebe verfangen.



Wichtige Hinweise

Stromversorgung/Die Verwendung von Batterien

- Verwenden Sie keinen Stromkreis, an den auch Stör-geräusche produzierende Geräte angeschlossen sind, z.B. Motoren oder Lichtsysteme. Benutzen Sie bei Bedarf ein Geräuschfilter-System.
- Der AC-Adapter erwärmt sich während des Betriebes. Dieses ist normal.
- Verwenden Sie möglichst immer das Netzteil für die Stromversorgung. Wenn Sie Batterien benötigen, verwenden Sie Alkaline-Batterien.
- Wenn Sie Batterien austauschen bzw. einbauen, schalten Sie das Gerät vorher aus und trennen Sie es von der Stromversorgung.
- Die mit diesem Gerät mitgelieferten Batterien besitzen eventuell nicht mehr die gleiche Lebensdauer wie die neu erworbener Batterien.
- Schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie Kabel-verbindungen vornehmen, um Fehlfunktionen oder Beschädigungen vorzubeugen.

Positionierung

- Vermeiden Sie den Betrieb in der direkten Nähe von Verstärkern, um Brummleräuschen vorzubeugen.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Radio- und TV-Geräten, um Einstreuungen zu vermeiden.
- Der Betrieb von z.B. Funkgeräten oder Mobiltelefonen in der direkten Nähe des Gerätes kann Nebengeräusche erzeugen. Vergrößern Sie in diesem Fall die Distanz zwischen Gerät und dem externen Funkgerät bzw. Mobiltelefon, oder schalten Sie diese ab.
- Setzen Sie das Gerät keinen extremen Temperaturen aus (z.B. direkte Sonneneinstrahlung oder die Aufstellung neben einem Heizkörper). Vermeiden Sie ausserdem, dass das Instrument mit starker Beleuchtung angestrahlt wird. Dadurch kann die Oberfläche verfärben bzw. beschädigt werden.
- Wenn das Gerät Temperaturunterschieden ausgesetzt war (z.B. nach einem Transport), warten Sie, bis sich das Instrument der Raumtemperatur angepasst hat, bevor Sie es einschalten, ansonsten können durch Kondensierungsflüssigkeit Schäden verursacht werden.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Bei Bedarf kann auch ein mildes, neutrales Reinigungsmittel verwendet werden. Reiben Sie danach die Geräteoberfläche wieder trocken.
- Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünnung, Alkohol oder ähnliches, damit keine Verformungen oder Verfärbungen des Gehäuses auftreten.

Reparatur und Datenverluste

- Es kann vorkommen, dass durch eine Fehlbedienung oder eine Fehlfunktion die Daten im User-Speicher gelöscht werden bzw. bei einer technischen Überprüfung das Gerät auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt werden muss. Notieren Sie sich ggf. die von Ihnen gemachten Einstellungen. Roland übernimmt keine Haftung für jegliche Art von Datenverlusten.

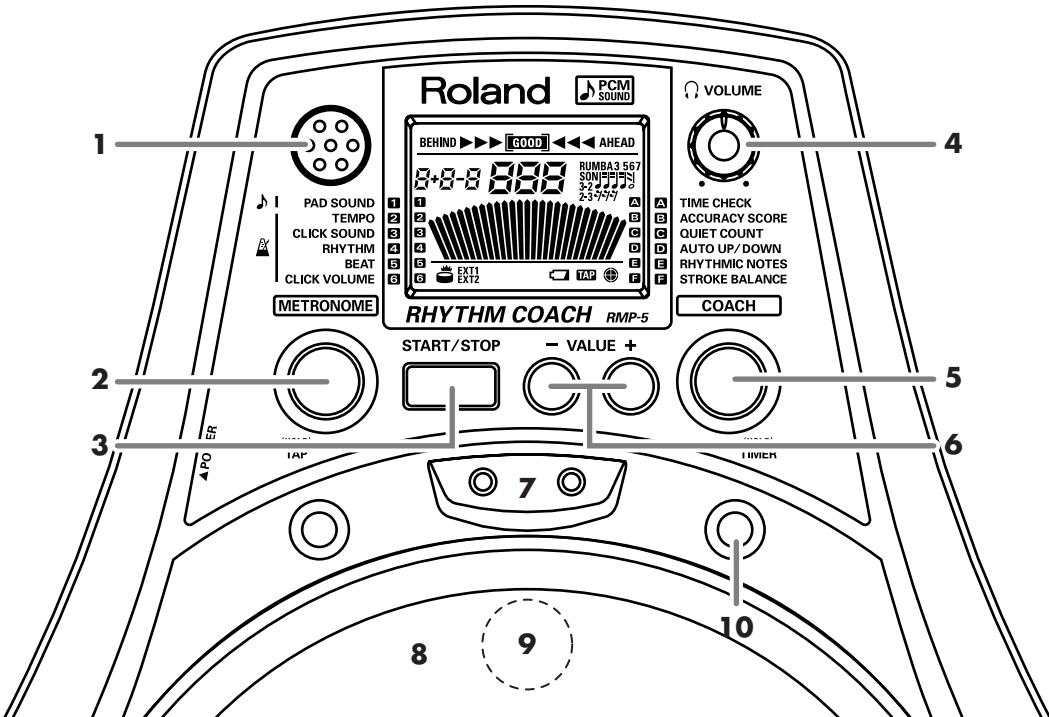
Zusätzliche Hinweise

- Behandeln Sie die Bedienoberfläche (Regler, Taster usw.) mit der notwendigen Sorgfalt.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel mit dem Gerät verbinden oder abziehen, fassen Sie immer am Stecker und nicht am Kabel selbst an. Damit beugen Sie Beschädigungen des Kabels vor.
- Spielen Sie das Gerät mit einer moderaten Lautstärke, auch wenn Sie Kopfhörer verwenden.
- Beachten Sie, dass die Anschlaggeräusche (auch von eventuell angeschlossenen externen Pads bzw. einer Fußmaschine) Vibrationen erzeugen können, die für Ihre Nachbarn eventuell störend sein können. Informieren Sie bei Bedarf Ihre Nachbarn darüber, dass Sie ein Drumpad bzw. ein Drum Set spielen.
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie entweder die Originalverpackung, eine andere gleichwertige Verpackung oder ein Flightcase.
- Verwenden Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand. Bei der Benutzung von Kabeln mit integriertem Widerstand wird die Lautstärke deutlich herabgesetzt.

Inhalt

SICHERHEITSHINWEISE	2
Wichtige Hinweise	4
Inhalt	5
Die Bedienoberfläche	6
Vorbereitungen	7
Einsetzen der Batterie	7
Anschließen eines AC-Adapters	7
Spannen des Fells	7
Montieren des RMP-5 auf dem Ständer PDS-2	8
Ein- und Ausschalten	9
Das Display	9
Die ersten Bedienschritte	10
Auswahl eines Sounds	10
Liste der Sounds	10
Verwendung des Metronoms	11
Verändern der Metronom-Einstellungen	11
Einstellen des Tempos mit Tap Tempo	12
Der Rhythm Coach Mode	13
TIME CHECK	14
ACCURACY SCORE	14
QUIET COUNT	15
AUTO UP/DOWN	15
RHYTHMIC NOTES	16
STROKE BALANCE	16
Anwendungen für Fortgeschritten	17
Einstellen des Timers	18
Anschließen externer Pads	19
Anschlussbeispiele	19
Anschließen des Cymbal Pads	19
Anschließen des Kick Trigger Pads	19
Anschließen anderer Pads	20
Anschließen der Pads	20
Anschließen von Pads mit Rim Shot	22
Parameter-Liste	23
Anhang	26
Einstellen der Empfindlichkeit des Pads	26
Abrufen der Werksvoreinstellungen	26
Fehlermeldungen im Display	26
Wechseln des Fells	27
Technische Daten	28
Verschiedene Patterns zum Üben	29
INDEX	34

Die Bedienoberfläche



1. Mini-Lautsprecher

Hier wird NUR der Sound des Metronoms ausgegeben (nicht die Sounds des Pads).

2. [METRONOME]-Taster

Wählt die Sounds für das Pad aus bzw. ruft die Metronom-Einstellungen auf.

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, blinkt das Tap-Symbol (**TAP**) im Display, und Sie können über das Pad das gewünschte Tempo für das Metronom einspielen (S. 12).

3. [START/STOP]-Taster

Startet bzw. stoppt das Metronom.

4. VOLUME-Regler

Regelt die Lautstärke der Signale, die über die OUTPUT-Buchse ausgegeben werden.

* Die Lautstärke für den Mini-Lautsprecher wird mit CLICK VOLUME eingestellt (S. 11).

5. [COACH]-Taster

Wählt den Rhythm Coach Mode aus.

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, blinkt das Timer-Symbol (**⌚**) im Display, und der Timer Mode wird ausgewählt (S. 18).

6. VALUE [+/-]-Taster

Mit diesen Tastern werden die Werte der Parameter verändert. Wenn Sie einen der Taster gedrückt halten und dazu den jeweils anderen Taster drücken, wird der Wert schneller verändert.

7. BEAT-Anzeige

Zeigt das aktuelle Tempo an (in 1/4 Noten).

Die rote Anzeige bezeichnet eine betonte Zählzeit.

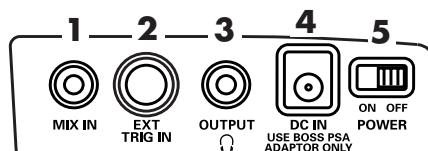
8. Head

9. Sensor

10. Stimmschrauben

Ermöglichen das Spannen der Mesh Head-Spielfläche.

Ansschlüsse an der Seite



1. MIX IN-Buchse

Hier können Sie eine externe Audioquelle (CD, MD, MP3-Player etc.) anschließen und dazu spielen bzw. üben. Die Lautstärke müssen Sie am externen Gerät einstellen.

* Schließen Sie an diese Buchse möglichst keinen Adapter an, da dieser beim Spielen herausfallen kann.

2. EXT TRIG IN-Buchse

Hier können Sie externe Pads anschließen.

Siehe "Anschließen externer Pads" (S. 19).

3. OUTPUT-Buchse

Hier können Sie einen Kopfhörer anschließen bzw. das RMP-5 mit einem externen Verstärker-System verbinden.

* Das Signal des RMP-5 wird in mono ausgegeben.

* Schließen Sie an diese Buchse möglichst keinen Adapter an, da dieser beim Spielen herausfallen kann.

4. AC Adaptor-Buchse

Hier kann ein externes Netzteil (BOSS PSA-Serie) angeschlossen werden.

5. POWER-Schalter

Schaltet das Instrument ein bzw. aus.

Vorbereitungen

Einsetzen der Batterie

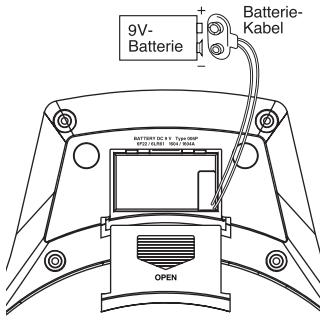
1. Öffnen Sie das Batteriefach (an der Unterseite): Drücken Sie den Deckel leicht herunter, und ziehen Sie den Deckel nach unten.

2. Verbinden Sie die Anschlüsse der Batterie mit dem Batteriekabel des RMP-5, und legen Sie die Batterie in das Fach.

* Achten Sie auf die korrekte Polarität (+ und -).

3. Schließen Sie das Batteriefach wieder.

* Achten Sie darauf, dass das Batteriekabel nicht eingeklemmt wird.



Auswechseln der Batterie

Wenn die Battery LOW-Anzeige () und rechts im Display beginnt zu blinken, lässt die Batteriespannung nach. In diesem Fall wird die Lautstärke des Mini-Lautsprechers reduziert, und das Gerät funktioniert eventuell nicht mehr korrekt. Wechseln Sie in diesem Fall die Batterie so bald wie möglich aus.

* Verwenden Sie nach Möglichkeit Alkaline-Batterien.

Anschießen eines AC-Adapters

Verwenden Sie für den normalen Betrieb des RMP-5 möglichst immer einen BOSS PSA-Netzadapter (zusätzliches Zubehör).

WICHTIG

Schalten Sie das RMP-5 aus, bevor Sie den AC-Adapter anschließen.

WICHTIG

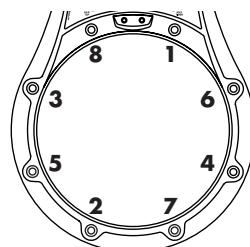
Verwenden Sie nur einen BOSS PSA-Adapter. Die Verwendung eines anderen Netzadapters kann sowohl das RMP-5 als auch das Netzteil beschädigen.

Spannen des Fells

VOR dem Spielen auf dem RMP-5 müssen Sie das Fell auf Ihre bevorzugte Spannung einstellen. Das Fell ist bei der Auslieferung NICHT gespannt.

Ziehen Sie die Stimmschrauben immer in der im Bild gezeigten Reihenfolge an.

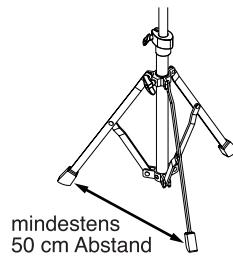
- * Achten Sie darauf, die Schrauben nicht zu stramm anzuziehen, damit das Fell nicht reisst.
- * Im Laufe der Zeit kann die Fellspannung nachlassen. Spannen Sie es ggf. nach.



Montieren des RMP-5 auf dem Ständer PDS-2

Der Ständer PDS-2 ist als zusätzliches Zubehör für das RMP-5 erhältlich.

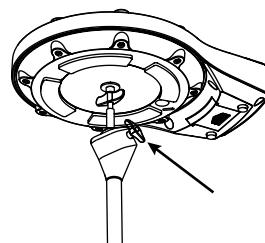
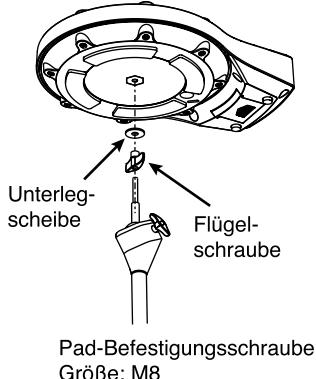
1. Spreizen Sie die Füße des PDS-2 so weit, dass diese mindestens 50 cm auseinander liegen.



2. Drehen Sie die Flügelschraube am PDS-2 fest, und legen Sie dann die Unterlegscheibe auf die Flügelschraube (siehe Abbildung rechts).
3. Legen Sie das RMP-5 auf die Flügelschraube, und drehen Sie das Pad so lange, bis es fast festgedreht ist. Drehen Sie dann an der Flügenschraube, bis diese fest unterhalb des Pads sitzt.

* Wenn die Flügelschraube festgedreht ist, versuchen Sie nicht, das Pad zu drehen, ansonsten kann die Schraube des Ständers beschädigt werden.

4. Stellen Sie den Winkel des Pads ein.



Hinweis für das Zusammenbauen des PDS-2

Wenn Sie den PDS-2 wieder zusammenklappen, achten Sie darauf, dass Sie nicht Ihre Hand verletzen.

Ein- und Ausschalten

* Schalten Sie die verschiedenen Geräte in der angegebenen Reihenfolge ein. Sollten Sie sie nicht in dieser Reihenfolge einschalten, könnte das Fehlfunktionen und/oder Beschädigungen von Lautsprechern und anderen Geräten zur Folge haben.

1. Drehen Sie den VOLUME-Regler auf minimale Lautstärke (ganz nach links).
2. Schalten Sie das RMP-5 mit dem POWER-Schalter ein.
- * Das RMP-5 besitzt eine Schutzschaltung. Es dauert einen Moment (einige Sekunden), bis er nach dem Einschalten normal funktioniert.
3. Schlagen Sie auf das Pad, und stellen Sie mit dem VOLUME-Regler die gewünschte Lautstärke ein.

Wenn Sie einen Verstärker bzw. ein Audiosystem verwenden

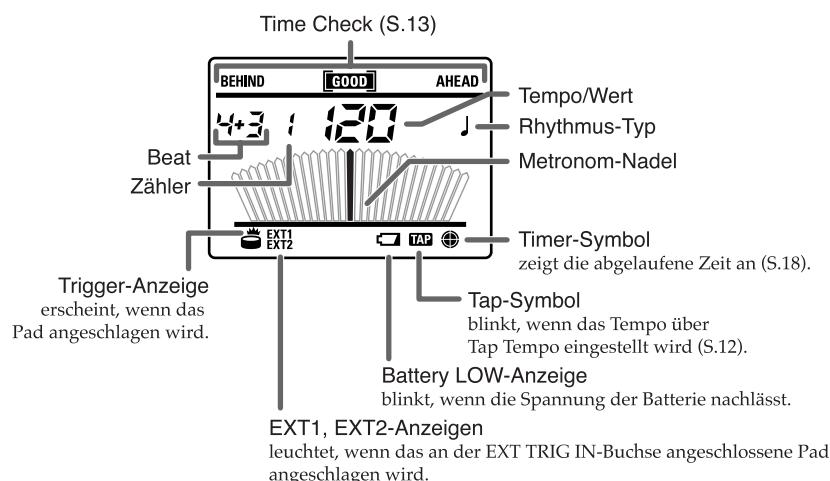
* Um Fehlfunktionen und/oder Beschädigungen von Lautsprechern oder anderen Geräten zu vermeiden, drehen Sie die Lautstärken aller Geräten ganz ab, und schalten Sie diese aus, bevor Sie sie miteinander verkabeln.

1. Regeln Sie die Lautstärken aller Geräte Ihres Systems auf Minimum.
2. Schalten Sie das RMP-5 ein.
3. Schalten Sie die anderen Geräte des Systems ein, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke ein.

Ausschalten

Drehen Sie vor dem Ausschalten bei allen Geräten die Lautstärken ab, und schalten Sie sie in der umgekehrten Reihenfolge des Einschaltens aus.

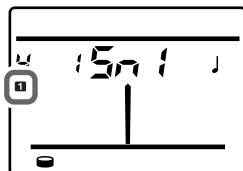
Das Display



Die ersten Bedienschritte

Auswahl eines Sounds

1. Drücken Sie den [METRONOME]-Taster so oft, bis "1" (PAD SOUND) erscheint.



2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern den gewünschten Sound aus.

Liste der Sounds

Display	Sound-Name	Display	Sound-Name	Display	Sound-Name
Sn1	Snare 1 Vintage	EH2	Elec. Hi-Hat Open	tr2	Triangle Mute
Sn2	Snare 2 Brass	EH3	Elec. Hi-Hat Close/Open	tr3	Triangle Mute/Open
Sn3	Snare 3 Bright	rd1	Ride Cymbal Bow	Cb1	Cowbell Open
Sn4	Snare 4 Funk	rd2	Ride Cymbal Bow/Bell	Cb2	Cowbell Mute
Sn5	Snare 5 Piccolo	SPL	Splash	Cb3	Cowbell Mute/Open
Sn6	Snare 6 Marching	t01	Tom Hi	tbr	Tambourine
Pbd	Practice Board	t02	Tom Lo	Sha	Shaker
ES1	Elec. Snare 1	tb1	Timbale Hi	bL1	Wood Block Hi
ES2	Elec. Snare 2	tb2	Timbale Lo	bL2	Wood Block Lo
K01	Kick 1 Rock	*3	Timbale Paila	bL3	Wood Block Lo/Hi
K02	Kick 2 Hard	*3	Sd1	CLA	Claves
K03	Kick 3 Jazz	*3	Sd2	CrS	Snare Cross Stick
EK1	Elec. Kick 1	*3	Sd3	Surdo Mute/Open	*2
EK2	Elec. Kick 2	*3	CAI	Surdo Mute	S6r
					Snare 6 Marching Rim
HH1	Hi-Hat Close	AG1	Agogo Hi	Sh1	Snare 1 head sound only
HH2	Hi-Hat Open	AG2	Agogo Lo	Sh2	Snare 2 head sound only
HH3	Hi-Hat Close/Open	AG3	Agogo Lo/Hi	Sh3	Snare 3 head sound only
EH1	Elec. Hi-Hat Close	tr1	Triangle Open	Sh4	Snare 4 head sound only
				Sh5	Snare 5 head sound only
					*1

*1 Sounds, die spielbar sind, wenn ein Pad mit Rim-shot-Funktion angeschlossen ist (S. 22).

*2 Der "open" Sound wird durch Anschlagen des Pads mit einem Stick und der "mute" Sound durch Anschlagen des Pads mit der Hand erzeugt.

*3 Kick Pad-Sounds. Verwenden Sie diese, wenn Sie am RMP-5 ein Roland KD-8/85/120 angeschlossen haben (S. 19).

Verwendung des Metronoms

Das Metronom kann mit dem [START/STOP]-Taster gestartet bzw. gestoppt werden.

Verändern der Metronom-Einstellungen

1. Drücken Sie den [METRONOME]-Taster so oft, bis der gewünschte Parameter ausgewählt ist.

Die Nummer auf der linken Seite des Displays bezeichnet den entsprechenden Parameter.

Parameter	Wert																						
2 TEMPO	20–300																						
3 CLICK SOUND (Metronom-Sound)	C01: Traditional Metronome C02: Simple Electric C03: Electric Beep C04: Cowbell C05: Claves C06: Sticks C07: Voice Count C08: Hand Clap C09: Finger Snap C10: Hi-Hat Close C11: Hi-Hat Pedal C12: Ride Cymbal C13: Triangle C14: Agogo C15: Tambourine Ptn *																						
	* Bei "Ptn" können Sie für RHYTHM eines der Patterns P01–P22 auswählen.																						
4 RHYTHM (Rhythmus-Typ)	<p>Wenn für CLICK SOUND "C01"–"C15" ausgewählt ist:</p> <p>3-2 son clave ($\frac{2}{2} \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow$), 2-3 son clave ($\frac{3}{2} \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$), 3-2 rumba clave ($\frac{2}{2} \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow$), 2-3 rumba clave ($\frac{3}{2} \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$)</p> <p>Wenn für CLICK SOUND "Ptn" ausgewählt ist:</p> <table> <tbody> <tr> <td>P01: Triangle 16th *</td> <td>P12: Simple Surdo</td> </tr> <tr> <td>P02: Agogo 16th *</td> <td>P13: Wood Block & Shaker</td> </tr> <tr> <td>P03: Drum Simple 8 Beat</td> <td>P14: Agogo Triplet *</td> </tr> <tr> <td>P04: Drum Simple 16 Beat</td> <td>P15: 2-3 Son Clave *</td> </tr> <tr> <td>P05: Drum Shuffle</td> <td>P16: 3-2 Rumba Clave *</td> </tr> <tr> <td>P06: Drum Disco</td> <td>P17: Hi-Hat Open Close 1</td> </tr> <tr> <td>P07: Jazz Legato Hi-Hat</td> <td>P18: Hi-Hat Open Close 2</td> </tr> <tr> <td>P08: Jazz Legato Ride</td> <td>P19: Hi-Hat Open Close 3</td> </tr> <tr> <td>P09: Jazz Count Hi-Hat</td> <td>P20: Hi-Hat Open Close 4</td> </tr> <tr> <td>P10: Samba Kick</td> <td>P21: Hi-Hat Open Close 5</td> </tr> <tr> <td>P11: Samba Surdo</td> <td>P22: Rock Fill</td> </tr> </tbody> </table> <p>Patterns, die mit dem "*" -Symbol gekennzeichnet sind, können eine Kombination aus CLICK SOUND und RHYTHM besitzen.</p>	P01: Triangle 16th *	P12: Simple Surdo	P02: Agogo 16th *	P13: Wood Block & Shaker	P03: Drum Simple 8 Beat	P14: Agogo Triplet *	P04: Drum Simple 16 Beat	P15: 2-3 Son Clave *	P05: Drum Shuffle	P16: 3-2 Rumba Clave *	P06: Drum Disco	P17: Hi-Hat Open Close 1	P07: Jazz Legato Hi-Hat	P18: Hi-Hat Open Close 2	P08: Jazz Legato Ride	P19: Hi-Hat Open Close 3	P09: Jazz Count Hi-Hat	P20: Hi-Hat Open Close 4	P10: Samba Kick	P21: Hi-Hat Open Close 5	P11: Samba Surdo	P22: Rock Fill
P01: Triangle 16th *	P12: Simple Surdo																						
P02: Agogo 16th *	P13: Wood Block & Shaker																						
P03: Drum Simple 8 Beat	P14: Agogo Triplet *																						
P04: Drum Simple 16 Beat	P15: 2-3 Son Clave *																						
P05: Drum Shuffle	P16: 3-2 Rumba Clave *																						
P06: Drum Disco	P17: Hi-Hat Open Close 1																						
P07: Jazz Legato Hi-Hat	P18: Hi-Hat Open Close 2																						
P08: Jazz Legato Ride	P19: Hi-Hat Open Close 3																						
P09: Jazz Count Hi-Hat	P20: Hi-Hat Open Close 4																						
P10: Samba Kick	P21: Hi-Hat Open Close 5																						
P11: Samba Surdo	P22: Rock Fill																						
5 BEAT	0–9, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7, 8+9, 9+8																						
6 CLICK VOLUME (Metronom-Lautstärke)	0 (Off)–15 (Max.)																						

2. Stellen Sie den gewünschten Wert mit den [+]/[-]-Tasten ein.
 3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Metronom ein- bzw. auszuschalten.



Wenn Sie das Metronom vorher einschalten, können Sie das Ergebnis sofort hören.



Wenn Sie den [METRONOME]-Taster halten und den [-]-Taster drücken, erfolgt die Auswahl der Parameter rückwärts.



CLICK SOUND

Wenn kein Gerät an der OUTPUT-Buchse angeschlossen ist, erklingt ein Beep-Sound. Sie können einen von zwei Beep-Sounds auswählen (1-2).



CLICK VOLUME

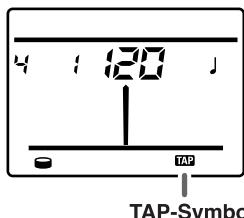
Wenn kein Gerät an der OUTPUT-Buchse angeschlossen ist, wird die Lautstärke des Beep-Sounds eingestellt (0–3).

Einstellen des Tempos mit Tap Tempo

Sie können das Tempo des Metronoms bestimmen, indem Sie das Pad des RMP-5 oder ein an der EXT TRIG IN-Buchse angeschlossenes Pad anschlagen.

1. Halten Sie den [METRONOME]-Taster gedrückt.

Das TAP-Symbol erscheint im Display.



2. Schlagen Sie das Pad im gewünschten Tempo mehrfach an.

Das Tempo des Metronoms wird entsprechend eingestellt.

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um das Metronom zu starten.

4. Wenn das Tempo korrekt ist, drücken Sie den [METRONOME]-Taster, um die aktuelle Einstellung zu bestätigen.

Das TAP-Symbol im Display verschwindet.



Wenn das TAP-Symbol im Display abgebildet ist, können Sie das Tempo mit den [+]/[-]-Taster verändern.

Der Rhythm Coach Mode

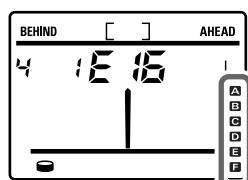
Im Rhythm Coach-Modus hält das RMP-5 für Sie einige Übungen bereit, mit denen Sie Ihre Geschwindigkeit, Genauigkeit und Ausdauer steigern sowie Ihr Timing verbessern können. Zahlreiche Parameter lassen sich programmieren, um die Übungen an Ihre speziellen Bedürfnisse anzupassen.

Drücken Sie den [COACH]-Taster, um den Rhythm Coach Mode auszuwählen.

Wenn Sie nun den [START/STOP]-Taster drücken, wird Ihre Spiel-Genauigkeit oben im Display angezeigt.

BEHIND ►►► [GOOD] <<< AHEAD zu langsam
 BEHIND ►►► [GOOD] <<< AHEAD perfekt
 BEHIND ►►► [GOOD] <<< AHEAD zu schnell

1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis die gewünschte Funktion ausgewählt ist.



Parameter	Beschreibung	Wert	Seite
A	TIME CHECK	Sauber zum Metronom spielen E-4, H-4, E-8, H-8, E-16, H-16, E-32, H-32	S. 14
B	ACCURACY SCORE	Bewertung nach Prüfen des Spiel-Timings R-4, R-8, R-16, R-32	S. 14
C	QUIET COUNT	Das innere Timing verbessern Q-1, Q-2, Q-4, Q-8, Q-16, Q-32	S. 15
D	AUTO UP/DOWN	Beschleunigen und Verlangsamen üben B-1, B-2, B-2, B-5, B-16, SPd	S. 15
E	RHYTHMIC NOTES	Rhythmische Notenwerte lernen r-5, r-7, r-9	S. 16
F	STROKE BALANCE	Die Anschlagstärke kontrollieren Hld, FLS	S. 16

2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern die gewünschte Übung aus.

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten bzw. zu stoppen.

HINWEIS

Der Sound, der für das Metronom ausgewählt ist, wird gespielt (S. 11).

TIPP

Um die Auswahl in Rückwärts-Richtung vorzunehmen, halten Sie den [COACH]-Taster, und drücken Sie den [-]-Taster.

TIME CHECK

Mit TIME CHECK trainieren Sie Ihr Timing mit Hilfe einer Darstellung auf dem Display. Ihre Schläge auf das Pad werden gemessen und mit dem Metronom verglichen. Die Abweichungen werden sofort im Display angezeigt. Die untere Abbildung erläutert die Display-Anzeigen.

1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis das Symbol “ **A ” im Display erscheint.**

2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Taster die gewünschte Übung aus.

E-4	Weniger strenge Kontrolle (1/4-Noten) (Voreinstellung)
H-4	Strenge Kontrolle (1/4-Noten)
E-8	Weniger strenge Kontrolle (1/8-Noten)
H-8	Strenge Kontrolle (1/8-Noten)
E-16	Weniger strenge Kontrolle (1/16-Noten)
H-16	Strenge Kontrolle (1/16-Noten)
E-3	Weniger strenge Kontrolle (1/16-Triolen)
H-3	Strenge Kontrolle (1/16-Triolen)

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten.

4. Um die Übung zu stoppen, drücken Sie erneut den [START/STOP]-Taster.

- * Der Rhythmus wird mit dem hier eingestellten Timing geprüft, unabhängig von der Einstellung des Metronoms.
- * Mit den [+]/[-]-Tastern können Sie das Tempo verändern.

ACCURACY SCORE

Hier wird Ihr Spiel nach Abschluss der Übung bewertet. Das Ergebnis wird im Display in Prozent (%) angegeben.

1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis das Symbol “ **B ” im Display erscheint,**

2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Taster die gewünschte Übung aus.

R-4	Das Spiel-Timing wird über 4 Takte geprüft und bewertet (Voreinstellung).
R-8	Das Spiel-Timing wird über 8 Takte geprüft und bewertet.
R-16	Das Spiel-Timing wird über 16 Takte geprüft und bewertet.
R-32	Das Spiel-Timing wird über 32 Takte geprüft und bewertet.

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten.

Vor dem “Time Check” erklingt ein Vorzähler mit zwei Takten.

4. Um die Übung zu beenden, drücken Sie erneut den [START/STOP]-Taster.

- * Der Rhythmus wird mit dem hier eingestellten Timing geprüft, unabhängig von der Einstellung des Metronoms.
- * Mit den [+]/[-]-Tastern können Sie das Tempo verändern.

QUIET COUNT

QUIET COUNT soll Ihr inneres Timing verbessern. Das Metronom spielt 1, 2, 3, 4, 6 oder 8 Takte lang mit einer festgelegten Lautstärke, um dann 1 oder 2 Takte (siehe unten) mit kaum hörbarer Lautstärke zu spielen. Das Ganze wird so lange wiederholt, bis Sie [START/STOP] drücken.

1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis das Symbol “” im Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern die gewünschte Übung aus.

 1	1-taktige Übung
 2	2-taktige Übung
 4	4-taktige Übung (Voreinstellung)
 8	8-taktige Übung
 3 1	3 Takte (laut) plus 1 Takt (leise)
 6 2	6 Takte (laut) plus 2 Takte (leise)

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten.

4. Um die Übung zu beenden, drücken Sie erneut den [START/STOP]-Taster.

* Mit den [+]/[-]-Tastern können Sie das Tempo verändern.

AUTO UP/DOWN

AUTO UP/DOWN verbessert Ihre Ausdauer, indem das Metronom-Tempo immer wieder bis zum Maximal-Tempo beschleunigt (siehe unten) und anschließend bis zum Start-Tempo abbremst. Dieses wiederholt sich so lange, bis Sie [START/STOP] drücken.

1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis das Symbol “” im Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern die gewünschte Übung aus.

 1	Das Tempo erhöht bzw. verringert sich mit jeder Zählzeit um 1 BPM (Schläge pro Minute).
 2	Das Tempo erhöht bzw. verringert sich nach zwei Zählzeiten um 1 BPM. (Voreinstellung)
 2	Das Tempo erhöht bzw. verringert sich alle acht Takte um 2 BPM.
 5	Das Tempo erhöht bzw. verringert sich alle acht Takte um 5 BPM.
 r	Das Tempo erhöht bzw. verringert sich alle acht Takte. Der Grad der Tempoänderung erhöht sich, während das Tempo immer schneller wird. * Wenn Sie das Metronom-Tempo ändern, beginnt diese Übung mit einem Tempo, das dem Start-Tempo der vorher gemachten Einstellungen am nächsten ist.
 SPd	“Speed Check”: Wenn Sie 8 Takte lang mit dem korrekten Timing spielen, erhöht das RMP-5 das Tempo automatisch um 5 BPM (in diesem Fall blinkt die Anzeige im Display vier Mal). Dieser Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis das maximale Tempo des RMP-5 erreicht ist. Vor der Übung erklingt ein Vorräder mit zwei Takten. * Wenn Sie nicht genau gespielt haben, blinkt die Anzeige im Display nur zwei Mal, und das Tempo bleibt für weitere 8 Takte unverändert.

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten.

4. Um die Übung zu beenden, drücken Sie erneut den [START/STOP]-Taster.

* Nachdem Sie das Metronom gestartet haben, können Sie das Maximal-Tempo festlegen, indem Sie [–] drücken, sobald das von Ihnen gewünschte Tempo erreicht ist. Um dieses Maximal-Tempo zu löschen, drücken Sie [+] (voreingestellter Wert: 300).

* Bei der Einstellung **SPd** ist das maximale Tempo auf “300” fest voreingestellt.



Was ist BPM?

BPM steht für “Beats Per Minute” und gibt die Anzahl der in einer Minute gespielten 1/4-Noten an.



Wenn Speed Check ausgewählt ist, wird das Timing der Noten auf Grundlage der Einstellungen für Time Check überprüft (S. 14).

RHYTHMIC NOTES

RHYTHMIC NOTES ist nicht nur eine hervorragende Aufwärmübung, sondern auch bestens geeignet, den Umgang mit verschiedenen Notenwerten zu lernen. Nach einem zweitaktigen Einzähler spielt das Metronom nacheinander je zwei Takte lang verschiedene Notenwerte: Beginnend mit halben Noten werden die Notenwerte bis zu Septolen gesteigert, um dann wieder bis auf halbe Noten reduziert zu werden.

1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis das Symbol “” im Display erscheint.
2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern die gewünschte Übung aus.

r-5	Start  (Voreinstellung)
r-7	Start 
r-9	Start 

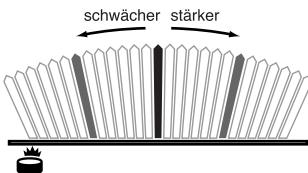
3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten.
 4. Um die Übung zu beenden, drücken Sie erneut den [START/STOP]-Taster.
- * Mit den [+]/[-]-Tastern können Sie das Tempo verändern.

HINWEIS

Die Zahl (z.B. “5” bei “r-5”) bezeichnet Anzahl der verschiedenen Rhythmen, die nacheinander aufgerufen werden.

STROKE BALANCE

Mit STROKE BALANCE überprüfen Sie die Schlagkraftunterschiede zwischen Ihrer rechten und linken Hand (oder nur einer Hand).



1. Drücken Sie den [COACH]-Taster so oft, bis das Symbol “” im Display erscheint.
2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern die gewünschte Übung aus.

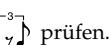
HLD	Die Metronom-Anzeige erlischt unmittelbar nach dem Anschlag. (Voreinstellung)
FLS	Die Metronom-Anzeige bleibt nach dem Anschlag sichtbar.

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taste, um das Metronom ein- bzw. auszuschalten.
- * Mit den [+]/[-]-Tastern können Sie das Tempo verändern.
- * Wenn Sie in der Nähe des Sensors spielen, zeigt die Metronom-Anzeige “stärker” an.

Anwendungen für Fortgeschritten

Triplet Time Check

Wenn Sie für TIME CHECK "E-3" oder "H-3" ausgewählt haben, können Sie triolische Übungen spielen. In diesem Fall wird das Timing der Triolen geprüft.

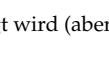
Mit der folgenden Methode können Sie das Timing von  prüfen.

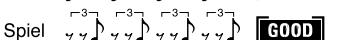
1. Stellen Sie das Metronom wie folgt ein:

RHYTHM:  , BEAT: 0

2. Wählen Sie für TIME CHECK entweder "E-4" oder "H-4".

3. Starten Sie die Übung.

Wenn das Metronom auf der unbetonten Zählzeit erzeugt wird (aber auf der betonten Zählzeit gehört wird), können Sie das Timing von  prüfen.

Metronom  (gehört)
Spiel  **GOOD**

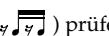
HINWEIS

"E" = EASY (leicht)

"H" = HARD (schwer)

1/16-Noten Offbeat Time Check

Wenn Sie für TIME CHECK "E-16" oder "H-16" ausgewählt haben, können Sie das Spiel-Timing für 1/16-Noten prüfen lassen.

Sie können wie folgt auch das Timing nur der Offbeats () prüfen:

1. Stellen Sie das Metronom wie folgt ein:

RHYTHM:  , BEAT: 0

2. Wählen Sie für TIME CHECK entweder "E-8" oder "H-8".

3. Starten Sie die Übung.

Wenn das Metronom auf der unbetonten Zählzeit erzeugt wird, können Sie das Timing von 1/16-Noten off-beat überprüfen.

Metronom  (gehört)
Spiel  **GOOD**

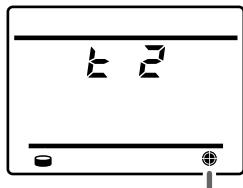
Einstellen des Timers

Der Timer kann von einer bis 60 Minuten eingestellt werden.

* Sie können auch bei aktiviertem Timer das Metronom und den Rhythm Coach einsetzen.

1. Halten Sie den [COACH]-Taster gedrückt.

Das TIMER-Symbol erscheint im Display.



2. Wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern die gewünschte Zeit für den Timer aus:

⌚ 1 : 1 min. – ⌚ 10 : 10 min.

⌚ 15 : 15 min.

⌚ 30 : 30 min.

⌚ 60 : 60 min.

3. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um den Timer zu starten,

Das Timer-Symbol blinkt. Mit jedem verstrichenen Viertel erlischt ein Viertel des Timer-Symbols.

4. Wenn Sie den [METRONOME]-Taster drücken, wird der Metronome Mode ausgewählt.

Wenn Sie den [COACH]-Taster drücken, wird der Rhythm Coach Mode ausgewählt.

Drücken Sie dann den [START/STOP]-Taster, um die Übung zu starten.

5. Wenn die für den Timer eingestellte Zeit abgelaufen ist, erklingt ein Alarm-Signal, und die BEAT-Anzeige blinkt.

* Wenn Sie das Metronom in einem anderen Display als dem Timer-Display stoppen, läuft der Timer weiter. Um den Timer zu stoppen, wählen Sie das Timer-Display aus, und drücken Sie [START/STOP].

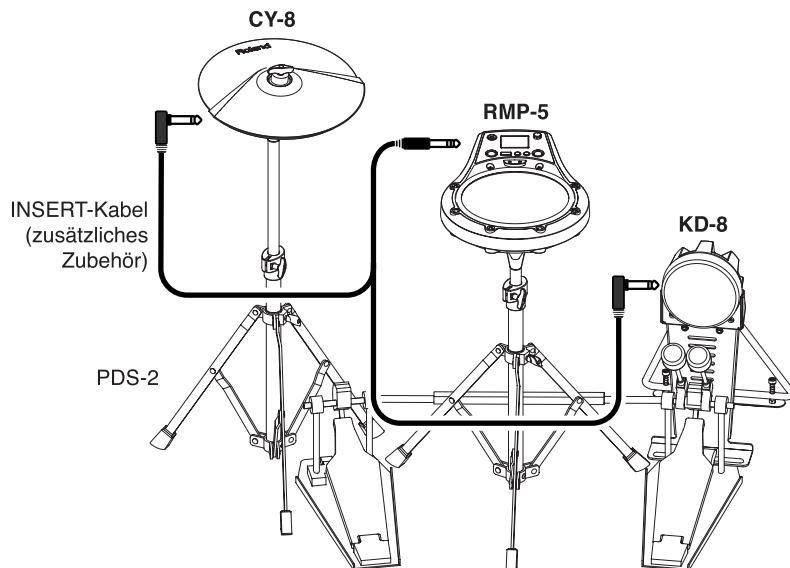


Die Lautstärke des Alarm-Signals kann mit CLICK VOLUME eingestellt werden.

Anschließen externer Pads

Anschlussbeispiele

Mithilfe eines INSERT-Kabels (zusätzliches Zubehör) können Sie ein Cymbal-Pad (z.B. Roland CY-8) und ein Kick-Pad (z.B. Roland KD-8) an die EXT TRIG IN-Buchse anschließen.



Anschließen des Cymbal Pads

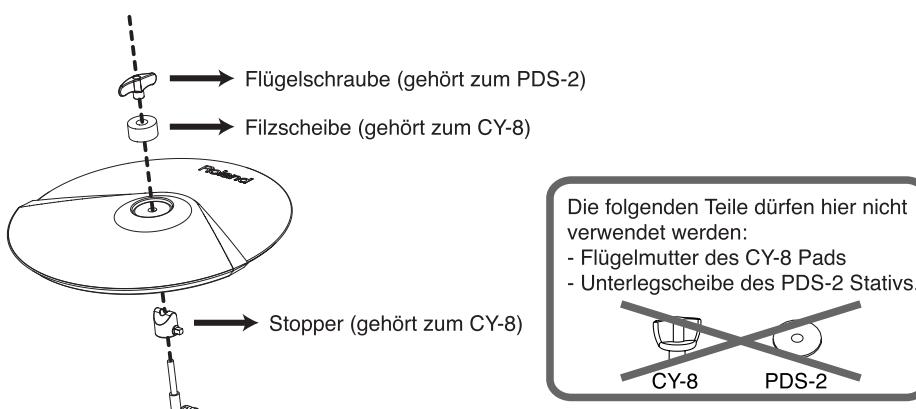
1. Verbinden Sie einen der Monostecker des INSERT-Kabels mit der Output-Buchse des Cymbal-Pads.

Wenn Sie das Pad anschlagen, leuchtet am RMP-5 "EXT1" auf.

- * Drücken Sie den [METRONOME]-Taster so oft, bis das Symbol "■" (PAD SOUND) erscheint, und wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern den gewünschten Sound aus.

Hinweise zur Montage des CY-8 auf dem PDS-2 Ständer

Befestigen Sie das CY-8 Pad wie folgt am PDS-2 Ständer.



WICHTIG

Cymbal Pad-Randschläge und Beckenstopps können nicht gespielt werden, wenn sowohl ein Cymbal Pad als auch ein Kick Pad angeschlossen sind.

Anschließen des Kick Trigger Pads

1. Verbinden Sie den anderen der Monostecker des INSERT-Kabels mit der Output-Buchse des Kick-Pads.

Wenn Sie das Pad anschlagen, leuchtet am RMP-5 "EXT2" auf.

- * Drücken Sie den [METRONOME]-Taster so oft, bis das Symbol "■" (PAD SOUND) erscheint, und wählen Sie mit den [+]/[-]-Tastern den gewünschten Sound aus.

TIPP

Wenn Sie ein Pad mit Rim-shot anschließen (z.B. PD-85 oder PD-8): Siehe "Anschließen von Pads mit Rim Shot" (S. 22).

Anschließen anderer Pads

Sie können an das RMP-5 auch andere Pads der Roland V-Drum-Serie anschließen. Abhängig von den Trigger-Parametern können Sie entweder zwei Pads oder ein Pad mit Rim-shot anschließen. Nach Anschließen des Pads müssen Sie die korrekten Trigger-Einstellungen im RMP-5 vornehmen, damit das Pad korrekt funktioniert.

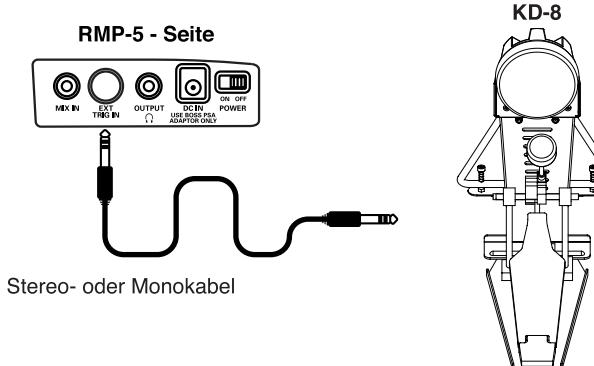
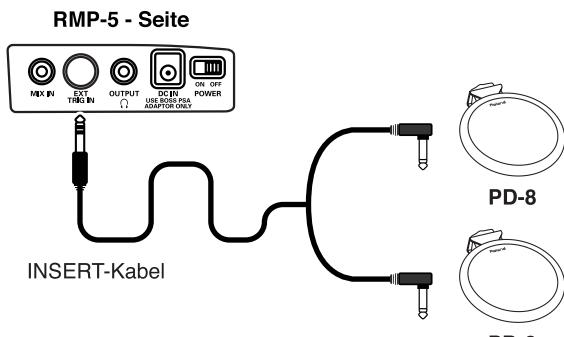
Anschließen der Pads

1. Schließen Sie das Pad bzw. die Pads an die External Trigger In-Buchse an.

2. Halten Sie die Taster [METRONOME] und [COACH] gedrückt, und schalten Sie das RMP-5 ein.

Der Parameter-Einstellmodus ist ausgewählt.

3. Stellen Sie den Input Mode mit den [+]/[-]-Tastern auf **H-2**.



Was ist der Input Mode?

Der Input Mode bestimmt, ob ein Rim-shot gespielt werden kann.

Wenn Sie zwei Pads mithilfe eines INSERT-Kabels angeschlossen haben, wählen Sie **H-2**. Wenn Sie ein Pad mit Rim-shot angeschlossen haben, wählen Sie **H-r**.

Die Voreinstellung ist **H-2**.

4. Drücken Sie den [COACH]-Taster.

Wenn die Anzeige **TP** im Display erscheint, können Sie den Trigger-Typ mit den [+]/[-]-Tastern einstellen.

Wählen Sie hier das am RMP-5 angeschlossene Pad aus.

Pad	Type	Pad	Type
PD-8	PD	KD-120, KD-85, KD-80, KD-7	PD
PD-9, PD-7, PD-6	Pd	CY-8	CY8
PD-85, PD-80R, PD-80	85	CY-15R, CY-14C, CY-12R/C, CY-12H, CY-6	CY
PD-105, PD-100	105	RT-7K	RT7K
PD-125, PD-120	125	RT-5S	RT5S
KD-8	PD8	RT-3T	RT3T

Wenn Sie das Pad anschlagen, leuchtet entweder "EXT1" oder "EXT2". Prüfen Sie, ob das richtige Pad angeschlagen wurde, und stellen Sie die Trigger-Parameter ein.



Wenn Sie ein Pad mit Rim-shot anschließen (z.B. PD-85 oder PD-125): Siehe "Anschließen von Pads mit Rim Shot" (S. 22).



Der Trigger-Typ der Spielfläche des RMP-5 kann nicht verändert werden (die Anzeige "—" erscheint im Display).

Was ist der Trigger-Typ?

Der Trigger-Typ bestimmt die Voreinstellungen für ein Pad. Wenn Sie einen Trigger-Typ auswählen, werden alle Parameter für dieses Pad im RMP-5 auf die korrekten Voreinstellungen gesetzt. Danach können Sie diese Voreinstellungen im Detail anpassen.

5. Wählen Sie den gewünschten Parameter mit den Tastern **[METRONOME]** und **[COACH]** aus, und verändern Sie den Wert mit den **[+]/[-]**-Tastern.
6. Drücken Sie den **[START/STOP]**-Taster, um wieder die normale Display-Anzeige auszuwählen.
7. Wählen Sie den gewünschten Sound für das Pad aus.

Siehe **“Auswahl eines Sounds”** (S. 10).

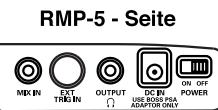


Siehe **“Parameter-Liste”** (S. 23).

Anschließen externer Pads

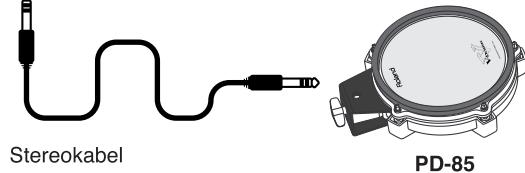
Anschließen von Pads mit Rim Shot

- Schließen Sie das Pad mithilfe eines Stereokabels an die External Trigger In-Buchse an.



- Halten Sie die Taster [METRONOME] und [COACH] gedrückt, und schalten Sie das RMP-5 ein.

Der Parameter-Einstellmodus ist ausgewählt.



PD-85

- Stellen Sie den Input Mode mit den [+]/[-]-Tastern auf $H-r$.

- Drücken Sie den [COACH]-Taster.

Wenn die Anzeige LYP im Display erscheint, können Sie den Trigger-Typ mit den [+]/[-]-Tastern einstellen.

Wählen Sie hier das am RMP-5 angeschlossene Pad aus.

Pad	Type	Pad	Type
PD-8	PD8	PD-125, PD-120	125
PD-9, PD-7	PD	CY-8	CY8
PD-85, PD-80R	85	CY-15R, CY-14C, CY-12R/C, CY-12H, CY-6	CY
PD-105	105	RT-5S	ESS

- Wählen Sie den gewünschten Parameter mit den Tastern [METRONOME] und [COACH] aus, und verändern Sie den Wert mit den [+]/[-]-Tastern.

* Siehe "Parameter-Liste" (S. 23).



Input Mode (S. 20)

- Drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um wieder die normale Display-Anzeige auszuwählen.

- Schlagen Sie das Fell des Pads an.

Die Anzeige "EXT1" blinkt.

- Wählen Sie den gewünschten Sound für die Oberfläche des Pads aus.

- Schlagen Sie den Rand des Pads an.

Die Anzeige "EXT2" blinkt.

- Wählen Sie den gewünschten Sound für den Rand des Pads aus.

* Die folgenden Tabellen zeigen mögliche Kombinationen von Sounds, die über das Fell und den Rand gespielt werden können (S. 10).



Trigger Type (S. 21)

Head		Rim	
Sh1	Snare 1 (nur Fell)	Sn1	Snare 1 Vintage
Sh2	Snare 2 (nur Fell)	Sn2	Snare 2 Brass
Sh3	Snare 3 (nur Fell)	Sn3	Snare 3 Bright
Sh4	Snare 4 (nur Fell)	Sn4	Snare 4 Funk
Sh5	Snare 5 (nur Fell)	Sn5	Snare 5 Piccolo
Sn6	Snare 6 Marching	S6r	Snare 6 March rim

Head		Rim	
Sh1	Snare 1 (nur Fell)	CrS	Snare Cross Stick
Sh2	Snare 2 (nur Fell)		
Sh3	Snare 3 (nur Fell)		
Sh4	Snare 4 (nur Fell)		
Sh5	Snare 5 (nur Fell)		
Sn6	Snare 6 Marching		

Parameter-Liste

Halten Sie die Taster [METRONOME] und [COACH] gedrückt, und schalten Sie das RMP-5 ein.

Wählen Sie dann durch mehrfaches Drücken des [COACH]-Tasters den gewünschten Parameter aus, und verändern Sie den Wert mit den [+]/[-]-Tastern.

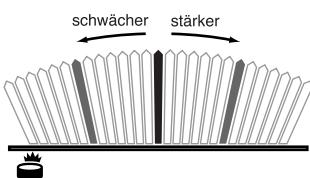
* Wenn Sie den [METRONOME]-Taster gedrückt halten und die [+]/[-]-Taster drücken, werden die Parameter in Rückwärts-Richtung ausgewählt.

Parameter	Value		
Input Mode (wird beim Einschalten angezeigt)	H-2 Head x 2 H-r Head&Rim		S. 20
Trigger Type	Pd8 PD-8 Pd PD-9, PD-7, PD-6 85 PD-85, PD-80R, PD-80 105 PD-105, PD-100 125 PD-125, PD-120 408 KD-8 404 KD-120, KD-85, KD-80, KD-7	CY8 CY-8 CY CY-15R, CY-14C, CY-12R/C, CY-12H, CY-6 78 RT-7K 55 RT-5S 38 RT-3T —	S. 21
Sensitivity	1-16		S. 23
Threshold	0-15		S. 23
Velocity Curve	Lnr, Log, EP1, EP2, Ld1, Log1, Log2		S. 23
Scan Time	0-4.0 ms (einstellbar in Schritten von 0.1 ms)		S. 24
Retrigger Cancel	1-16		S. 24
Crosstalk Cancel	off, 20-80 (einstellbar in 5er-Schritten)		S. 24
Mask Time	0-64 ms (einstellbar in Schritten von 4 ms)		S. 25
Rim Sensitivity*	off, 1-20, ---		S. 25
Rim Gain	0.5-20, ---		S. 25

Sensitivity

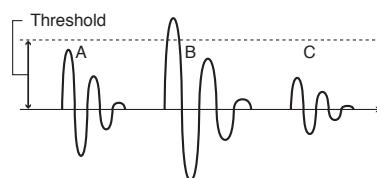
Sie können die Empfindlichkeit der Pads so einstellen, dass sie optimal zu Ihrer Spielweise passt. Sie erhalten dadurch eine bessere dynamische Kontrolle über die Sounds.

- * Wenn Sie das Pad anschlagen, wird die Spieldynamik im Display angezeigt. Stellen Sie einen Wert ein, bei dem die Nadel-Anzeige ganz nach rechts ausschlägt, wenn Sie das Pad mit maximaler Kraft anschlagen.



Threshold

Mit diesem Parameter legen Sie fest, dass ein Trigger-Signal nur empfangen werden kann, wenn eine bestimmte Anschlagstärke (Velocity) überschritten wird. So wird verhindert, dass ein Sound allein schon vom Mitschwingen anderer Pads ausgelöst wird. Im unten abgebildeten Beispiel erzeugt nur B einen Sound, A und C nicht.



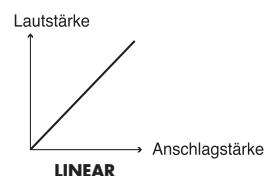
Bei höheren Werten lösen leichte Schläge kein Sound aus. Erhöhen Sie den "Threshold"-Wert, während Sie auf dem Pad spielen. Prüfen Sie das Ergebnis, und regeln Sie bei Bedarf nach. Wiederholen Sie dies, bis Sie die optimal zu Ihrem Spiel passende Einstellung gefunden haben.

Velocity Curve

Mit diesem Parameter legen Sie fest, auf welche Weise Ihre Anschlagstärke in eine entsprechende Lautstärke umgesetzt wird. Stellen Sie die Kurve so ein, dass sich ein möglichst natürliches Spielgefühl ergibt.

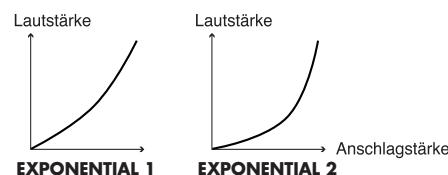
Lnr (Linear)

Die Grundeinstellung, erzeugt das natürlichste Verhältnis zwischen Anschlagstärke und Lautstärke-Änderungen.



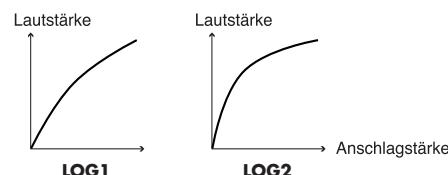
EP1, EP2 (Exponential 1, Exponential 2)

Im Vergleich zu LINEAR erzeugen starke Anschläge eine stärkere Lautstärke-Änderung.



Log1, Log2 (Log 1, Log 2)

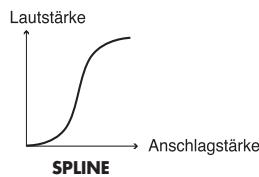
Im Vergleich zu LINEAR erzeugen leichte Anschläge eine stärkere Lautstärke-Änderung.



Anschließen externer Pads

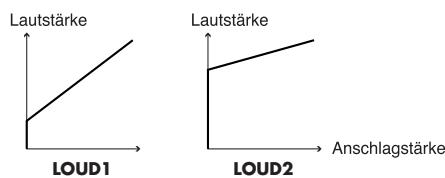
SPL (Spline)

Hier ergeben sich extreme Lautstärke-Änderungen im Verhältnis zur Anschlagstärke.



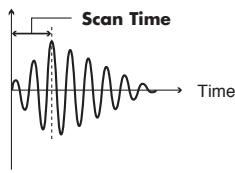
Ld1, Ld2 (Loud 1, Loud 2)

Schwache Dynamik; damit ist es leicht, ständig hohe Lautstärken zu erzielen. In Verbindung mit akustischen Drum-Triggern gewährleisten diese Einstellungen gleichmäßige Lautstärken.



Scan Time

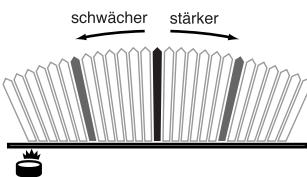
Weil sich das Einschwingverhalten der Trigger-Signal-Wellenformen je nach verwendetem Pad oder Akustik-Drum-Trigger unterscheidet, könnten gleichmäßige Schläge trotzdem verschiedene Lautstärken erzeugen. Sollte dies der Fall sein, können Sie mit "SCAN TIME" ein präziseres Erkennen Ihrer Spielweise einstellen.



Die Einstellung der Scan Time

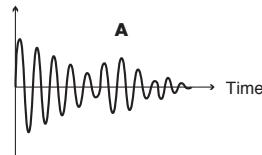
Erhöhen Sie, während Sie das Pad laut anschlagen, schrittweise den Scan-Time-Wert, ausgehend von 0 msec, bis sich die resultierende Lautstärke auf ihrem höchsten Niveau stabilisiert. Bei diesem Wert testen Sie dann, ob sich die Lautstärke zwischen leichtem und starkem Anschlag entsprechend ändert. Je höher der Wert, desto mehr Zeit vergeht bis zum Auslösen des Sounds. Stellen Sie den Wert so niedrig wie möglich ein.

- * Wenn Sie das Pad anschlagen, wird die Spieldynamik im Display angezeigt. Stellen Sie einen Wert ein, bei dem die Nadel-Anzeige ganz nach rechts ausschlägt, wenn Sie das Pad mit maximaler Kraft anschlagen.



Retrigger Cancel (Erkennen der Trigger-Signal-Abschwächung)

Dieses ist ein wichtiger Parameter, falls Sie Akustik-Drum-Trigger verwenden. Diese können unregelmäßige Wellenformen erzeugen, die ein versehentliches Auslösen der Sounds z.B. am Punkt A in der unten abgebildeten Grafik bewirken (Retrigger).



Dieses Problem kann im Ausklingbereich der Trigger-Wellenform auftreten. "Retrigger Cancel" erkennt solche "Unebenheiten" und verhindert ein erneutes Triggern.

Obwohl hohe Werte ein Retriggern wirksam unterdrücken, können eventuell schnell aufeinander folgende Schläge – etwa bei einem Wirbel – nicht mehr erkannt werden. Stellen Sie den Wert deshalb so niedrig wie möglich ein, ohne dass ein Retriggern auftritt.

- * Das Problem des Mehrfach-Triggerns kann auch mit dem "Mask-Time"-Parameter gelöst werden. "Mask Time" verhindert das Erkennen von Trigger-Signalen innerhalb eines definierten Zeitraums, nachdem bereits ein Trigger-Signal empfangen wurde. "Retrigger Cancel" erkennt dagegen Unebenheiten im Trigger-Signal und verhindert somit das Mehrfach-Triggern.

Die Einstellung für Retrigger Cancel

Schlagen Sie wiederholt auf das Pad, und erhöhen Sie schrittweise den "Retrigger-Cancel"-Wert, bis das Mehrfach-Triggern nicht mehr auftritt.

Crosstalk Cancel (Verhindern des Übersprechens zwischen den Pads)

Wenn zwei Pads auf demselben Stativ montiert sind, können durch Anschlagen eines Pads Vibrationen auf das andere Pad übertragen werden und unbeabsichtigt Sounds auslösen (auch Crosstalk genannt). Das Problem kann mit einer entsprechenden Crosstalk Cancel-Einstellung am unbeabsichtigt mitschwingenden Pad verhindert werden.

Ist der Wert zu hoch gewählt, erklingt bei gleichzeitigem Anschlagen beider Pads nur dasjenige, welches stärker angeschlagen wurde – stellen Sie also den Wert so niedrig wie möglich ein.

Bei "OFF" ist die Unterdrückung von Crosstalk nicht aktiv.

- * In einigen Fällen können Sie auch ein Übersprechen zwischen den Pads vermeiden, wenn Sie den Abstand zwischen ihnen vergrößern bzw. den Wert für "Threshold" erhöhen.

Die Einstellung für Crosstalk Cancel

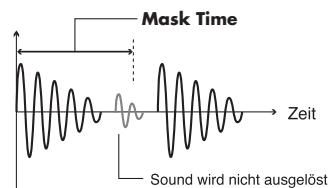
Schlagen Sie das Pad an, dass über EXT 1 verbunden ist. Falls nun der Sound des "EXT2"-Pads ebenfalls erklingt, erhöhen Sie den Wert für Crosstalk Cancel des "EXT2"-Pads solange, bis dessen Sound nicht mehr erklingt, wenn Sie das "EXT1"-Pad anschlagen.

Mask Time

Wenn beispielsweise bei einem Kick-Trigger der Schlegel zurückprallt und das Pad ein zweites Mal trifft, oder wenn bei einem akustischen Drumset der Schlegel nach einem Schlag auf dem Fell liegen bleibt, können Doppel-Trigger entstehen (anstelle eines beabsichtigten Sounds werden zwei Sounds ausgelöst).

Mit dem Mask-Time-Parameter können diese Probleme behoben werden: Nach dem ersten Anschlagen des Pads werden alle weiteren Schläge, die innerhalb der "MASK TIME" (0 – 64 ms) liegen, ignoriert.

Bei zu hohen Werten kann es schwierig werden, schnelle Figuren zu spielen. Stellen Sie den Wert daher so niedrig wie möglich ein.



* Falls bei einem einzelnen Schlag mehrere Sounds ausgelöst werden, müssen Sie den Retrigger-Cancel-Wert neu einstellen.

Rim Sensitivity

Sie können die Empfindlichkeit des Rim so einstellen, dass sie optimal zu Ihrer Spielweise passt. Sie erhalten dadurch eine bessere dynamische Kontrolle über die Sounds.

Bei "OFF" wird auf dem Rim der Sounds des Fells gespielt. Wenn ein zu hoher Wert eingestellt wird, wird bei Anschlagen des Fells auch der Rim-Sound getriggert.

* Diese Einstellung kann nur vorgenommen werden, wenn einer der folgenden Trigger-Typen (S. 21) ausgewählt ist (siehe unten bei "Rim Gain").

Rim Gain

Hiermit können Sie das Verhältnis zwischen Ihrer Anschlagstärke (Velocity) auf den Spannreifen bzw. Rand eines Pads und der daraus resultierenden Lautstärke einstellen.

* Diese Einstellung kann nur vorgenommen werden, wenn einer der folgenden Trigger-Typen (S. 21) ausgewählt ist und gleichzeitig der Input Mode auf **H-r** eingestellt ist:

Trigger-Typ	Rim Sensitivity	Rim Gain
PdB	—	✓
Pd	—	✓
85	✓	✓
105	✓	✓
125	✓	✓
Cyb	—	✓
Cy	—	✓
E55	✓	✓

* Die Balance zwischen Lautstärke und Anschlagstärke für das Fell wird mit dem Parameter "Sensitivity" eingestellt (S. 23).

Anhang

Einstellen der Empfindlichkeit des Pads

Wenn Sie die Übung "Stroke Balance" ausgewählt haben und die Nadel-Anzeige im Display zu schwach bzw. zu stark ausschlägt, müssen Sie die Empfindlichkeit des Pads neu einstellen.

1. Halten Sie die Taster [METRONOME] und [COACH] gedrückt, und schalten Sie das RMP-5 ein.

2. Drücken Sie den [COACH]-Taster zwei Mal.

Im Display erscheint die Anzeige " **5n5** ".

3. Stellen Sie die Empfindlichkeit des Pads mit den [+]/[-]-Tastern ein.

Je höher der Wert, desto empfindlicher reagiert das Pad. Die Voreinstellung ist "6".

4. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster.

Die aktuelle Einstellung wird gesichert, und die normale Display-Anzeige erscheint wieder.

Abrufen der Werksvoreinstellungen

1. Halten Sie den [START/STOP]-Taster gedrückt, und schalten Sie das RMP-5 ein.

Im Display erscheint die Anzeige " **rSc** ".

2. Drücken Sie erneut den [START/STOP]-Taster, und halten Sie diesen Taster gedrückt.

Alle Einstellungen des RMP-5 werden auf ihre Werksvoreinstellungen zurückgesetzt.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint wieder die normale Display-Anzeige.

Die Werksvoreinstellungen des RMP-5 sind wie folgt:

5n5 (Sensitivity):	5
t_{hr} (Threshold):	2
l_{ur} (Velocity Curve):	Lnr
s_{cn} (Scan Time):	16
r_{tc} (Retrigger Cancel):	3
c_{rs} (Crosstalk Cancel):	off
r_{sc} (Mask Time):	4

Fehlermeldungen im Display

Bei einem Fehler im Betriebssystem erscheint eine entsprechende Fehlermeldung im Display (siehe folgenden Abschnitt).

Display	Bedeutung	Aktion
Er1	Teile der internen Daten des RMP-5 sind beschädigt.	Die Anzeige " rSc " erscheint, wenn Sie den [METRONOME]-Taster drücken. Drücken Sie dann erneut den [METRONOME]-Taster und halten Sie diesen gedrückt, um die Funktion "Factory Reset" auszuführen. Dabei werden hier nur die Einstellungen der "beschädigten" Dateien zurückgesetzt. Falls das Problem damit nicht behoben sein sollte, informieren Sie Ihren Roland-Vertragspartner.
Er2	Das interne Betriebssystem arbeitet nicht mehr korrekt.	Informieren Sie Ihren Roland-Vertragspartner.

Wechseln des Fells

Wenn das Fell kaputt ist oder die Spannung nicht mehr halten kann, sollten Sie es ersetzen.

Ein passendes Fell (#03891812 RMP-3 PAD HEAD(MESH HEAD) <CM-2208-RN>) können Sie über Ihren Roland-Vertragspartner bestellen.

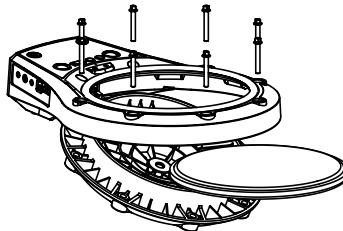
Das Fell austauschen

Benutzen Sie zum Fellwechsel oder Stimmen den mitgelieferten Stimmschlüssel.

1. Entfernen Sie alle Stimmschrauben.

Lösen Sie eine Schraube nach der anderen im Gegenuhzeigersinn.

* *Verlieren Sie die Stimmschrauben nicht.*



2. Öffnen Sie die Abdeckung, und nehmen Sie das alte Fell heraus.

3. Legen Sie das neue Fell in das Gehäuse.

4. Schließen Sie das Gehäuse fest.

5. Stecken Sie die Stimmschrauben wieder in die entsprechenden Gewinde.

6. Spannen Sie das Fell wie im Abschnitt "Spannen des Fells" (S. 7) beschrieben.



Das Roland MH-8-Gewebefell passt nicht auf das RMP-5 und kann daher nicht verwendet werden.

Technische Daten

RMP-5: Rhythm Coach

● Größe des Pads

8 inch

● Pad-Sounds

54

● Tempo

20–300

● Click-Sounds

15

● Rhythmen

24

● Patterns

22

● Beats

24

● Rhythm Coach-Funktionen

TIME CHECK (8 Variationen)

ACCURACY SCORE (4 Variationen)

QUIET COUNT (6 Variationen)

AUTO UP/DOWN (6 Variationen)

RHYTHMIC NOTES (3 Variationen)

STROKE BALANCE (2 Variationen)

● Anschlüsse

PHONES/OUTPUT: 1 (Miniklinke stereo)

AC-Adapter

MIX IN: 1 (Miniklinke)

EXT TRIG IN: 1 (Dual-Anschluss)

* Mithilfe eines INSERT-Kabels können Sie zwei Pads anschließen. In diesem Fall stehen die Spielfunktionen Rim shot, Edge shot und Choke nicht zur Verfügung

● Stromversorgung

DC 9 V: Trockenbatterien 6LR61/1604A (9 V, Alkaline-Typ)

AC-Adapter

● Stromverbrauch

80 mA

* Lebensdauer der Batterien:

Carbon: ca. 1 Stunde

Alkaline: ca. 4 Stunden

Diese Werte sind abhängig von den Umgebungsbedingungen und der Art und Weise der Nutzung der Batterien (z.B. Dauerbetrieb).

* Verwenden Sie nach Möglichkeit Alkaline-Batterien.

* Die dem RMP-5 beigefügten Batterien besitzen eventuell eine eingeschränkte Lebensdauer, da diese dem RMP-5 bereits ab Werk beigefügt wurden.

● Größe des Gewindes für den Ständer PDS-2

M8

● Abmessungen

263 (W) x 348 (D) x 78 (H) mm

10-3/8 (W) x 13-3/4 (D) x 3-1/8 (H) inches

● Gewicht

ca. 1,3 kg / 2 lbs 14 oz (inkl. Batterie)

● Beigefügtes Zubehör

Trockenbatterie 6LR61/1604A (9 V) (Alkaline)

Stimmschlüssel

Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)

● Zusätzliches Zubehör

AC-Adapter: BOSS PSA-Serie

Ständer: PDS-2

Pads (PD-8, PD-85BK/WT, PD-105BK/WT, PD-125BK/WT)

Cymbal-Pads (CY-8, CY-12R/C, CY-14C, CY-15R)

Kick Trigger-Pads (KD-8, KD-7, KD-85BK/WT, KD-120BK/WT)

Drum Trigger (Roland RT-Serie)

INSERT-Kabel (nicht von Roland erhältlich)

* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Verschiedene Patterns zum Üben

Auf den folgenden Seiten finden Sie Noten-Darstellungen verschiedener Übungs-Patterns, die Sie mit dem Rhythm Coach des RMP-5 einsetzen können. Damit können Sie Ihr Timing spielerisch verbessern.

Verschiedene Patterns zum Üben

Übung 1 (TIME CHECK — 1/4-Noten)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

PAD SOUND: Sn1 (Snare 1 Vintage)
TEMPO: 120
CLICK SOUND: C01
RHYTHM: 
BEAT: 4
CLICK VOLUME: 10
TIME CHECK: E-4

HINWEIS

Wenn TIME CHECK auf "H-4" gestellt ist, wird das Timing streng überprüft. Wenn "E-4" gewählt ist, ist die Prüfung nicht ganz so streng.



- * Über Sie so lange, bis im Display die Anzeige [GOOD] permanent erscheint.
Verändern Sie auch das Tempo.

Übung 2 (TIME CHECK — 1/16-Noten)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TIME CHECK: E16



- * Über Sie so lange, bis im Display die Anzeige [GOOD] permanent erscheint.
Verändern Sie auch das Tempo.

Übung 3 (TIME CHECK — Triolen)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TIME CHECK: E-3



- * Über Sie so lange, bis im Display die Anzeige [GOOD] permanent erscheint.
Verändern Sie auch das Tempo.

Übung 4 (STROKE BALANCE)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TEMPO: 120
RHYTHM: 
BEAT: 4
TIME CHECK: E-8
STROKE BALANCE: HLd

HINWEIS

Beachten Sie, dass die Time Check-Funktion immer aktiv ist.



Übung 5 (RHYTHMIC NOTES)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

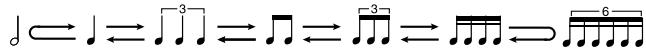
TEMPO: 100

BEAT: 4

RHYTHMIC NOTES: r-9

Spielen Sie diese Übung auch mit verschiedenen Lautstärken.

* Wenn "r-7" ausgewählt ist, werden die folgenden sieben Patterns aufeinander folgend wiederholt:



* Wenn "r-5" ausgewählt ist, werden die folgenden fünf Patterns aufeinander folgend wiederholt:



Verschiedene Patterns zum Üben

Übung 6 (QUIET COUNT — q-2)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TEMPO: 112

RHYTHM:

BEAT: 4

TIME CHECK: E-8

QUIET COUNT: q-2

* Wenn Sie diese Übung beherrschen, versuchen Sie einfach, mit der linken Hand zu beginnen, und verändern Sie auch das Tempo.

Übung 7 (QUIET COUNT — q31)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TEMPO: 140

RHYTHM: |

BEAT: 4

TIME CHECK: E16

QUIET COUNT: a31

Übung 8 (AUTO UP/DOWN – b-2)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TEMPO: 100

RHYTHM:

BEAT: 4

TIME CHECK: H 4

AUTO UP/DOWN: b-2

(Single Paradiddle)

* Sie können die obere Grenze des Tempos festlegen, indem Sie den “-“-Taster drücken, während das Tempo erhöht wird.

Übung 9 (AUTO UP/DOWN — 8-5)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TEMPO: 100

RHYTHM: 

BEAT: 4

TIME CHECK: E16

AUTO UP/DOWN: 8-5



RRLLRRLLRRLLRRLL RRLLRRLLRRLLRRLL

* Sie können die obere Grenze des Tempos festlegen, indem Sie den "-" Taster drücken, während das Tempo erhöht wird.

Übung 10 (AUTO UP/DOWN — SPd)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

TEMPO: 90

RHYTHM: 

BEAT: 4

TIME CHECK: E-8

AUTO UP/DOWN: SPd



RLRLRRLL RLRLRRLL

Übung 11 (Practicing in Time with Patterns)

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:

PAD SOUND: tb1 (Timbale Hi)

TEMPO: 110

CLICK SOUND: Ptn

RHYTHM: P10 (Samba Kick)

BEAT: 4

CLICK VOLUME: 12

TIME CHECK: E16



RLRLRLRLRLRLRL RLRLRLRLRLRLRL

INDEX

A

AC Adapter-Buchse	6
ACCURACY SCORE	13-14
Ansschlüsse	
Cymbal-Pad	19
Kick Trigger-Pad	19
Pads mit Rim-shot	22
weitere Pads	20
Ausschalten	9
AUTO UP/DOWN	13, 15

B

Batterie	7
Battery LOW-Anzeige	7
BEAT	
Anzeige	6
Metronom	11

C

CLICK SOUND	11
CLICK VOLUME	11
COACH-Taster	6
Crosstalk Cancel	24, 26

D

Display	9
---------------	---

E

Einschalten	9
EXT TRIG IN-Buchse	6

F

Factory Reset	26
Fehlermeldungen	26

H

Head	6
Auswechseln des Fells	27
Spannen des Fells	7

I

Input Mode	20
------------------	----

M

Mask Time	25-26
Metronom	11
METRONOME-Taster	6
Mini-Lautsprecher	6
MIX IN-Buchse	6

O

OUTPUT-Buchse	6
---------------------	---

P

Pad	
Sensitivity	26
PAD SOUND	10
Parameter-Liste	23
POWER-Schalter	6

Q

QUIET COUNT	13, 15
-------------------	--------

R

Retrigger Cancel	24, 26
RHYTHM	11
Rhythm Coach Mode	13
RHYTHMIC NOTES	13, 16
Rim Gain	25
RIM SENSITIVITY	25
Rim Sensitivity	25

S

Scan Time	24, 26
Sensitivity	23, 26
Head	26
Sensor	6
Soundliste	10
START/STOP-Taster	6
Stimmschrauben	6
STROKE BALANCE	13, 16

T

Tap Tempo	12
Technische Daten	28
TEMPO	11
Threshold	23, 26
TIME CHECK	13-14
Time Check	
1/16-Noten Offbeat	17
Triolen	17
Timer	18
Trigger-Typ	21

V

VALUE +/- Taster	6
Velocity Curve	23, 26
VOLUME	11
VOLUME-Regler	6

W

Werksvoreinstellungen	26
-----------------------------	----

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

- BLUE: NEUTRAL
- BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

Für EU-Länder



Dieses Produkt entspricht der europäischen Verordnung 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

PAD SOUND

Sn1	Snare 1 Vintage	EH2	Elec. Hi-Hat Open	tr2	Triangle Mute
Sn2	Snare 2 Brass	EH3	Elec. Hi-Hat Close/Open	tr3	Triangle Mute/Open
Sn3	Snare 3 Bright	rd1	Ride Cymbal Bow	Cb1	Cowbell Open
Sn4	Snare 4 Funk	rd2	Ride Cymbal Bow/Bell	Cb2	Cowbell Mute
Sn5	Snare 5 Piccolo	SPL	Splash	Cb3	Cowbell Mute/Open
Sn6	Snare 6 Marching	t01	Tom Hi	tbr	Tambourine
Pbd	Practice Board	t02	Tom Lo	Sha	Shaker
ES1	Elec. Snare 1	tb1	Timbale Hi	bL1	Wood Block Hi
ES2	Elec. Snare 2	tb2	Timbale Lo	bL2	Wood Block Lo
K01	Kick 1 Rock	tb3	Timbale Paila	bL3	Wood Block Lo/Hi
K02	Kick 2 Hard	Sd1	Surdo Open	CLA	Claves
K03	Kick 3 Jazz	Sd2	Surdo Mute	CrS	Snare Cross Stick
EK1	Elec. Kick 1	Sd3	Surdo Mute/Open	S6r	Snare 6 Marching Rim
EK2	Elec. Kick 2	CAI	Caixa	Sh1	Snare 1 head sound only
HH1	Hi-Hat Close	AG1	Agogo Hi	Sh2	Snare 2 head sound only
HH2	Hi-Hat Open	AG2	Agogo Lo	Sh3	Snare 3 head sound only
HH3	Hi-Hat Close/Open	AG3	Agogo Lo/Hi	Sh4	Snare 4 head sound only
EH1	Elec. Hi-Hat Close	tr1	Triangle Open	Sh5	Snare 5 head sound only

CLICK SOUND

C01	Traditional Metronome	C11	Hi-Hat Pedal
C02	Simple Electric	C12	Ride Cymbal
C03	Electric Beep	C13	Triangle
C04	Cowbell	C14	Agogo
C05	Claves	C15	Tambourine
C06	Sticks	Ptn	
C07	Voice Count		
C08	Hand Clap		
C09	Finger Snap		
C10	Hi-Hat Close		

RHYTHM (Pattern)

P01	Triangle 16th	P11	Samba Surdo	P21	Hi-Hat Open Close 5
P02	Agogo 16th	P12	Simple Surdo	P22	Rock Fill
P03	Drum Simple 8 Beat	P13	Wood Block & Shaker		
P04	Drum Simple 16 Beat	P14	Agogo Triplet		
P05	Drum Shuffle	P15	2-3 Son Clave		
P06	Drum Disco	P16	3-2 Rumba Clave		
P07	Jazz Legato Hi-Hat	P17	Hi-Hat Open Close 1		
P08	Jazz Legato Ride	P18	Hi-Hat Open Close 2		
P09	Jazz Count Hi-Hat	P19	Hi-Hat Open Close 3		
P10	Samba Kick	P20	Hi-Hat Open Close 4		

