

# HANDSONIC

HPD-20

## Bedienungsanleitung



Roland

### **Bedienungsanleitung** (dieses Dokument)

Dieses ist die Referenzanleitung, in der alle wichtigen Bedienschritte am HandSonic beschrieben sind.

### **PDF-Dokumente** (Download via Internet)

- **Sound List**

Dieses Dokument enthält die Soundlisten und eine Beschreibung der Effekt-Parameter des HandSonic.

- **MIDI Implementation**

Dieses Dokument enthält die detaillierten MIDI-Adressen der Parameter.

### **Download der PDF-Dokumente**

1. Gehen Sie auf die folgende Internetseite:  
<http://www.roland.com/manuals/>  
▼
2. Wählen Sie "HandSonic HPD-20" als Produktnamen aus.

# Inhalt

## Was ist das HandSonic?

In diesem Abschnitt finden Sie einen Überblick über das HandSonic sowie die ersten Bedienschritte.

Die Eigenschaften des HandSonic.....	5
Die Bedienoberfläche und Anschlüsse .....	6
Die Bedienoberfläche .....	6
Die Rückseite (Anschlüsse).....	8
Ein- und Ausschalten.....	10
Montage auf einem Ständer .....	11

## Kurzanleitung

In diesem Abschnitt werden wichtige Bedienvorgänge in Kurzform erklärt.

HandSonic - Allgemeine Informationen .....	12	Umschalten der Sound-Sets (Kits).....	16
Pads und Kits. ....	12	Wechseln der Sounds (Instrument).....	17
Instrumente und Layer-Sounds .....	12	Verändern der Sounds (QUICK EDIT) .....	18
Die Effekte .....	13	Das Metronom.....	19
Die Struktur des HandSonic.....	13	Aufnahme des eigenen Spiels (QUICK REC) .....	20
Spielen des Instrumentes.....	14	Die Menü-Parameter .....	22
Pads .....	14		
D-BEAM.....	15		
Die Realtime Modify-Regler.....	15		

## Verschiedene Funktionen

In diesem Abschnitt werden häufig verwendete Bedienschritte erläutert.

Editieren der Sounds.....	23	Die User-Instrumente .....	34
Zuordnen der Sounds zu den Pads (Inst) .....	23	Importieren einer Audiodatei.....	34
Spielen von zwei Sounds gleichzeitig (Layer) .....	24	Verwalten der User-Instrumente .....	35
Verändern des Sounds (Edit).....	25	Loop-Einstellungen .....	36
Ändern der Klangfarbe mithilfe der Effekte (FX) .....	26	Löschen eines User-Instrumentes .....	37
Die Multi-Effekte (MFX1-3) .....	26	Umbenennen eines User-Instrumentes .....	37
Ambience.....	28	Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten .....	38
EQ (Equalizer) .....	30	Erstellen einer Backup-Datei.....	38
Allgemeine Einstellungen für ein Kit .....	31	Laden einer Backup-Datei .....	39
Einstellen der Lautstärke eines Kits.....	31	Anschluss externer Pads oder Pedale.....	40
Einstellen der Pad-Empfindlichkeit .....	31	Anschließen eines externen Pads (TRIG IN) .....	40
Benennen eines Kits.....	31	Anschließen eines Fußtasters (FOOT SW).....	42
Kopieren eines Kits .....	32	Anschließen eines Hi-hat Control Pedals (HH CTRL) ..	43
Kopieren eines Preset-Kits in den User-Bereich ..	32	Die Verbindung zu einem Rechner .....	44
Die Kit Chain-Funktion .....	33		
Die Undo-Funktion.....	33		

## Beschreibung der Parameter

In diesem Abschnitt werden alle Funktionen des HandSonic und die im Display abgebildeten Parameter erklärt. Siehe "Die Menü-Parameter" (S. 22).

<b>MENU</b> .....	<b>45</b>	<b>FX</b> .....	<b>51</b>
<b>INST</b> .....	<b>46</b>	<b>MULTI-FX</b> .....	<b>51</b>
Zuweisen eines Instrumentes (Inst) .....	<b>46</b>	Bestimmen des Multieffekt-Typs (MULTI-FX Type) ..	<b>51</b>
Einstellen der Lautstärke (Volume) .....	<b>46</b>	Einstellen der Multieffekte (MULTI-FX Edit) ..	<b>51</b>
Einstellen der Tonhöhe (Tuning) .....	<b>46</b>	Anwenden eines Multieffektes auf ein Pad	
Variieren der Tonhöhe (Sweep) .....	<b>46</b>	(MULTI-FX Assign) .....	<b>51</b>
Einstellen der Dämpfung (Muffling) .....	<b>46</b>	<b>AMBIENCE</b> .....	<b>52</b>
Einstellen der Klangfarbe (Color) .....	<b>46</b>	Bestimmen des Ambience-Typs .....	<b>52</b>
Einstellen der Position im Stereofeld (Pan) .....	<b>46</b>	Einstellen des Ambience-Effektes	
Anwenden der Effekte .....	<b>46</b>	(Ambience Edit) .....	<b>52</b>
Bestimmen, wie das Instrument B erklingt		Bestimmen des Ambience-Anteils für jedes	
(Layer, Fade Point) .....	<b>47</b>	Pad (Ambience Send Pad) .....	<b>52</b>
Bestimmen, wie der Sound gespielt wird		Bestimmen des Ambience-Anteils für die	
(Trigger Mode) .....	<b>47</b>	Multieffekt-Sounds (Ambience Send MFX) ..	<b>53</b>
Bestimmen des Dynamikbereiches		<b>EQ</b> .....	<b>53</b>
(Fixed Velocity) .....	<b>47</b>	Anwenden des Equalizers auf ein Kit (EQ) ..	<b>53</b>
Separates bzw. gemeinsames Erklingen von		<b>USER INST</b> .....	<b>54</b>
Sounds (Mute Group, Mono/Poly) .....	<b>47</b>	<b>IMPORT</b> .....	<b>54</b>
<b>KIT</b> .....	<b>48</b>	Importieren eines User-Instrumentes (Import) ..	<b>54</b>
<b>PAD CTRL</b> .....	<b>48</b>	<b>LIST</b> .....	<b>54</b>
Verändern des Klangs durch zusätzliches		Aufrufen der Liste der User-Instrumente	
Drücken des Pads nach Anschlagen des Pads ..	<b>48</b>	(USER INST-LIST) .....	<b>54</b>
Bestimmen, wie der Sound verändert wird,		Einschalten der Loop-Funktion für ein User-	
wenn ein Pad nachträglich gedrückt wird ..	<b>48</b>	Instrument (Loop) .....	<b>54</b>
Zuordnen des Realtime Modify-Reglers (PITCH) ..	<b>48</b>	Abrufen von Informationen eines User-	
Einstellen der Roll-Geschwindigkeit (Roll Speed) ..	<b>49</b>	Instrumentes (Function) .....	<b>54</b>
<b>KIT PRM</b> .....	<b>49</b>	Löschen eines User-Instrumentes (Delete) ..	<b>54</b>
Einstellen der Lautstärke des gesamten Kits		Umbenennen eines User-Instrumentes	
(Kit Volume) .....	<b>49</b>	(User Inst Name) .....	<b>55</b>
Einstellen der Lautstärke des Hi-hat Control		<b>UTIL</b> .....	<b>55</b>
Pedals (Pedal Hi-Hat Volume) .....	<b>49</b>	Die User-Instrument-Nummer neu	
Einstellen der Empfindlichkeit aller Pads		nummerieren (Rename) .....	<b>55</b>
(Pad Sensitivity) .....	<b>49</b>	Optimieren des User-Instrument	
Realtime Modify-Regler Einstellungen .....	<b>49</b>	Speicherbereiches (Memory Optimize) ..	<b>55</b>
Umbenennen des Kits (Kit Name) .....	<b>50</b>	Löschen aller User-Instrumente (All Delete) ..	<b>56</b>
<b>MIDI</b> .....	<b>50</b>	<b>TOOLS</b> .....	<b>57</b>
Bestimmen der Notenummer für jedes Pad		<b>PAD COPY</b> .....	<b>57</b>
(Note#) .....	<b>50</b>	Kopieren auf ein anderes Pad (Pad Copy) ..	<b>57</b>
Bestimmen der Gate Time für jedes Pad (Gate) ..	<b>50</b>	Tauschen zweier Pads (Pad Exchange) ..	<b>57</b>
		<b>KIT COPY</b> .....	<b>57</b>
		Kopieren eines Kits (Kit Copy) .....	<b>57</b>
		Vertauschen zweier Kits (Kit Exchange) ..	<b>57</b>



## Beschreibung der Parameter

Abrufen der Werksvoreinstellungen für ein Kit. . . . .	57	ExtTrig-Einstellungen. . . . .	62
Erstellen eines leeren Kits. . . . .	57	Typ des angeschlossenen externen Pads. . . . .	62
CHAIN. . . . .	58	Einstellungen für das externe Pad. . . . .	63
Editieren einer Kit-Kette (Chain). . . . .	58	Detail-Einstellungen für das externe Pad. . . . .	63
Bestimmen der Reihenfolge der Kits innerhalb		Einstellungen für den Rand des externen Pads	63
einer Kette (Chain Edit). . . . .	58	Reduzieren des Übersprechens zwischen	
<hr/>		HandSonic und dem externen Pad. . . . .	64
SYS. . . . .	59	HHPedal-Einstellungen. . . . .	64
Metronome. . . . .	59	Empfindlichkeit des Hi-hat Control Pedals. . . . .	64
Bestimmen der Taktart und des Rhythmus des		FootSw-Parameter. . . . .	64
Metronoms. . . . .	59	Funktion der/des angeschlossenen Fußtaster(s). . . . .	64
Bestimmen des Sounds, der Lautstärke und		Fußtaster-Polarität-Einstellungen. . . . .	65
des Panoramas des Metronoms. . . . .	59	Weitere Einstellungen. . . . .	65
USB Memory. . . . .	59	Allgemeine Einstellungen für das HandSonic. . . . .	65
Erstellen einer Backup-Datei auf einem USB		MIDI. . . . .	66
Flash-Speicher (Save Backup). . . . .	59	MIDI-Einstellungen. . . . .	66
Laden einer Backup-Datei von einem USB		Visual Control-Einstellungen. . . . .	66
Flash-Speicher (Load Backup). . . . .	60	Information. . . . .	67
Löschen einer Backup-Datei von einem USB		Abrufen der Programmversion des HandSonic	67
Flash-Speicher (Delete Backup). . . . .	60	System Reset. . . . .	67
Abrufen von Informationen über den USB		Initialisieren der System-Parameter. . . . .	67
Flash-Speicher (USB Memory Information). . . . .	60		
Formatieren eines USB Flash-Speichers			
(Format USB Memory). . . . .	60		
Pad-Einstellungen. . . . .	61		
Einstellen der Empfindlichkeit und Dynamik-			
Hüllkurve der Pads. . . . .	61		
Einstellen der Druck-Empfindlichkeit eines Pads. . . . .	61		
Bestimmen der Änderung des Klangcharakters			
abhängig von der Anschlagposition. . . . .	62		
D-BEAM-Einstellungen. . . . .	62		
Kalibrieren des D-BEAM Controllers. . . . .	62		

## Anhang

In diesem Abschnitt finden Sie wichtige Zusatzinformationen wie z.B. eine Hilfestellung bei der Lösung von eventuell auftretenden technischen Problemen.

Kurzbefehle. . . . .	68
Mögliche Fehlerursachen. . . . .	69
Technische Daten. . . . .	73
SICHERHEITSHINWEISE. . . . .	74
WICHTIGE HINWEISE. . . . .	75
<hr/>	
Index. . . . .	79

Lesen Sie zuerst die Abschnitte "SICHERHEITSHINWEISE" und "WICHTIGE HINWEISE" (S. 74; S. 75). Diese enthalten wichtige Informationen zu den Sicherheitsstandards. Lesen Sie dann diese Anleitung vollständig durch, um sich einen Überblick über alle Funktionen zu verschaffen. Bewahren Sie die Anleitung auf und verwenden Sie diese zu Referenzzwecken.

Copyright © 2013 ROLAND CORPORATION. Alle Rechte vorbehalten.

Vervielfältigung, als Print oder Datei, als Ganzes oder in Teilen, bedarf einer schriftlichen Genehmigung der ROLAND CORPORATION.

# Was ist das HandSonic?

Das HandSonic ist ein elektronisches Percussion-Instrument, welches mehrere Schlagflächen (Pads) besitzt, die mit den Handflächen bzw. Fingern gespielt werden können. Die Klänge bzw. Klangfarben variieren abhängig von der Anschlag-Position, Anschlagdynamik und Interaktion zwischen den Pads. Das HandSonic besitzt eine Vielzahl von internen Klängen, und Sie können zusätzlich eigene Audio-Sounds importieren und über die Pads spielen.

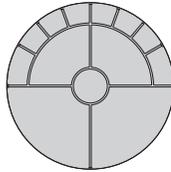
## Die Eigenschaften des HandSonic

### Spiele mit Handflächen und Fingern

Die Pads des HandSonic sind sehr dynamisch und geben alle Nuancen des eigenen Spiels wieder. Sie können Klänge auch mithilfe des D-BEAM Controllers spielen bzw. steuern.

### Klang-Kombinationen (Sets)

Die Spieloberfläche ist in 13 Bereiche unterteilt. Jede Fläche kann mit einem individuellen Sound belegt werden, und Sie können auf bis zu 800 Instrumentklänge und Soundeffekte zurück greifen. Sie können insgesamt 200 verschiedene Klangkombinationen (Sets) im Instrument sichern und direkt abrufen.



### Editieren von Klängen

Sie können verschiedene Einstellungen für die einzelnen Klänge vornehmen, z.B. Lautstärke, Tonhöhe, Abklingzeit und Klangfarbe.

### Die Effekte

Mithilfe der Effekte können Sie die Ausgabe der Sounds subtil oder drastisch verändern, z.B. durch einen Hall (Reverb) oder eine Verzerrung (Distortion). Sie können Effekteinstellungen während des Spielens in Echtzeit verändern.

### Eigene Sounds integrieren

Sie können eigene Klänge auf Basis des WAV Audio-Formats erstellen, in das HandSonic importieren und diese Sounds in die Sets integrieren.

### Aufnahme und Wiedergabe

Sie können Ihr Spiel im HandSonic aufzeichnen und damit schnell überprüfen. Die gespielte Phrase kann als Audiodatei exportiert und z.B. als "Sound" auf ein Pad des HandSonic gelegt und abgespielt werden.

### Das Metronom

Das integrierte Metronom ist ideal für das Rhythmus-Training, z.B. während des Musikunterrichts oder für das "Warmspielen" vor einem Konzert.

### Die Verbindung zu einem Rechner

Sie können das HandSonic über USB mit einem Rechner verbinden und darüber sowohl Audio- als auch MIDI-Daten austauschen. Das HandSonic eignet sich ideal als Einspiel-Instrument für Percussion Grooves in einen MIDI-Sequencer bzw. eine Digital Audio Workstation.



### Erweitern des Systems

Sie können am HandSonic ein Kick-Pad, Bar-Pad, Cymbal-Pad, einen Fußschalter oder ein Hi-hat Control Pedal anschließen und damit ein "Mini Percussion&Drum Set" zusammen stellen.



Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

## Die SuperNATURAL-Klangerzeugung des HandSonic

**SuperNATURAL**

Die SuperNATURAL-Klangerzeugung stellt im HandSonic hochauflösende Percussion&Drum-Sounds zur Verfügung, die alle Nuancen des Spiels (Dynamik, Position usw.) sehr detailgetreu nachbilden und damit den Sounds ein sehr hohes Maß an Natürlichkeit und eine maximale Expressivität verleiht.



# Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Nr.	Name	Beschreibung	siehe Seite
1	[PHONES]-Regler	Bestimmt die Lautstärke des an der PHONES-Buchse angeschlossenen Kopfhörers.	S. 10
2	[VOLUME]-Regler	Bestimmt die Lautstärke, die über die OUTPUT-Buchsen ausgegeben wird.	S. 10
3	[KIT]-Taster	Ruft das Kit-Display auf.	-
		UNDO-Funktion: Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie den [KIT]-Taster.	S. 33
4	[QUICK REC]-Taster	Ruft das QUICK REC-Display auf.	S. 20
		Metronom ein/aus: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [QUICK REC]-Taster.	S. 19
5	Display	Zeigt die Nummer und den Namen des aktuell gewählten Kits an. In den ebenfalls angezeigten Menü-Displays können verschiedene Einstellungen verändert werden.	-
6	D-BEAM	Dieses ist der Wirkungsbereich des D-BEAM Controllers. Das Bewegen der Hand oberhalb des D-BEAM in diesem Bereich spielt Sounds bzw. erzeugt Klangveränderungen.	S. 15
7	[D-BEAM]-Taster	Schaltet den D-BEAM Controller ein (die Taster-Anzeige leuchtet) bzw. aus.	-
8	[MENU]-Taster	Ruft das Menü-Display auf.	S. 45
9	Cursor-Taster [▲] [▼] [◀] [▶]	Bewegen den Cursor im Display nach oben, unten, links oder rechts.	S. 22
10	Value-Regler	Wählt ein Kit aus bzw. verändert einen Parameterwert. Dieser Regler hat die gleiche Funktion wie die [-][+]Taster. Bei Halten des [SHIFT]-Tasters und Drehen dieses Reglers wird der Wert in größeren Schritten verändert.	S. 22
11	[⏻]-Taster	Schaltet das HandSonic ein bzw. aus.	S. 10
12	Function-Taster [F1] [F2] [F3]	Die Funktionen dieser Taster ([F1], [F2] und [F3]) sind abhängig vom aktuell ausgewählten Display. Die entsprechenden Bezeichnungen der Funktionen werden unten im Display abgebildet.	S. 22
13	[ROLL]-Taster	Schaltet die Roll-Funktion ein bzw. aus. Wenn die Funktion eingeschaltet ist, leuchtet die Taster-Anzeige.	S. 14
14	[PITCH]-Taster [EFFECT]-Taster	Bestimmt die Funktion, die über die Realtime Modify-Regler gesteuert wird.	-
		[PITCH]: Die Tonhöhe. [EFFECT]: Der Multieffekt.	S. 15
15	Realtime Modify-Regler	Verändert die ausgewählte Einstellung in Echtzeit.	-
16	[ENTER]-Taster	Bestätigt die Eingabe einer Einstellung bzw. eines Wertes.	S. 22
17	[EXIT]-Taster	Ruft wieder das vorherige Display auf.	-
18	[-] [+]Taster	Wählt ein Kit aus bzw. verändert einen Parameterwert. Diese Taster haben die gleiche Funktion wie der Value-Regler. Bei Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken eines der [-][+]Taster wird der Wert in größeren Schritten verändert.	S. 22
19	[SHIFT]-Taster	Ermöglicht das Aufrufen von Zusatzfunktionen in Verbindung mit anderen Tastern.	S. 68
20	Pads	Über die einzelnen Pads werden deren Sounds gespielt. Die Pads sind mit M1-5 (Main) und S1-8 (Sub) bezeichnet.	S. 14

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

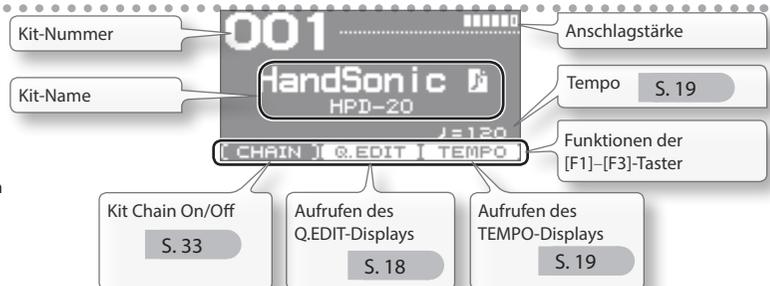
Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

## Display

Nach Einschalten des HandSonic wird das "Kit-Display" (siehe Abbildung rechts) angezeigt.



\* Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Abbildungen dienen nur als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Abbildungen im Display Ihres HandSonic übereinstimmen.

## Die Rückseite (Anschlüsse)

### USB MEMORY

Zum Anschluss eines USB Flash-Speichers (zusätzliches Zubehör). Sie können damit die Einstellungen des HandSonic sichern und eigene Sounds (User-Instruments) importieren.



S. 38

S. 34

### USB COMPUTER

Zum Anschluss an einen Rechner. Sie können mithilfe einer DAW-Software MIDI- bzw. Audiodaten vom HandSonic in den Rechner übertragen.



S. 44

### MIDI

Zum Anschluss an externe MIDI-Instrumente.

S. 50



### DC IN-Buchse

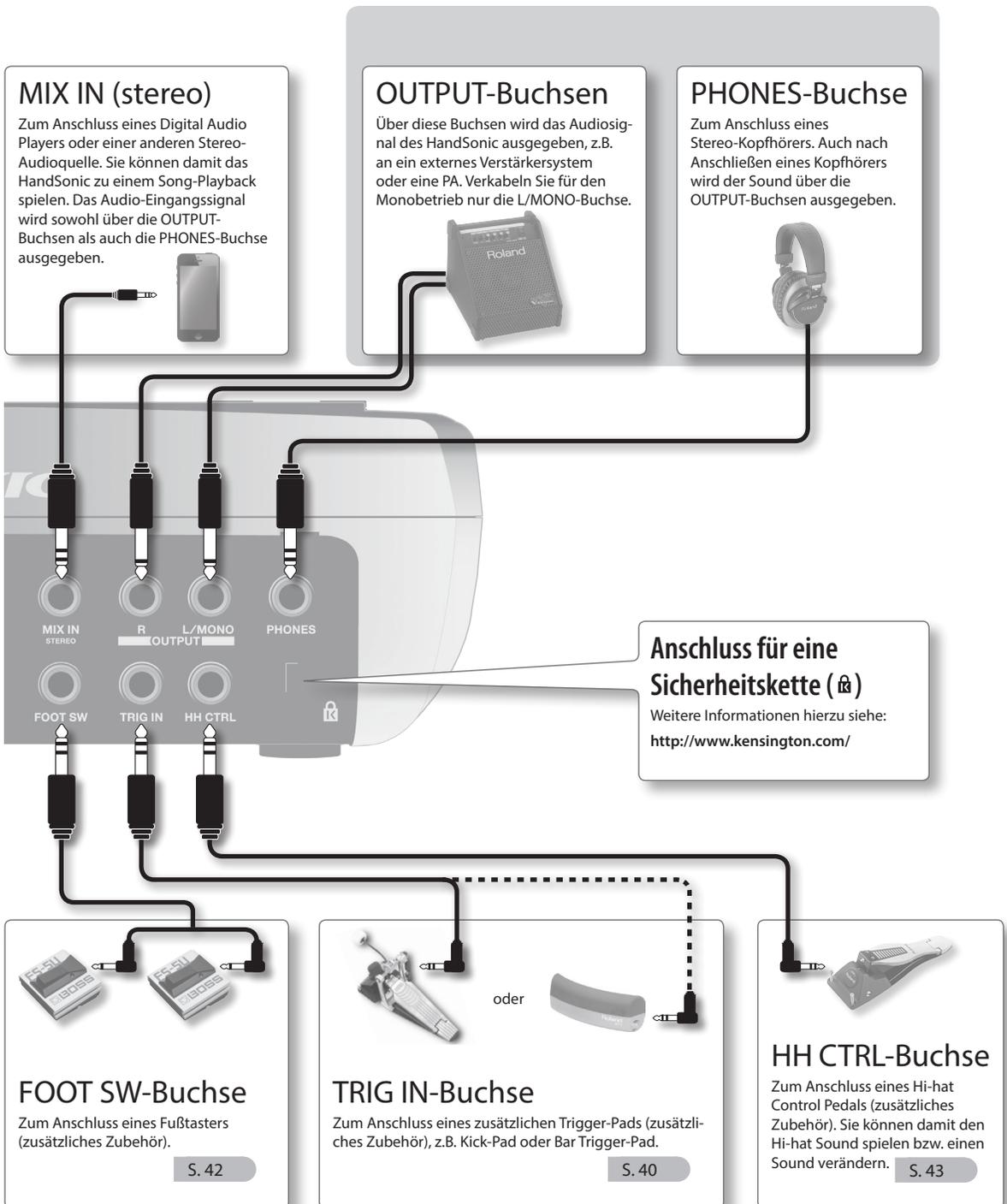
Zum Anschluss des beigefügten AC-Adapters.

Die Anzeige am AC-Adapter leuchtet, wenn die verwendete Steckdose Strom führt.

Führen Sie das Kabel des AC-Adapters um die Kabelsicherung, damit bei einer eventuellen Zugbelastung das Kabel nicht herausgezogen und die Stromversorgung unterbrochen wird.

### WICHTIG

- \* Der USB Flash-Speicher darf nur eingesteckt bzw. heraus genommen werden, wenn das HandSonic ausgeschaltet ist, ansonsten können Daten im Gerät oder/und auf dem USB Flash-Speicher beschädigt werden.
- \* Stellen Sie sicher, dass der USB Flash-Speicher fest eingesteckt ist.
- \* Verwenden Sie nur die von Roland empfohlenen USB-Speicher (M-UF-Serie), da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.



\* Regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie die Geräte ausgeschaltet, wenn Sie neue Kabelverbindungen vornehmen. Damit beugen Sie eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen empfindlicher Komponenten (z.B. Lautsprecher) vor.

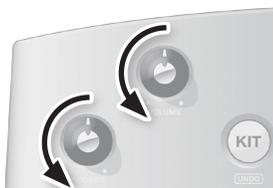
# Ein- und Ausschalten

## WICHTIG

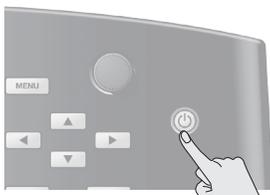
- \* Schalten Sie die Geräte immer in der vorgeschriebenen Reihenfolge ein bzw. aus, um eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vorzubeugen.
- \* Stellen Sie vor Ein- und Ausschalten die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten des HandSonic noch ein Geräusch hörbar, dieses ist aber normal und keine Fehlfunktion.

## Einschalten

1. Drehen Sie die [VOLUME]- und [PHONES]-Regler ganz nach links.

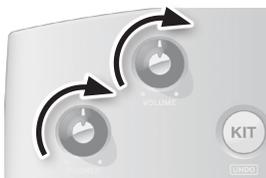


2. Regeln Sie die Lautstärke des externen Verstärkersystems ebenfalls auf Minimum.
3. Drücken Sie den [ ]-Taster.  
Das HandSonic wird eingeschaltet.



- \* Das Instrument ist mit einem internen Schutzschaltkreis ausgestattet, der nach Einschalten überbrückt wird. Daher dauert es einen kurzen Moment, bis das Instrument spielbereit ist.

4. Schalten Sie das externe Verstärkersystem ein, und stellen Sie an diesem die gewünschte Lautstärke ein.
5. Stellen Sie am HandSonic mit dessen [VOLUME]- und [PHONES]-Reglern die gewünschte Lautstärke ein.

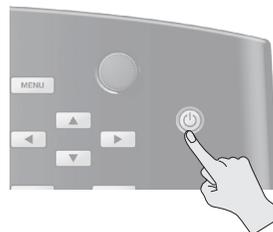


## Ausschalten

1. Drehen Sie die [VOLUME]- und [PHONES]-Regler ganz nach links, und stellen Sie auch die Lautstärke des Verstärkersystems auf Minimum.



2. Schalten Sie das externe Verstärkersystem aus.
3. Halten Sie am HandSonic den [ ]-Taster gedrückt.  
Das SHUTDOWN-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit den Cursor [◀ ▶]-Tastern "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.



5. Warten Sie, bis die Display-Anzeige erlischt.  
Das HandSonic ist ausgeschaltet.

## Die Auto Off-Funktion

Wenn das HandSonic nicht gespielt bzw. bedient wird, wird dieses in der Werksvoreinstellung nach einer voreingestellten Zeit automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion). Wenn Sie die automatische Abschaltung deaktivieren möchten, ändern Sie die Einstellung des Parameters "Auto Off" (S. 65).

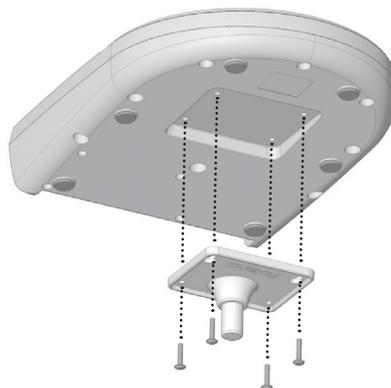
# Montage auf einem Ständer

Sie können das HandSonic auf einem Ständer montieren (Roland PDS-10, zusätzliches Zubehör).

- \* Verwenden Sie dafür nur die an der Unterseite des HandSonic eingedrehten Schrauben. Die Benutzung anderer Schrauben (z.B. die Schrauben, die dem PDS-10 beigefügt sind), kann das Gerät beschädigen.
- \* Achten Sie darauf, dass beim Aufbau keine Taster und Regler beschädigt werden bzw. das HandSonic bei der Montage nicht herunter fällt.

## 1. Befestigen Sie die Halteplatte, die dem PDS-10 Ständer beigefügt ist, an der Unterseite des HandSonic.

- \* Verwenden Sie dafür die an der Unterseite des HandSonic eingedrehten Schrauben, NICHT die dem PDS-10 beigefügten Schrauben.



## 2. Befestigen Sie das HandSonic auf dem Ständer.

Lesen Sie dazu bei Bedarf die Anleitung des PDS-10 Ständers.



# HandSonic - Allgemeine Informationen

In diesem Abschnitt wird die Struktur des HandSonic beschrieben.

## Pads und Kits

### Pads

Das HandSonic besitzt 13 Schlagflächen (**Pads**), die mit den Handflächen bzw. Fingern gespielt werden können.

Jedes Pad kann einen individuellen Sound zugeordnet bekommen, es ist aber auch möglich, mehreren Pads den gleichen Sound zuzuweisen.

Sie können auch über den D-BEAM Controller einen Sound spielen.

### Kits

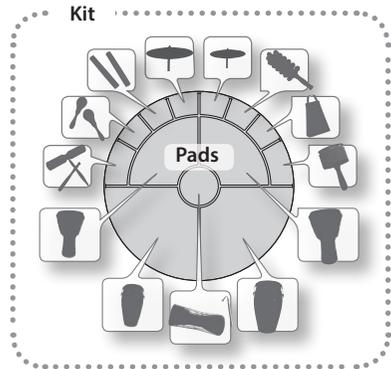
Ein Sound-Set (13 Pads, 1x D-BEAM) wird als **“Kit”** bezeichnet.

Sie können im HandSonic 200 verschiedene Kits speichern und diese direkt umschalten.

Sie können die einzelnen Sounds der Pads verändern (Lautstärke, Tonhöhe, Dämpfung). Die Änderungen werden automatisch im aktuell ausgewählten Kit gesichert.

Ab Werk sind im HandSonic 100 voreingestellte Kits verschiedener Musikstilrichtungen gesichert.

- Nach Einschalten des HandSonic erscheint das **“Kit-Display”**, in dem die Nummer und der Name des aktuell gewählten Kits angezeigt wird.



Kit-Display

“Umschalten der Sound-Sets (Kits)” (S. 16)

## Instrumente und Layer-Sounds

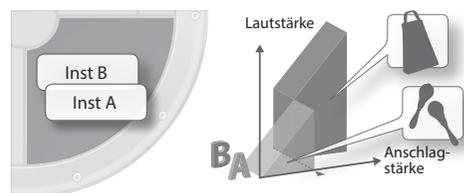
### Instruments

Das HandSonic besitzt mehr als 800 einzelne Sounds (**“Instrumente”** bzw. **“Inst”**).

“Wechseln der Sounds (Instrument)” (S. 17)

### Layer-Sounds

Sie können jedem Pad zwei Sounds zuordnen (Inst A und Inst B). Diese Struktur wird als **“Layer”** bezeichnet. Die beiden Layer-Sounds können entweder zusammen erklingen oder über die Anschlagstärke umgeschaltet werden.



“Spielen von zwei Sounds gleichzeitig (Layer)” (S. 24)

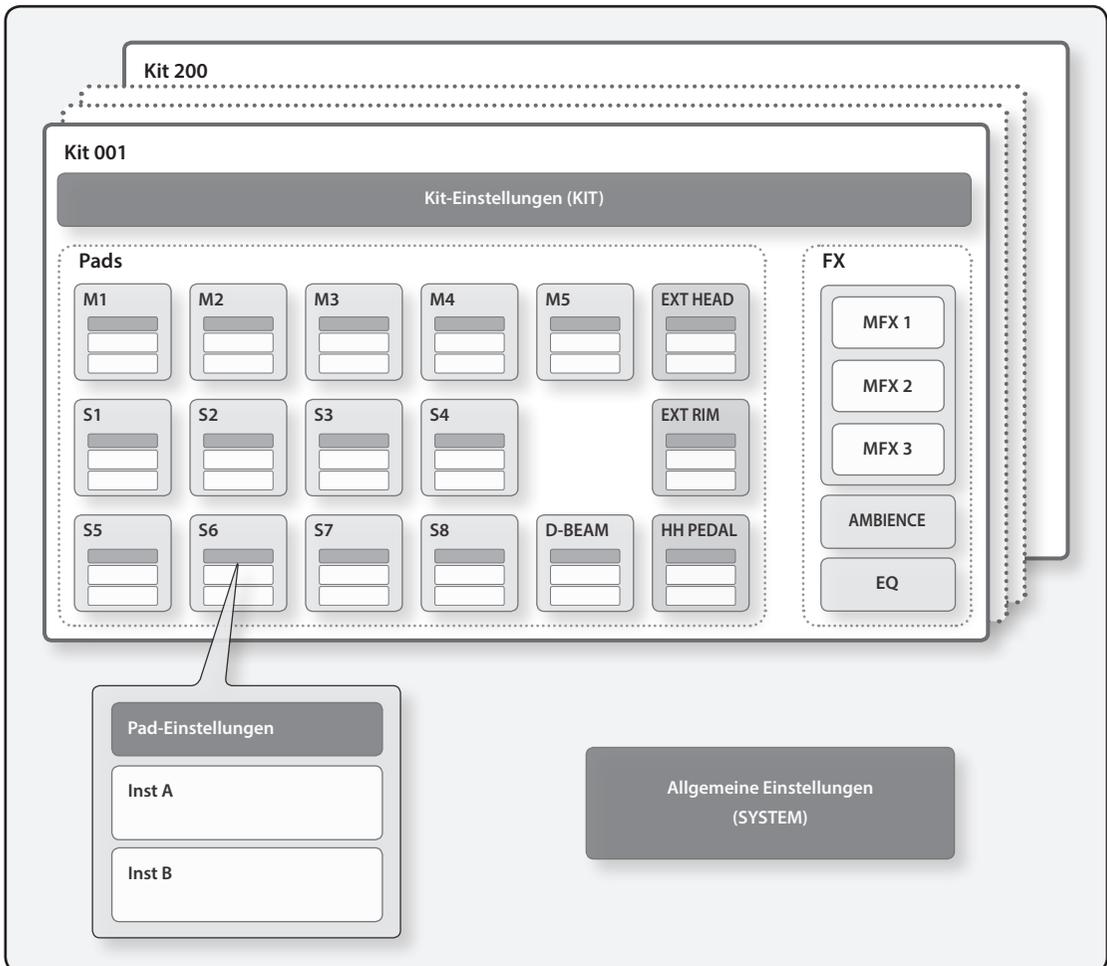
## Die Effekte

Das HandSonic besitzt verschiedene Effekte ("FX"), welche den Klang der Instrumente nachhaltig verändern bzw. verformen können. Diese Effekte sind in die folgenden fünf Bereiche unterteilt.

<b>Multi-Effekte (MFX1-3)</b>	Dazu gehören z.B. Verzerrer, Modulation usw. Sie können alle drei MFX-Effekte (MFX1-3) gleichzeitig nutzen (siehe S. 26).
<b>Ambience</b>	Erzeugt einen Raumklang-Effekt (siehe S. 28).
<b>EQ</b>	Ermöglicht das Anpassen der Lautstärke der einzelner Frequenzbereiche Bässe, Mitten und Höhen (siehe S. 30).

## Die Struktur des HandSonic

Die folgende Abbildung zeigt den inhaltlichen Aufbau des HandSonic.



Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

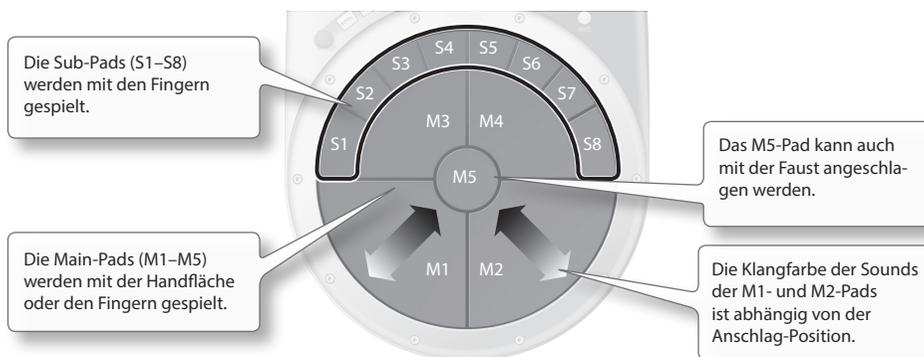
# Spiele des Instrumentes

## Pads

### Anschlagen eines Pads

Schlagen Sie ein Pad entweder mit der Handfläche bzw. einzelnen Fingern an. Der erzeugte Sound ist abhängig von der Anschlagstärke.

Für die Pads "M1" und "M2" wird die Klangfarbe dadurch beeinflusst, an welcher Stelle Sie das Pad anschlagen. Die Klangfarbe selbst ist abhängig vom ausgewählten Instrument.

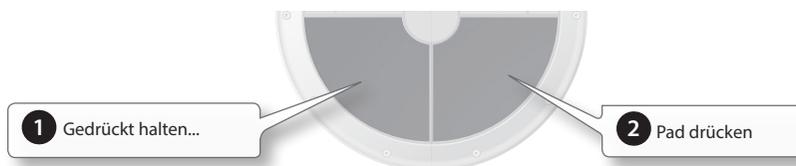


### Gedrückt halten

Sie können jedes der Pads herunter drücken, mit der Hand, dem Ellenbogen oder den Fingern.

Wenn Sie ein Pad gedrückt halten und ein anderes Pad anschlagen, können Sie den Sound verkürzen (mute) oder die Tonhöhe anheben.

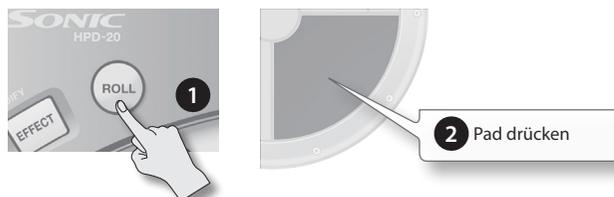
“Verändern des Klangs durch zusätzliches Drücken des Pads nach Anschlagen des Pads” (S. 48)



### Roll

Drücken Sie den [ROLL]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet, und halten Sie ein Pad gedrückt. Der entsprechende Sound wird wiederholt abgespielt. Die Lautstärke bzw. die Klangfarbe ist abhängig davon, wie stark Sie das Pad gedrückt halten. Sie können die Geschwindigkeit des Roll-Effektes wie folgt einstellen: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [ROLL]-Taster.

“Einstellen der Roll-Geschwindigkeit (Roll Speed)” (S. 49)



## D-BEAM

Drücken Sie den [D-BEAM]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

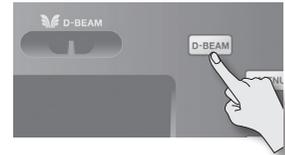
### Spielen von Sounds

Halten Sie Ihre Hand oberhalb des D-BEAM-Sensors, um einen Sound zu erzeugen. Die Lautstärke ist abhängig davon, wie hoch die Hand gehalten wird. Je näher sich die Hand am D-BEAM-Sensor befindet, desto lauter ist der Sound. Wenn Sie die Hand aus dem Bereich des D-BEAM-Sensors wegziehen, wird der Sound gestoppt.

\* Wenn kein Sound zu hören ist, ist dem D-BEAM kein Sound zugeordnet.

### Verändern des Sounds

Sie können mit dem D-BEAM, anstelle einen Sound zu spielen, auch den aktuell gewählten Sound verändern, z.B. die Tonhöhe.



\* Der in der obigen Abbildung gezeigte Lichtstrahl ist nicht sichtbar und dient nur zur Illustration.

“Verändern des Klangs durch zusätzliches Drücken des Pads nach Anschlagen des Pads” (S. 48)

## Die Realtime Modify-Regler

### Verändern der Tonhöhe (PITCH)

Drücken Sie den [PITCH]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Schlagen Sie ein Pad an, und drehen Sie den Realtime Modify-Regler, um die Tonhöhe in Echtzeit zu ändern. Die Werteänderung wird im Display angezeigt. Drücken Sie erneut den [PITCH]-Taster, so dass die Anzeige erlischt. Der Sound erhält wieder seine originale Tonhöhe.

\* Sie können für jedes Pad bestimmen, ob die Tonhöhe verändert werden kann oder nicht.



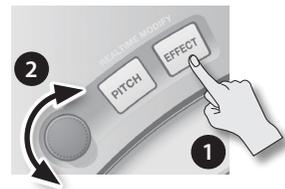
### Steuern eines Effektes (EFFECT)

Drücken Sie den [EFFECT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet. Schlagen Sie ein Pad an, und drehen Sie den Realtime Modify-Regler, um die Einstellung des Multieffekt-Parameters und damit den Klangcharakter zu verändern. Der gesteuerte Multieffekt wird im Display angezeigt. Drücken Sie erneut den [EFFECT]-Taster, so dass die Anzeige erlischt. Der Sound erhält wieder seine originale Klangfarbe.

\* Der Effekt ist nicht hörbar für Kits bzw. Pads, für die der Effekt ausgeschaltet ist.

#### HINWEIS

- Sie können für die [PITCH]- und [EFFECT]-Taster beide Taster-Anzeigen einschalten. Mit den [F2]- und [F3]-Tastern wird bestimmt, welcher Effekt durch den Realtime Modify-Regler gesteuert wird.
- Der Sound wird bereits verändert, wenn Sie den [PITCH]- oder [EFFECT]-Taster aktivieren.
- Sie können die Einstellung des Realtime Modify-Reglers verändern: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [PITCH]- oder [EFFECT]-Taster.



“Realtime Modify-Regler Einstellungen” (S. 49)

# Umschalten der Sound-Sets (Kits)

Durch Umschalten eines Kits werden die Sounds aller Pads gewechselt.  
Ab Werk sind im HandSonic bereits 100 Kits vorprogrammiert.

## 1. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um das Kit-Display anzuwählen.

Im Kit-Display wird die Nummer und der Name des aktuell gewählten Kits angezeigt.

\* Dieses Display erscheint immer nach Einschalten des HandSonic.



## 2. Wählen Sie mit den [-][+]-Tastern oder dem Value-Regler das gewünschte Kit aus.

Im Display wird die Nummer und der Name des ausgewählten Kits angezeigt.

### HINWEIS

Sie können durch Drücken des [ENTER]-Tasters eine Liste der Kits aufrufen und dann ein Kit aus dieser Liste auswählen. Um die Listen-Anzeige wieder zu schließen, drücken Sie erneut den [ENTER]-Taster.



\* Mit den Cursor [◀▶]-Tastern können Sie die Display-Seiten umschalten.

## 3. Spielen Sie die Sounds des ausgewählten Kits auf den Pads.

### (User Instrument-Symbol)

Wenn dieses Symbol neben dem Kit-Namen angezeigt wird, enthält das Kit "User-Instrumente", d.h., eigene Audio-Samples, Phrasen oder Loops.  
Siehe "User Inst".

"Die User-Instrumente" (S. 34)

### Überprüfen der Sounds

Wenn Sie bei ausgewähltem Kit-Display den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und ein Pad anschlagen, werden im Display Informationen über die dem entsprechenden Pad zugewiesenen Sounds angezeigt.



# Wechseln der Sounds (Instrument)

Sie können für jedes Pad einen individuellen Sound auswählen. Die geänderten Einstellungen werden automatisch innerhalb des aktuell gewählten Kits gespeichert.

“Zuordnen der Sounds zu den Pads (Inst)” (S. 23)

## 1. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Beispiel: Das S1-Pad.

### HINWEIS

Sie können auch die Sounds für den D-BEAM Controller oder ein externes am HandSonic angeschlossenes Pad wechseln.

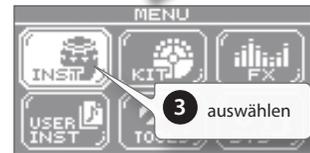


## 2. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Das Menu-Display erscheint.



## 3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Tastern "INST" aus.



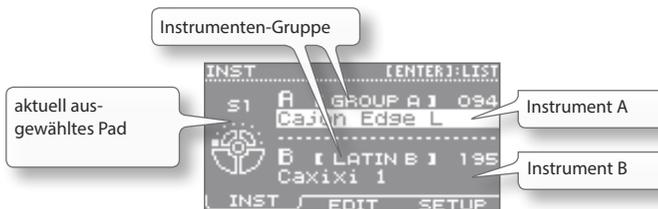
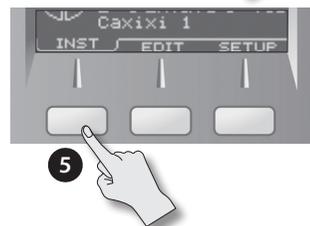
## 4. Drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Das "INST"-Menü wird ausgewählt.



## 5. Drücken Sie den [F1] (INST)-Taster.

Das INST-Display erscheint.



## 6. Wählen Sie mit den [-][+] Tastern oder dem Value-Regler das gewünschte Instrument aus.

Mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern wird zwischen Instrument A und B umgeschaltet. Sie können auch die Instrumenten-Gruppe wechseln.

### HINWEIS

- Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um eine Instrumenten-Liste anzeigen zu lassen.
- Schlagen Sie das S1-Pad an, um den aktuell gewählten Sound abzuhören. Schlagen Sie ein anderes Pad an, um dessen Sound zu wechseln.
- Wenn Sie nur den Sound des Instrumentes "A" hören möchten, drücken Sie den [F3] (SETUP)-Taster, und stellen Sie den "Layer"-Parameter auf "OFF" (S. 24).



## 7. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das Kit-Display anzuwählen.

Die geänderten Einstellungen werden automatisch gesichert.

### HINWEIS

Sie können einzelne Kits wieder auf deren jeweilige Werksvoreinstellungen zurück setzen.

“Kopieren eines Preset-Kits in den User-Bereich” (S. 32)

# Verändern der Sounds (QUICK EDIT)

Mit QUICK EDIT können Sie sehr schnell die wichtigsten Einstellungen für die Sounds vornehmen: Lautstärke, Tonhöhe und Dämpfung.

“Verändern des Sounds (Edit)” (S. 25)

1. Schlagen Sie das gewünschte Pad an, dessen Sound Sie verändern möchten.

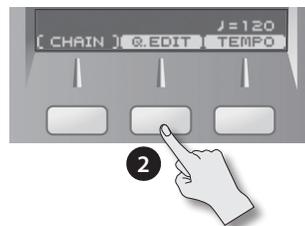
**HINWEIS**

Sie können auch den Sound des D-BEAM Controllers oder eines externen am HanSonic angeschlossenen Pads verändern.



2. Wählen Sie das Kit-Display, und drücken Sie den [F2] (Q.EDIT)-Taster.

Das QUICK EDIT-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den [F1] – [F3]-Tastern den gewünschten Parameter aus.



Taster	Parameter	Beschreibung
[F1] (VOLUME)	Volume	Bestimmt die Lautstärke.
[F2] (TUNING)	Tuning	Bestimmt die Tonhöhe. Positive (“+”) Werte erhöhen, negative (“-”) Werte erniedrigen die Tonhöhe.
[F3] (MUFLING)	Muffling	Bestimmt die Dämpfung des Sound. Je höher der Wert, desto stärker ist die Dämpfung.

4. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern Instrument “A” oder “B” aus.

5. Stellen Sie mit den [-][+] -Tastern oder dem Value-Regler den Wert ein.



6. Schlagen Sie das nächste gewünschte Pad an, dessen Sound Sie verändern möchten.

Wiederholen Sie die Bedienschritte 3–6 nach Bedarf.

7. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das Kit-Display anzuwählen.

Die geänderten Einstellungen werden automatisch gesichert.



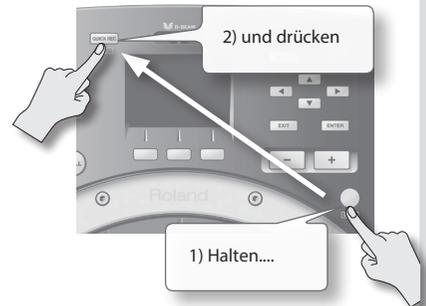
# Das Metronom

Das HandSonic besitzt eine Metronom-Funktion, mit der Sie das Timing Ihres Spiels trainieren und testen können.

“Bestimmen der Taktart und des Rhythmus des Metronoms“ (S. 59)

## Starten/Stoppen des Metronoms

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [QUICK REC]-Taster.  
Das Metronom wird eingeschaltet.  
Im Kit-Display wird das Tempo angezeigt.
2. Um das Metronom wieder auszuschalten, halten Sie erneut den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [QUICK REC]-Taster.



## Verändern des Tempos

1. Wählen Sie das Kit-Display, und drücken Sie den [F3] (TEMPO)-Taster.  
Das TEMPO-Display erscheint.



2. Stellen Sie mit den [-][+]-Tastern oder dem Value-Regler das gewünschte Tempo ein.



3. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das Kit-Display anzuwählen.



## Die Tap Tempo-Funktion

Sie können das gewünschte Tempo durch mehrfaches Antippen eines Tasters eingeben.

1. Wählen Sie das Kit-Display, und drücken Sie den [F3] (TEMPO)-Taster.  
Das TEMPO-Display erscheint.
2. Drücken Sie den [F3] (TAP)-Taster mindestens dreimal im gewünschten Tempo.  
Das HandSonic errechnet aus den Abständen das entsprechende Durchschnittstempo und stellt dieses ein.

# Aufnahme des eigenen Spiels (QUICK REC)

Sie können Ihr eigenes Spiel im HandSonic aufzeichnen und damit z.B. Rhythmus Grooves aufnehmen oder auch das Timing Ihres Spiels üben und prüfen. Die Aufnahme kann als Audiodatei auf einen am HandSonic angeschlossenen USB Flash-Speicher exportiert werden.

## Die Aufnahme

### 1. Drücken Sie den [QUICK REC]-Taster.

Das QUICK REC-Display erscheint.



### 2. Drücken Sie den [F2] (REC)-Taster.

Das STANDBY-Display erscheint.

Um das Metronom einzuschalten, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [QUICK REC]-Taster.

Mit dem Value-Regler können Sie das Tempo einstellen.



### 3. Spielen Sie auf dem HandSonic.

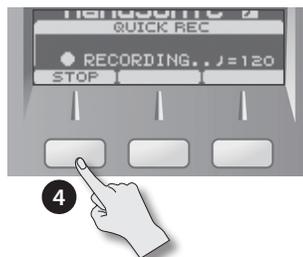
Die Aufnahme wird gestartet.

\* Alternative: Drücken Sie den [F1] (START)-Taster.

\* Wenn der [F2] (HIT PAD)-Taster de-aktiviert ist, wird die Aufnahme nicht gestartet, wenn Sie auf dem HandSonic spielen.



### 4. Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie den [F1] (STOP)-Taster.



## Abspielen der Aufnahme

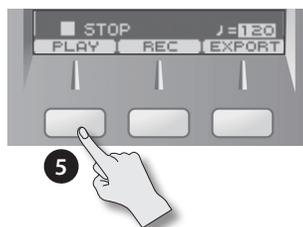
### 5. Drücken Sie den [F1] (PLAY)-Taster.

Die Aufnahme wird abgespielt.

Drücken Sie den [F2] (REPEAT)-Taster, um die Wiederholfunktion einzuschalten.

\* Für das Playback werden die Sounds des aktuellen Kits verwendet.

\* Wenn das Metronom eingeschaltet ist, können Sie dessen Tempo mit dem Value-Regler einstellen.



### 6. Drücken Sie den [F1] (STOP)-Taster, um das Playback zu stoppen.

Nach Erreichen des Endes der Audiodatei wird das Playback automatisch gestoppt.



\* Die Aufnahmedaten im internen Speicher werden gelöscht, wenn das HandSonic ausgeschaltet wird. Sie sollten daher vor Ausschalten überlegen, ob Sie die Aufnahme auf den USB Flash-Speicher exportieren möchten.

## Exportieren der Aufnahme als Audiodatei

\* Stellen Sie sicher, dass ein USB Flash-Speicher angeschlossen ist.

“Die Rückseite (Anschlüsse)” (S. 8)

1. Stoppen Sie die Aufnahme bzw. das Playback, und drücken Sie den [F3] (EXPORT)-Taster.

Das EXPORT-Display erscheint.



2. Beachten Sie den Dateinamen, und stellen Sie das Tempo ein.

Die Datei wird unter dem hier angezeigten Namen gespeichert.

Um das Tempo zu ändern, schalten Sie das Metronom ein, um die Tempo-Anzeige aufzurufen.

Stellen Sie mit dem Value-Regler das gewünschte Tempo ein.

Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern die nachfolgend aufgeführten Parameter aus, und verändern Sie den Wert mit dem Value-Regler.



Parameter	Beschreibung
Post Export Time	Wenn die Audiodatei einen Halleffekt besitzt, kann es vorkommen, dass dieser in der Ausklingphase abgeschnitten wird. Um das zu verhindern, erhöhen Sie den Wert.
Export Gain	Erkennt den Ausschlag des Level Meter und stellt entsprechend die Ausgabelautstärke der Audiodatei ein. Je höher der positive (+) Wert, desto höher ist die Lautstärke.

Drücken Sie den [F1] (PREVIEW)-Taster, um die zu exportierende Audiodatei vor dem Export-Vorgang probeweise abzuhören.

3. Drücken Sie den [F3] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang zu starten.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display “Completed!”.



\* Die Audiodatei wird im Wurzelverzeichnis des USB Flash-Speichers gespeichert.

### WICHTIG

Spielen Sie das HandSonic nicht während dieses Vorgangs, da ansonsten aufgrund der Erschütterungen Fehler auftreten können.

4. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das Kit-Display anzuwählen.

# Die Menü-Parameter

Die Parameter des HandSonic sind in Menüs sortiert. Der nachfolgende Abschnitt erklärt, wie ein Menü und die darin enthaltenen Parameter ausgewählt werden.

“Beschreibung der Parameter” (S. 45)

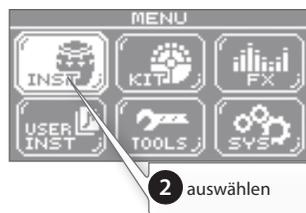
**1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.**

Das MENU-Display erscheint.



**2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Tastern das gewünschte Parameter-Menü aus.**

Beispiel: “INST”.



**3. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die Auswahl zu bestätigen.**

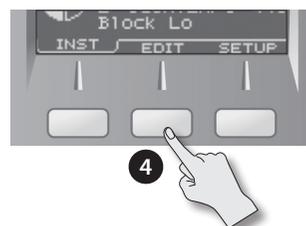
Das INST-Display erscheint.



**4. Drücken Sie einen der [F1]–[F3]-Taster.**

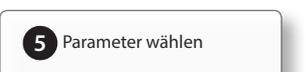
Beispiel: “EDIT”. Das INST-EDIT-Display erscheint.

\* Die Anzeige der Untermenüs ist unterschiedlich, abhängig vom ausgewählten Bereich.



**5. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den gewünschten Parameter.**

Beispiel: “Muffling”.



**7. Stellen Sie mit den [-][+] Tastern oder dem Value-Regler den Wert ein.**

Beispiel: “85”.



**8. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um den Vorgang abzuschließen und wieder das Kit-Display aufzurufen.**

Die geänderten Einstellungen werden automatisch gesichert.

\* Durch Drücken des [KIT]-Tasters erreichen Sie immer direkt das Kit-Display.

Die Bedienschritte 1–4 werden in dieser Anleitung auch wie folgt beschrieben:  
 “Wählen Sie MENU → INST → EDIT”.

# Verschiedene Funktionen

In diesem Kapitel werden die weiter führenden Parameter des HandSonic beschrieben.

Siehe "Die Menü-Parameter" (S. 22).

## Editieren der Sounds

Sie können eigene Kits erstellen, indem Sie für jedes Pad die gewünschten Instrumente auswählen und die Sounds nach Bedarf editieren.

Sie können dafür auch ein bereits existierendes Kit kopieren und dann die Kopie verändern und abspeichern.

"Kopieren eines Kits" (S. 32)

## Zuordnen der Sounds zu den Pads (Inst)

### 1. Wählen Sie MENU → INST → INST.

Das INST-Display erscheint.

### 2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an bzw. spielen Sie die Sounds über den D-BEAM oder das Hi-hat Control Pedal.

### 3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern Instrument "A" oder "B" aus.

\* Siehe "Spielen von zwei Sounds gleichzeitig (Layer)" (S. 24).

### 4. Wählen Sie mit dem Value-Regler das gewünschte Instrument aus.

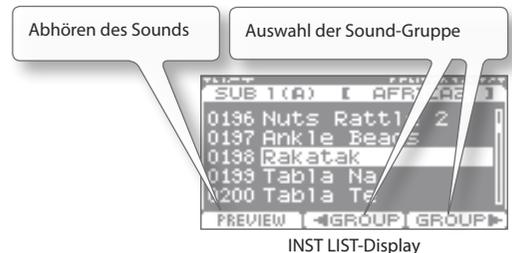
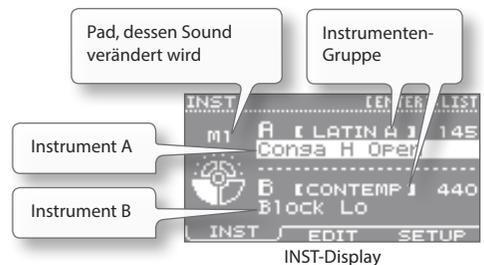
Die Instrument sind in Gruppen sortiert. Sie können die Instrumenten-Gruppe bei Schritt 3 wechseln.

Sie können auch selber erstellte User-Instrumente auswählen, wenn Sie diese vorher in das HandSonic importiert haben.

#### HINWEIS

- Durch Anschlagen eines Pads wird das ausgewählte Instrument gespielt.
- Durch Halten des [SHIFT]-Tastens und Anschlagen eines Pads können die Instrumente A oder B separat gespielt werden.
- Durch Drücken des [ENTER]-Tastens wird eine Instrumentenliste aufgerufen.
- Wenn der Parameter Layer auf "OFF" steht, wird für Instrument B der Hinweis "Layer is OFF" im Display angezeigt, und das Instrument B steht nicht zur Verfügung.

### 5. Wiederholen Sie die Bedienschritte 2–4 nach Bedarf.



## Anwenden identischer Werte für alle Pads (ALL)

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den [ENTER]-Taster drücken, wird der für den ausgewählten Parameter aktuell eingestellte Wert auf alle anderen Pads kopiert. Beispiele: Zuordnen des gleichen Instruments (A oder B) auf alle Pads - oder - Setzen aller Sounds auf "Tuning=0".

## Überprüfen der Instrumente im Kit-Display

Halten Sie bei angezeigtem Kit-Display den [SHIFT]-Taster, und schlagen Sie ein Pad an. Das dem Pad zugewiesene Instrument wird im Display angezeigt.



## Spielen von zwei Sounds gleichzeitig (Layer)

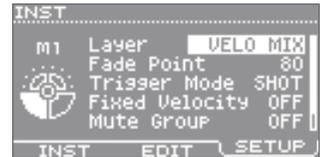
Sie können jedem Pad zwei Instrumente (A und B) zuordnen. Diese Instrumente können entweder gleichzeitig erklingen, oder Sie können diese über die Anschlagsdynamik umschalten.

### 1. Wählen Sie MENU → INST → SETUP.

Das INST-SETUP-Display erscheint.

### 2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

### 3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern einen der Parameter "Layer" oder "Fade Point", und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.



INST-SETUP-Display

Parameter	Beschreibung
Layer	<p>OFF</p> <p>Nur Instrument A erklingt.</p>
	<p>MIX</p> <p>Die Instrumente A und B erklingen zusammen.</p>
	<p>VELO MIX</p> <p>Instrument B erklingt sofort mit einer Grundlautstärke, wenn die Anschlagsstärke den "Fade Point" überschreitet.</p>
	<p>VELO FADE</p> <p>Instrument B erklingt mit ansteigender Lautstärke, wenn die Anschlagsstärke den "Fade Point" überschreitet.</p>
	<p>VELO SW</p> <p>Bei Dynamikwerten unterhalb des "Fade Point" erklingt Instrument A, bei Dynamikwerten oberhalb des "Fade Point" erklingt Instrument B.</p>
Fade Point	<p>Bestimmt den Dynamikwert, ab dem Instrument B erklingt. Bei "0" erklingt Instrument B schon bei minimaler Anschlagsstärke. Bei "127" erklingt Instrument B nur bei maximaler Anschlagsstärke. * Dieser Parameter steht bei "Layer=OFF" oder "Layer=MIX" nicht zur Verfügung.</p>

### 4. Drücken Sie den [F1] (INST)-Taster, um das INST-Display aufzurufen.

### 5. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern eines der Felder "A" oder "B" und mit dem Value-Regler den gewünschten Sound aus.

### Tipps zur Layer-Funktion

Layer	Fade Point	Beschreibung
MIX	-	Wenn Sie für Instrument A/B den gleichen Sound und die gleichen Einstellungen auswählen und dann das "Tuning" für ca. 10–20 Einheiten unterschiedlich einstellen, erzielen Sie einen räumlichen Klangeffekt.
VELO FADE	110–127	Wenn Sie für Instrument A/B den gleichen Sound auswählen und für Instrument B den Parameter "Muffling" auf den maximalen Wert einstellen, können Sie den Attack-Anteil bei harten Anschlägen stärker hervorheben. Mit den Parametern "Color" bzw. "Volume" für Instrument B können Sie die Klangfarbe bzw. Stärke des Attack-Anteils einstellen.

# Verändern des Sounds (Edit)

Sie können die Tonhöhe, Dauer des Klangs und die Klangfarbe für jedes Instrument einstellen.

**1. Wählen Sie MENU → INST → EDIT.**

Das INST-EDIT-Display erscheint.



INST-EDIT-Display

**2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.**

**3. Wählen Sie mit den Cursor [◀ ▶]-Tastern "A" oder "B" aus.**

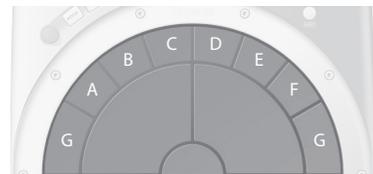
**4. Wählen Sie mit den Cursor [▲ ▼]-Tastern den gewünschten Parameter, und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.**

Parameter	Beschreibung
Volume	Bestimmt die Lautstärke.
Tuning	Bestimmt die Tonhöhe. Positive ("+") Werte erhöhen die Tonhöhe, negative ("-") Werte erniedrigen die Tonhöhe. Die Einheit sind Cents. 100 Cents entsprechen einem Halbton.
Sweep	Bestimmt die Auslenkung der Tonhöhe. Bei positiven ("+") Werten beginnt der Sound mit erhöhter Tonhöhe, die dann auf normale Tonhöhe abgesenkt wird, bei negativen ("-") Werten beginnt der Sound mit erniedrigter Tonhöhe, die dann auf normale Tonhöhe angehoben wird. Je größer der Wert, desto größer ist der Unterschied zwischen ausgenkerter und normaler Tonhöhe. Dieser Effekt ist nur dann deutlich wahrnehmbar, wenn der Sound lange ausklingt.
Muffling	Bestimmt die Abklingzeit des Sounds. Je höher der Wert, desto schneller klingt der Sound ab, und der Attack-Anteil wird entsprechend hervorgehoben.
Color	Bestimmt die Helligkeit des Klangs. Positive ("+") Werte lassen den Sound heller erklingen, negative ("-") Werte lassen den Sound gedämpft erklingen.
Pan	Bestimmt die Position im Stereofeld. "CTR" entspricht der Mitten-Position.
Amb Send	Bestimmt den Lautstärke-Anteil des Sounds, der zum Ambiente-Effekt geleitet wird. Dieses ist der gleiche Parameter wie im PAD AMBIENCE SEND-Display. Siehe "Einstellen der Ambiente-Effektlautstärke" (S. 28).
MFx Asgn	Bestimmt den Multieffekt (MFx1-3), der dem Sound zugeordnet wird. Dieses ist der gleiche Parameter wie im MFx ASSIGN-Display. Siehe "Zuweisen eines Multieffektes zu einem Pad" (S. 26).

## Einstellen der Tonhöhe für chromatische Instrumente

Verwenden Sie Pad Copy (S. 57) oder die ALL-Funktion (S. 23), um den gleichen Sound auf mehrere Pads zu legen (z.B. S1-S8).

Stellen Sie dann das "Tuning" der Pads lt. folgender Tabelle ein.



Beispiel: Tonhöhe "C" bei "Tuning=0"

Pitch	-6(F#)	-5(G)	-4(G#)	-3(A)	-2(A#)	-1(B)	0(C)
Tuning	-600	-500	-400	-300	-200	-100	0
Pitch	+1(C#)	+2(D)	+3(D#)	+4(E)	+5(F)	+6(F#)	+7(G)
Tuning	+100	+200	+300	+400	+500	+600	+700

## Hinweise zur Sweep-Funktion

- Das "Tuning" bestimmt, bei welcher Tonhöhe der Sound endet.
- Wenn Sie mit "Muffling" den Sound verkürzen, wird auch die mit "Sweep" erzeugte Tonhöhenänderung verkürzt.
- Wenn "Sweep" bei negativen Werten zu Bass-lastig erklingt, stellen Sie den Parameter "Color" auf einen positiven Wert, um den Sound brillanter einzustellen.

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

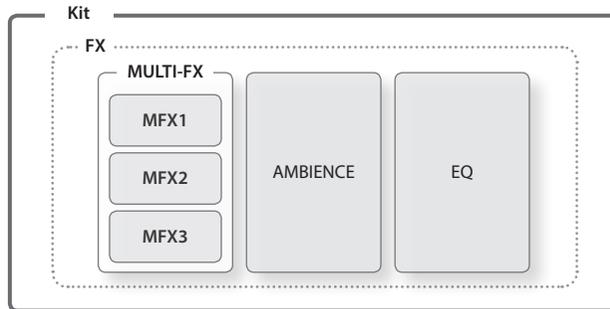
Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

# Ändern der Klangfarbe mithilfe der Effekte (FX)

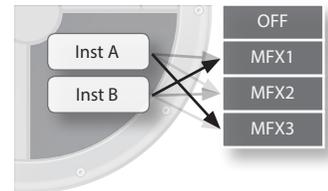
Die Effekte können eine drastische Änderung des Klangcharakters eines Instrumentes bewirken. Das HandSonic besitzt drei Multieffekt-Bereiche (MFX1–3), einen Ambience-Effekt und einen Equalizer.



## Die Multi-Effekte (MFX1–3)

Die Multieffekte beinhalten verschiedene Effekte, die den Klang nachhaltig beeinflussen. Das HandSonic besitzt drei Multieffekt-Bereiche (MFX1–3), und Sie können für jeden der MFX-Bereiche einen unterschiedlichen Effekt einstellen.

Sie können pro Instrument (Pad) einen der drei Multieffekte (MFX1–3) zuordnen.



## Zuweisen eines Multieffektes zu einem Pad

### 1. Wählen Sie MENU → FX → MULTI-FX → ASSIGN.

Das MULTI-FX–ASSIGN-Display erscheint.

### 2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an, und wählen Sie mit den Cursor [◀ ▶]-Tastern Instrument A oder B aus.

### 3. Wählen Sie mit dem Value-Regler einen der Multieffekte MFX1–3 aus.

Bei "OFF" ist kein Multieffekt ausgewählt.

\* Sie können pro Multieffekt den Effektyp bestimmen. Siehe "Auswahl des Multieffekt-Typs" (S. 27).

\* Diesen Parameter erreichen Sie auch über MENU → INST → EDIT-Parameter "MFX Asgn".



MULTI-FX–ASSIGN-Display

## Auswahl des Multieffekt-Typs

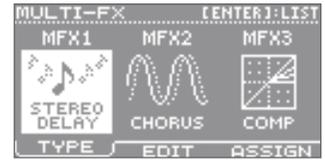
1. Wählen Sie MENU → FX → MULTI-FX → TYPE.

Das MULTI-FX-TYPE-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den Cursor [◀ ▶]-Tastern MFX1–3 aus, und stellen Sie mit dem Value-Regler die gewünschten Effekttypen für MFX1–3 ein.

Durch Drücken des [ENTER]-Tastens können Sie eine Liste der Effekte aufrufen.

Nochmaliges Drücken des [ENTER]-Tastens schließt die Liste wieder.



MULTI-FX-TYPE-Display

### MULTI-FX-Liste

Nr.	Name	Beschreibung	Nr.	Name	Beschreibung
0	THRU	Es ist kein Multieffekt ausgewählt.	13	COMPRESSOR	Komprimiert zu laute Signale und gleicht Lautstärkeunterschiede aus.
1	STEREO DELAY	Echoeffekt in stereo.	14	SATURATOR	Erhöht den Signalpegel und filtert die Bass-Frequenzen des Audio-Eingangsignals.
2	SYNC DELAY	Echo-Effekt, der über einen Notenwert zu einem Tempo bzw. zum Tempo des Metronoms synchronisiert werden kann.	15	FILTER	Filter mit extrem steiler Flanke. Die Cutoff-Frequenz kann zyklisch variiert werden.
3	TAPE ECHO	Simuliert ein Bandechogerät.	16	FILTER+DRIVE	Filtert die hohen Frequenzen und verzerrt den Sound.
4	CHORUS	Fügt dem Sound mehr Breite im Stereofeld hinzu.	17	AUTO WAH	Fügt einen Wah-Effekt hinzu (zyklische Modulation der Filter-Frequenz).
5	SPACE-D	Erzeugt einen transparenten Chorus-Effekt.	18	LO-FI COMPRESS	Verringert absichtlich die Klangqualität.
6	PHASER	Erzeugt den Effekt einer Phasenverschiebung.	19	OVERDRIVE	Übersteuerungs-Effekt (leichte Verzerrung).
7	STEP PHASER	Erzeugt einen Phaser-Effekt, der in Stufen unterteilt ist.	20	DISTORTION	Verzerrer-Effekt.
8	FLANGER	Erzeugt den Effekt einer metallisch klingenden Resonanz.	21	BIT CRUSH	Extremer Lo-Fi-Effekt. Verringert absichtlich die Klangqualität.
9	STEP FLANGER	Erzeugt einen Flanger-Effekt, der in Stufen unterteilt ist.	22	ISOLATOR	Ermöglicht das Anpassen der Lautstärke individueller Frequenzbereiche.
10	REVERB	Erzeugt einen Raumhall-Effekt.	23	RING MOD	Erzeugt ein schrittweises Variieren der Modulations-Frequenz.
11	LONG REVERB	Erzeugt einen Raumhall-Effekt mit besonders langer Hallzeit.	24	PITCH SHIFT	Erzeugt den Effekt einer Tonhöhenverschiebung.
12	EQUALIZER	Ermöglicht das Einstellen individueller Frequenzbänder.	25	AUTO PAN	Erzeugt eine zyklische Modulation der Stereo-Position.

\* Detail-Informationen finden Sie im Dokument "Sound List" (PDF).

## Editieren der Multieffekt-Einstellungen

1. Wählen Sie MENU → FX → MULTI-FX → EDIT.

Das MULTI-FX-EDIT-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den Cursor [◀ ▶]-Tastern MFX1–3 aus.

3. Wählen Sie mit den Cursor [▲ ▼]-Tastern den gewünschten Parameter, und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.

\* Detail-Informationen zu den Parametern finden Sie im Dokument "Sound List" (PDF).



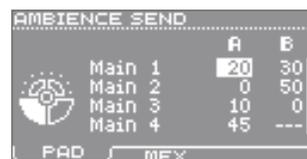
MULTI-FX-EDIT-Display

### Ambience

Der Ambience-Effekt fügt dem Sound einen Raumklang-Effekt hinzu. Sie können den Ambience-Anteil für jedes Pad individuell einstellen.

### Einstellen der Ambience-Effektlautstärke

1. Wählen Sie MENU → FX → AMBIENCE → SEND → PAD.  
Das AMBIENCE SEND-PAD-Display erscheint.
2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an, und wählen Sie mit den Cursor [◀ ▶]-Tastern Instrument A oder B aus.
3. Stellen Sie mit dem Value-Regler den gewünschten Wert ein.



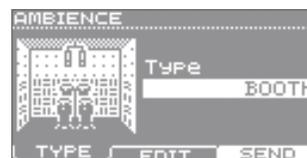
AMBIENCE SEND-PAD-Display

Bei "0" ist kein Ambience-Effekt hörbar.

- \* Der Ambience-Effekt liegt vor der Multieffekt-Sektion. Sie können daher auch einen Ambience-Effekt für einen Sound mit Multieffekt anwenden (S. 29).
- \* Diesen Parameter erreichen Sie auch über MENU → INST → EDIT-Parameter "Amb Send".

### Auswahl des Ambience-Typs

1. Wählen Sie MENU → FX → AMBIENCE → TYPE.  
Das AMBIENCE-TYPE-Display erscheint.
2. Wählen Sie mit dem Value-Regler den gewünschten Ambience-Typ aus.  
Bei "OFF" ist der Ambience-Effekt ausgeschaltet.



AMBIENCE-TYPE-Display

#### Ambience Typ-Liste

Nr.	Name	Beschreibung	Nr.	Name	Beschreibung
1	BOOTH	Aufnahmerraum	6	BALLROOM	Tanzsaal
2	STUDIO	Aufnahmestudio	7	CONCERT HALL	Große Konzerthalle
3	BASEMENT	Kellerraum mit mehrfachen Reflexionen	8	EXPO HALL	Große Ausstellungshalle
4	JAZZ CLUB	Kleiner Club	9	GATE	Der Ambience-Effekt wird abrupt abgeschnitten.
5	ROCK CLUB	Großer Club	10	SPIRAL	Spiral-Halleffekt

\* Detail-Informationen finden Sie im Dokument "Sound List" (PDF).

## Einstellen der Ambience-Parameter

**1. Wählen Sie MENU → FX → AMBIENCE → EDIT.**

Das AMBIENCE-EDIT-Display erscheint.

**2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den gewünschten Parameter, und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.**

\* Detail-Informationen zu den Parametern finden Sie im Dokument "Sound List" (PDF).



AMBIENCE-EDIT-Display

Was ist das HandSonic?

## Einstellen der Ambience-Effektlautstärke für den Multieffekt-Sound

Wenn einem Instrument ein Multieffekt zugeordnet ist, können Sie den Ambience-Effekt auf den Sound mit Multieffekt anwenden.

**1. Wählen Sie MENU → FX → AMBIENCE → SEND → MFX.**

Das AMBIENCE SEND-MFX-Display erscheint.

**2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern MFX1-3, und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.**

Dieser Parameter bestimmt den Anteil des Ambience-Effektes für jeden der Multieffekte. Bei "0" ist kein Ambience-Effekt hörbar.



AMBIENCE SEND-MFX-Display

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

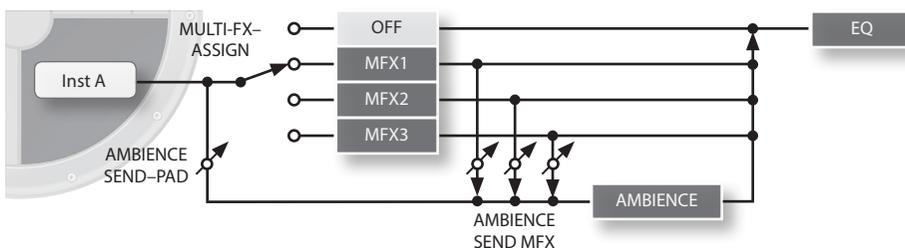
Beschreibung der Parameter

Anhang

### Das Multieffekt- und Ambience Routing

Der Sound des Instruments A wird zuerst zum Ambience-Effekt geleitet (AMBIENCE-SEND-PAD), bevor es zu einem der Multieffekte (MFX1-3) gesendet wird. Damit ist es möglich, für jedes Pad einen individuellen Ambience-Lautstärkeanteil einzustellen.

Sie können mit "AMBIENCE-SEND-MFX" den "Sound mit Multieffekt" mit einem zusätzlichen Ambience-Effekt versehen. Da der Multieffekt auch die Signale der anderen Pads erhält, kann dieser Ambience Send-Wert nicht für einzelne Pads individuell eingestellt werden.



### EQ (Equalizer)

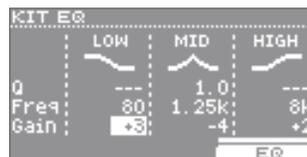
Sie können den Gesamtsound eines Kits beeinflussen, indem Sie die Lautstärke verschiedener Frequenzbänder individuell anpassen.

### Anwenden des EQ auf ein Kit

**1. Wählen Sie MENU → FX → EQ.**

Das KIT EQ-Display erscheint.

**2. Drücken Sie den [F3] (EQ)-Taster, um den Equalizer einzuschalten.**



KIT EQ-Display

**3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Parameter, und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.**

Parameter	Beschreibung
Q	Bestimmt die Bandbreite des Frequenzbereiches, der mit "Freq" ausgewählt ist. je höher der Wert, desto enger ist der Bereich. * Dieser Parameter steht nur für den Bereich MID zur Verfügung.
Freq	Bestimmt den Frequenzbereich, für den die Lautstärke angehoben bzw. abgesenkt wird. * Der Frequenzbereich ist je nach Frequenzband (LOW/MID/HIGH) unterschiedlich.
Gain	Bestimmt, wie stark die Lautstärke eines Frequenzbereiches angehoben bzw. abgesenkt wird. Positive ("+") Werte erhöhen die Lautstärke der Frequenz, negative ("-") Werte verringern die Lautstärke der Frequenz. Bei "0" ist der Effekt nicht wirksam.

# Allgemeine Einstellungen für ein Kit

## Einstellen der Lautstärke eines Kits

Mit diesem Parameter können Sie die Lautstärkewerte der Kits untereinander anpassen.

### 1. Wählen Sie MENU → KIT → KIT PRM → COMMON.

Das KIT COMMON-Display erscheint.

### 2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den "Kit Volume"-Parameter.

### 3. Stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.



KIT COMMON-Display

## Einstellen der Pad-Empfindlichkeit

Mit diesem Parameter wird die Empfindlichkeit der Pads für das gesamte Kit eingestellt.

Damit können Sie die Pad-Empfindlichkeit der Kits untereinander anpassen, z.B. für Kits, deren Sounds mit der Hand und für Kits, deren Sounds mit den Fingerspitzen gespielt werden.

### 1. Wählen Sie MENU → KIT → KIT PRM → COMMON.

Das KIT COMMON-Display erscheint.

### 2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den "Pad Sensitivity"-Parameter.

### 3. Stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.

Je näher der Wert in Richtung "FINGER" gestellt wird, desto sensibler reagieren die Pads.



KIT COMMON-Display

## Benennen eines Kits

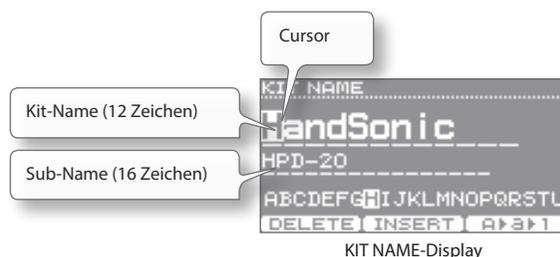
Sie können ein Kit mit bis zu 12 Zeichen in der oberen Zeile und 16 Zeichen in der unteren Zeile benennen.

### 1. Wählen Sie MENU → KIT → KIT PRM → NAME.

Das KIT NAME-Display erscheint.

### 2. Geben Sie die gewünschte Bezeichnung ein.

Verwenden Sie dafür die unten angegebenen Taster.



Taster	Beschreibung
Value-Regler [-] [+] -Taster	Auswahl des Zeichens.
Cursor [◀] [▶] -Taster	Bewegen des Cursors innerhalb einer Zeile.
Cursor [▲] [▼] -Taster	Bewegen des Cursors auf die untere bzw. obere Zeile.
[F1] (DELETE) -Taster	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position.
[F2] (INSERT) -Taster	Fügt an der Cursor-Position ein Leerzeichen ein.
[F3] (A ▶ a ▶ 1) -Taster	Umschalten auf Großschreibung, Kleinschreibung bzw. Ziffern für das einzugebende Zeichen.

### Kopieren eines Kits

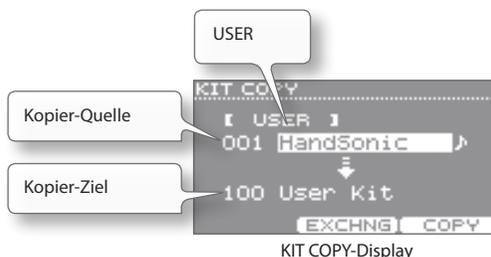
Wenn Sie eine abgeänderte Version eines Kits erstellen möchten, können Sie dieses vorher kopieren und dann mit der Kopie arbeiten.

**1. Wählen Sie MENU → TOOLS → KIT COPY.**

Das KIT COPY-Display erscheint.

**2. Wählen Sie mit dem Value-Regler das Kit aus, das kopiert werden soll.**

Beispiel: Ein Kit aus dem "USER"-Bereich.



**3. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern auf die untere Zeile, und wählen Sie mit dem Value-Regler den Ziel-Speicherplatz aus, in den das bei Schritt 2 gewählte Kit hinein kopiert werden soll.**

**4. Drücken Sie den [F3] (COPY)-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint im Display.

**5. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.**



### Kopieren eines Preset-Kits in den User-Bereich

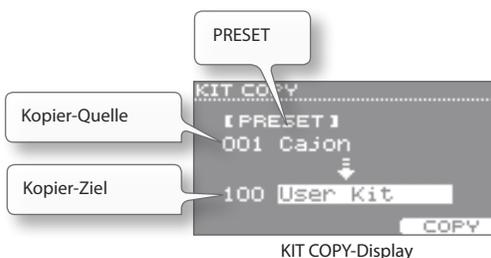
Sie können eines der ab Werk voreingestellten Kits in den User-Bereich kopieren und danach weiter editieren und sichern.

**1. Wählen Sie MENU → TOOLS → KIT COPY.**

Das KIT COPY-Display erscheint.

**2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern das "USER"-Feld aus, und wählen Sie mit dem Value-Regler die Einstellung "PRESET".**

**3. Wählen Sie mit dem Value-Regler das Preset-Kit aus, das kopiert werden soll.**



**4. Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern auf die untere Zeile, und wählen Sie mit dem Value-Regler den Ziel-Speicherplatz aus, in den das bei Schritt 3 gewählte Kit hinein kopiert werden soll.**

**5. Drücken Sie den [F3] (COPY)-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint im Display.

**6. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Taster "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

\* Falls ab Werk installierte User-Instrumente gelöscht wurden, klingen das kopierte Kit eventuell nicht wie erwartet.



### Abrufen der Werksvoreinstellungen für alle Kits und User-Instrumente

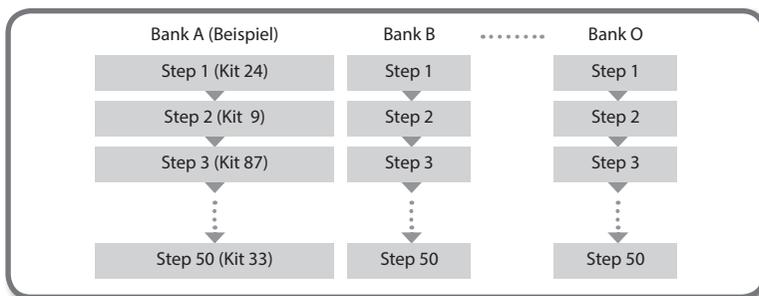
Erstellen Sie von den Originaleinstellungen ein Backup mithilfe eines USB Flash-Speichers, und laden Sie die Backup-Datei in den internen Speicher des HandSonic. Siehe "Laden einer Backup-Datei" (S. 39).

Sie können die Werksdaten des HandSonic auch von der folgenden Internetseite herunterladen: <http://www.roland.com/support/en/>. Wählen Sie dort "Downloads" und "HandSonic HPD-20".

# Die Kit Chain-Funktion

Mithilfe der Kit Chain-Funktion können Sie Kits in einer vorher definierten Reihenfolge nacheinander abrufen, z.B. für eine Songliste.

Sie können 15 Ketten (Bänke A–O) erstellen. Jede Kette kann bis zu 50 Einträge (Steps) enthalten.



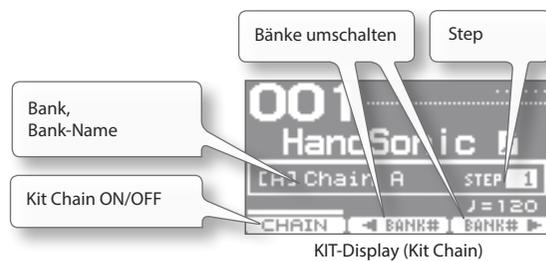
## Anwenden der Kit Chain-Funktion

1. Wählen Sie das Kit-Display, und drücken Sie den [F1] (CHAIN)-Taster, um die Kit Chain-Funktion einzuschalten.

Das Kit Chain-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den [F2](◀BANK#) [F3](BANK# ▶)-Tastern die gewünschte Bank aus.
3. Wählen Sie mit den [-][+]-Tastern oder dem Value-Regler den gewünschten Eintrag in der Kette (Step) aus.

4. Um die Kit Chain-Funktion wieder abzuschalten, drücken Sie erneut den [F1] (CHAIN)-Taster.



## Erstellen einer Kette mit Einträgen für Kits

„Editieren einer Kit-Kette (Chain)“ (S. 58)

# Die Undo-Funktion

Sie können die Veränderung eines Wertes für ein Kit bzw. Instrument wieder rückgängig machen.

1. Wählen Sie das Kit-Display, halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie den [KIT]-Taster.

Das CONFIRMATION-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den Cursor (◀ ▶)-Tastern „YES“ aus, und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die ausgeführten Wertänderungen innerhalb des Kits wieder rückgängig zu machen.

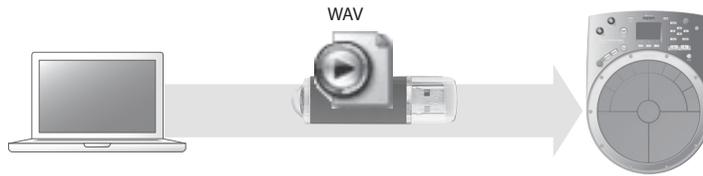
- \* Wenn Sie das Kit wechseln, können die Änderungen im vorher gewählten Kit nicht mehr rückgängig gemacht werden.
- \* Die folgenden Vorgänge können nicht rückgängig gemacht werden:
  - Laden oder Wechseln eines User-Instrument (MENU → USER INST)
  - Kopieren eines Kits (MENU → TOOLS → KIT COPY)
  - Ändern einer Kit Chain (MENU → TOOLS → CHAIN)
  - Editieren eines System-Parameters (MENU → SYS)



CONFIRMATION-Display

# Die User-Instrumente

Sie können mithilfe eines USB Flash-Speichers eigene Samples/Loops (WAV-Daten) in das HandSonic importieren und als "User-Instrument" spielen. Sie können auch für die eigenen Sounds den Klangcharakter im HandSonic editieren und die Effekte anwenden.



Anzahl der User-Instruments	max. 500
Gesamtlänge	max. 12 Minuten

\* Die obigen Angaben sind rechnerische Maximalwerte und sind je nach Menge und Größe der importierten Audiodaten geringer.

## Importieren einer Audiodatei

### Vorbereitungen

Sie benötigen die folgenden Gegenstände:

- **Computer**  
einen Rechner (Mac oder Windows-PC), der einen Anschluss für einen USB Flash-Speicher besitzt
- **USB Flash-Speicher**  
\* einen USB Flash-Speicher, vorzugsweise aus der MUF-Serie von Roland, da nur mit diesen ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.
- **Audiodaten für das Importieren**  
Die Audiodaten müssen die nachfolgend aufgeführte Spezifikation besitzen.



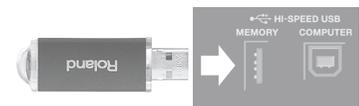
Format	Sampling-Frequenz	Bit Rate	Kanäle	Größe (Länge)
WAV	44.1 kHz	16 bit	Mono, Stereo	max. 6 Minuten

### 1. Kopieren Sie die gewünschten Audiodaten auf den USB Flash-Speicher.

Die Audiodaten müssen in das Wurzelverzeichnis des USB Flash-Speichers kopiert werden und dürfen sich nicht in Ordnern befinden.

- \* Das HandSonic kann maximal 1.000 Dateien auf dem USB Flash-Speicher erkennen.
- \* Dateinamen mit Multi-byte-Zeichen können im Display des HandSonic nicht korrekt angezeigt werden.

### 2. Melden Sie den USB Flash-Speicher am Rechner ab, schalten Sie das HandSonic aus, und verbinden Sie USB Flash-Speicher mit dem HandSonic.



### 3. Schalten Sie das HandSonic ein.

"Die Rückseite (Anschlüsse)" (S. 8)

## Der Import-Vorgang

### 1. Wählen Sie MENU → USER INST → IMPORT.

Das IMPORT Listen-Display erscheint, und im Display wird eine Liste der auf dem USB Flash-Speicher gesicherten Audiodaten angezeigt.

### 2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster die gewünschte Audiodatei aus, und drücken Sie den [F3] (IMPORT)-Taster.

Durch Drücken des [F1] (PREVIEW)-Tasters können Sie den ausgewählten Sound vorhören.

### 3. Wählen Sie mit dem Value-Regler die gewünschte User-Instrument-Nummer aus, und drücken Sie den [F3] (EXECUTE)-Taster.

Die Audiodatei wird die ausgewählte User-Instrument-Nr. importiert.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display die Anzeige "Completed!", und das IMPORT List-Display erscheint wieder.

- \* Es ist nicht möglich, eine Audiodatei in eine User-Instrument-Nr. zu importieren, die bereits belegt ist.
- \* Wenn im HandSonic User-Instrument-Bereich nicht mehr genügend freier Speicher vorhanden ist, erscheint im Display die Anzeige "User Inst Memory Full". In diesem Fall müssen Sie ggf. nicht mehr benötigte User-Instrumente löschen (S. 54). In einigen Fällen hilft es, wenn Sie die "Optimize"-Funktion (S. 55) ausführen, um weiteren freien Speicher zu erhalten.

#### WICHTIG

Spielen Sie das HandSonic nicht während dieses Vorgangs, da ansonsten aufgrund der Erschütterungen Fehler auftreten können.

### 4. Wiederholen Sie die Bedienschritte 2–3 nach Bedarf.

### 5. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das Kit-Display anzuwählen.

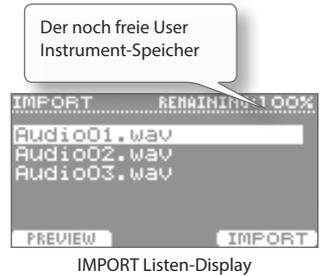
Die importierten User-Instrumente werden automatisch gesichert.

Sie können nun die importierten User-Instrumente den Pads zuordnen.

Siehe "Zuordnen der Sounds zu den Pads (Inst)" (S. 23).

Die importierten Sounds sind in der "USER" Instrument-Gruppe integriert.

- \* Die importierten User-Instrumente verbleiben auch nach Ausschalten des HandSonic im internen Speicher.
- \* Sichern Sie den Inhalt des HandSonic mithilfe der Backup-Funktion (S. 38). Es ist nicht möglich, einzelne User-Instrumente aus einer Backup-Datei in das HandSonic zu laden.



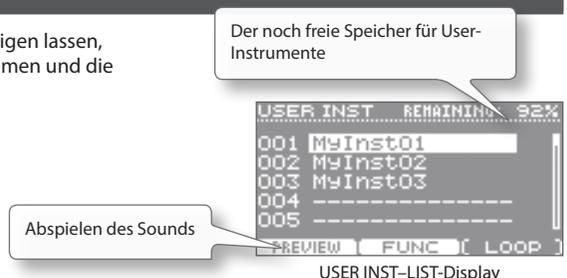
## Verwalten der User-Instrumente

Sie können eine Liste der importierten User-Instrumente anzeigen lassen, die importierten Sounds abhören, Loop-Einstellungen vornehmen und die Sounds umbenennen.

### 1. Wählen Sie MENU → USER INST → LIST.

Das USER INST-LIST-Display erscheint.

Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern das gewünschte User-Instrument, und drücken Sie den [F2] (FUNC)-Taster.



## Loop-Einstellungen

Sie können ein User-Instrument (z.B. einen Drum Groove) wiederholt abspielen.

### 1. Wählen Sie MENU → USER INST → LIST.

Das USER INST-LIST-Display erscheint.

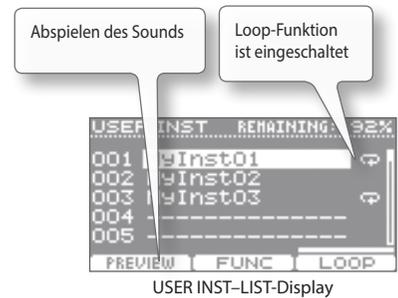
### 2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern das gewünschte User-Instrument.

### 3. Drücken Sie den [F3] (LOOP)-Taster, um die Loop-Funktion einzuschalten.

Das -Symbol erscheint.

Durch Drücken des [F1] (PREVIEW)-Tasters können Sie den Sound abspielen.

\* Sie können den Loop im HandSonic nicht editieren, d.h., Sie sollten die entsprechende Audiodatei im Rechner akkurat schneiden, damit dieser im HandSonic rund läuft.



## Spielweise des Loops

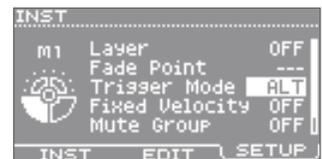
Sie können bestimmen, wie der Loop gestartet bzw. gestoppt wird, wenn Sie das Pad drücken.

### 1. Schlagen Sie das Pad an, welches das gewünschte User-Instrument spielt.

### 2. Wählen Sie MENU → INST → SETUP.

Das INST-SETUP-Display erscheint.

### 3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den "Trigger Mode"-Parameter.



### 4. Wählen Sie mit dem Value-Regler "GATE" oder "ALT".

Wert	Beschreibung
SHOT	Jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen, wird der Sound neu getriggert, aber nur einmal abgespielt.
GATE	Der Sound wird solange wiederholt abgespielt, wie Sie das Pad gedrückt halten. * Diese Funktion steht für externe Expansion-Pads und für das Hi-hat Control Pedal nicht zur Verfügung.
ALT	Jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen, wird der Sound abwechselnd gestartet bzw. gestoppt.

\* Bei Nutzung des Loop-Playbacks sind folgende Einschränkungen zu berücksichtigen:

- Der "Sweep"-Parameter (S. 25) wirkt nur auf die erste Schleife des Loop-Playbacks.
- Der "Muffling"-Parameter (S. 25) hat keine Wirkung.

## Stoppen aller Sounds (ALL SOUND OFF)

Um alle aktuell spielenden Sounds zu stoppen, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [EXIT]-Taster. Diese Funktion können Sie auch bei Anzeige des Kit-Displays bzw. während des Editierens anwenden.

\* Dieses beeinflusst nicht die Effektsignale. Der Ambience-Effekt und die Delaysignale klingen auch nach Stoppen der Sounds weiter.

## Löschen eines User-Instrumentes

1. Wählen Sie MENU → USER INST → LIST.

Das USER INST-LIST-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern das gewünschte User-Instrument.

3. Drücken Sie den [F2] (FUNC)-Taster.

Das USER INST-Funktion-Display erscheint.

Wenn das ausgewählte User-Instrument noch von einem anderen Kit verwendet wird, erscheint das Symbol "☒" im "Assigned to Kit"-Feld.

**WICHTIG**

Wenn das "☒"-Symbol im "Assigned to Kit"-Feld aktiviert ist und Sie das User-Instrument löschen, ist dieser Sound in allen Kits, die diese Sound verwendet haben, nicht mehr hörbar.



USER INST-Funktion-Display

4. Drücken Sie den [F2] (DELETE)-Taster.

Das CONFIRMATION-Display erscheint.

5. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.



CONFIRMATION-Display

## Umbenennen eines User-Instrumentes

1. Wählen Sie MENU → USER INST → LIST.

Das USER INST-LIST-Display erscheint.

2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster das gewünschte User-Instrument aus.

3. Drücken Sie den [F2] (FUNC)-Taster.

Das USER INST-Funktion-Display erscheint.

4. Drücken Sie den [F3] (NAME)-Taster.

Das USER INST NAME-Display erscheint.

Verwenden Sie die nachfolgend beschriebenen Taster. Sie können bis zu 14 Zeichen eingeben.



USER INST NAME-Display

Taster	Beschreibung
Value-Regler [-] [+] -Taster	Auswahl des Zeichens,
Cursor [◀] [▶] -Taster	Bewegen des Cursors.
[F1] (DELETE)-Taster	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position.
[F2] (INSERT)-Taster	Fügt an der Cursor-Position ein Leerzeichen ein.
[F3] (A ▶ a ▶ 1)-Taster	Umschalten auf Großschreibung, Kleinschreibung bzw. Ziffern für das einzugebende Zeichen.

# Erstellen einer Sicherheitskopie der Daten

Sie können alle Einstellungen des HandSonic als Datenpaket auf einem USB Flash-Speicher ablegen. Damit besitzen Sie eine Sicherheitskopie Ihrer Daten bzw. können Ihre Datensätze einem anderen HandSonic-Anwender zusenden.



## Erstellen einer Backup-Datei

Eine Backup-Datei enthält alle Daten des HandSonic.

Sie können bestimmen, ob die User-Instrumente Bestandteil der Backup-Datei sein sollen oder nicht.

### 1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher am HandSonic an.

“Die Rückseite (Anschlüsse)” (S. 8)

### 2. Wählen Sie MENU → SYS → USB Memory → Save Backup.

Das Save Backup-Display erscheint.

### 3. Bestimmen Sie den Typ der Backup-Datei.



SAVE BACKUP-Display

Parameter	Beschreibung
With User Inst	Bestimmt, ob die als User-Instrumente importierten Audiodaten in die Backup-Datei integriert werden ( <input checked="" type="checkbox"/> ) oder nicht( <input type="checkbox"/> ) .
Backup	Bestimmt die Nummer und den Namen der Backup-Datei. Wählen Sie die gewünschte Ziel-Speichernummer mit dem Value-Regler aus.
Name	Bestimmt den Namen der Backup-Datei. Drücken Sie den [F2] (NAME)-Taster, um den Namen zu verändern.

\* Die Speicherzeit für die Backup-Datei ist u.a. abhängig von der Menge und Gesamtgröße der im internen Speicher befindlichen User-Instrumente.

\* Wenn die User-Instrumente nicht in die Backup-Datei integriert werden, erklingen die Kits, welche User-Instrumente verwenden, nach Laden einer Backup-Datei nicht korrekt, wenn in der Zwischenzeit User-Instrumente entweder gelöscht oder anders nummeriert wurden.

### 4. Drücken Sie den [F3] (SAVE)-Taster, um die Backup-Datei zu sichern.

\* Wenn sich an der ausgewählten Ziel-Speichernummer bereits eine Backup-Datei befindet, erscheint im Display die Hinweismeldung “OK to overwrite?”. Wenn Sie die vorherige Backup-Datei überschreiben möchten, wählen Sie “YES”, und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

\* Die Backup-Daten werden im Verzeichnis **Roland/HPD-20/Backup** des USB Flash-Speichers abgelegt.

#### WICHTIG

Schlagen Sie während des Vorgangs keine Pads auf dem HandSonic an, da durch die Erschütterung Datenfehler auftreten können.

## Laden einer Backup-Datei

Sie können eine auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Backup-Datei in den internen Speicher des HandSonic laden.

### WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden alle bisherigen Einstellungen des internen Speichers überschrieben. Erstellen Sie vorher ggf. eine Backup-Datei der aktuell im internen Speicher befindlichen Daten.

### 1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an das HandSonic an.

"Die Rückseite (Anschlüsse)" (S. 8)

### 2. Wählen Sie MENU → SYS → USB Memory → Load Backup.

Das LOAD BACKUP-Display erscheint.

### 3. Wählen Sie die gewünschte Backup-Datei aus, und bestimmen Sie, ob die User-Instrumente mit geladen werden sollen oder nicht.



LOAD BACKUP-Display

Parameter	Beschreibung
With User Inst	Bestimmt, ob die in der Backup-Datei enthaltenen User-Instrumente mit geladen werden ( <input checked="" type="checkbox"/> ) oder nicht ( <input type="checkbox"/> ).
Backup	Bestimmt die Backup-Datei. Backup-Dateien, die User-Instrumente beinhalten, sind mit dem Symbol "📁" gekennzeichnet.

- \* Wenn das Laden der User-Instrumente aktiviert ist, werden alle bisher im internen Speicher des HandSonic befindlichen User-Instrumente überschrieben.
- \* Die Ladezeit für die Backup-Datei ist u.a. abhängig von der Menge und Gesamtgröße der in der Backup-Datei enthaltenen User-Instrumente.

### 4. Drücken Sie den [F3] (LOAD)-Taster.

Das CONFIRMATION-Display erscheint.

### 5. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Taster "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die Backup-Datei zu laden.

- \* Durch die Auswahl von "NO" können Sie den Vorgang abbrechen.



CONFIRMATION-Display

### WICHTIG

Schlagen Sie während des Vorgangs keine Pads auf dem HandSonic an, da durch die Erschütterung Datenfehler auftreten können.

- \* Die Backup-Daten sind im Verzeichnis **Roland/HPD-20/Backup** des USB Flash-Speichers abgelegt. Wenn Sie eine Backup-Datei eines anderen HandSonic 20-Anwenders erhalten, verschieben bzw. kopieren Sie die entsprechende Backup-Datei in diesen Ordner.

# Anschluss externer Pads oder Pedale

Sie können an das HandSonic ein Pad, einen Fußschalter oder ein Hi-hat Control Pedal anschließen. Damit können Sie Ihr eigenes "Mini Percussion Kit" erstellen.

## Anschließen eines externen Pads (TRIG IN)

An den TRIG IN-Eingang können Sie wahlweise anschließen:

- ein Kick-Pad, welches Sie mit einer Fußmaschine spielen können
- ein Mesh-Pad
- ein Cymbal-Pad
- ein Bar Trigger-Pad.

Die externen Pads können Sie auch mit Schlagzeugstöcken spielen.

Weitere Informationen zu den anzuschließenden externen Pads finden Sie auf S. 41.

\* Die V-Hi-Hat Pads (VH-13, VH-12, VH-11) werden nicht unterstützt.

Weitere Informationen zu den Roland-Pads finden Sie auf der Internetseite:

<http://www.roland.com/>



## Anschließen eines Pads

Lesen Sie vorher auch die dem jeweiligen Pad beigefügte Anleitung.

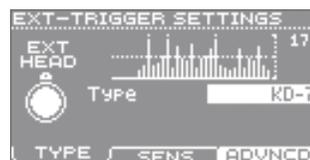
### 1. Schließen Sie das Pad an die HandSonic TRIG IN-Buchse an.

Verwenden Sie dafür das dem Pad beigefügte Verbindungskabel.

"Die Rückseite (Anschlüsse)" (S. 8)

### 2. Wählen Sie MENU → SYS → ExtTrig Settings → TYPE.

Das EXT-TRIGGER SETTINGS-Display erscheint.



EXT-TRIGGER SETTINGS-Display

### 3. Wählen Sie mit dem Value-Regler für "Type" die Bezeichnung des angeschlossenen Pads aus.

Diese Einstellung muss stimmen, damit das Pad korrekt funktioniert.

Informationen zur Einstellungen der Empfindlichkeit des Pads finden Sie auf S. 63.

### 4. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das Kit-Display anzuwählen, und weisen Sie dem angeschlossenen Pad den gewünschten Sound zu.

"Zuordnen der Sounds zu den Pads (Inst)" (S. 23)

## An das HandSonic anzuschließende Pads

Sie können immer nur ein Pad z.Zt. anschließen.

Model	Name	Beschreibung
KD-7	Kick Trigger-Pad	Sie benötigen hierfür eine zusätzliche Fußmaschine.
KD-9	Kick Pad	
BT-1	Bar Trigger Pad	Dieses Pad wird mit Schlagzeugstöcken gespielt.
PD-8	Pad	Dieses Pad wird mit Schlagzeugstöcken gespielt. Dieses Pad besitzt zwei Trigger-Zonen: zentrale Spielfläche (Head) und Rand (Rim).
PDX-6	V-Pad	Ein Mesh-Pad mit einem Durchmesser von 8.5 inches. Dieses Pad wird mit Schlagzeugstöcken gespielt und besitzt zwei Trigger-Zonen: zentrale Spielfläche (Head) und Rand (Rim).
PDX-8	V-Pad	Ein Mesh-Pad mit einem Durchmesser von 10 inches. Dieses Pad wird mit Schlagzeugstöcken gespielt und besitzt zwei Trigger-Zonen: zentrale Spielfläche (Head) und Rand (Rim).
CY-5	Cymbal Pad	Ein 10-inch Cymbal-Pad. Dieses Pad besitzt zwei Trigger-Zonen: zentrale Spielfläche (Bow) und Rand (Edge).
CY-8	Cymbal Pad	Ein 12-inch Cymbal-Pad. Dieses Pad besitzt zwei Trigger-Zonen: zentrale Spielfläche (Bow) und Rand (Edge).
CY-12C	V-Cymbal	Ein 12-inch Crash V-Cymbal-Pad. Dieses Pad besitzt zwei Trigger-Zonen: zentrale Spielfläche (Bow) und Rand (Edge).
FS-5U	Fußtaster	Mit diesem Fußtaster wird der Sound mit festgelegter Lautstärke getriggert. Mithilfe eines INSERT-Kabels (Stereoklinke → 2x Monoklinke) können Sie zwei FS-5U Fußtaster anschließen.



HandSonic + BT-1



HandSonic + KD-7 + FD-8

# Anschließen eines Fußtasters (FOOT SW)

Sie können über einen bzw. zwei angeschlossene Fußtaster die Kits umschalten bzw. den D-BEAM Controller ein- und ausschalten.

Die nachfolgend aufgeführten Fußtaster können angeschlossen werden.

Model	Beschreibung
FS-5U	 <p>Sie können entweder einen oder zwei Fußtaster anschließen. Für das Anschließen von zwei FS-5U Fußtastern benötigen Sie ein zusätzliche INSERT-Kabels (Stereoklinke → 2x Monoklinke).</p>
FS-6	 <p>Zwei Fußpedale in einem Gehäuse.</p>
DP-2	 <p>Ein Fußtaster mit integriertem Verbindungskabel. Von diesem Pedal-Typ können Sie nur eines anschließen.</p>



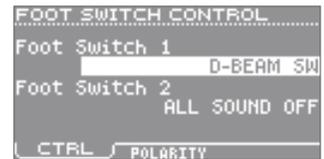
**1. Schließen Sie das Fußpedal an die HandSonic FOOT SW-Buchse an.**

“Die Rückseite (Anschlüsse)” (S. 8)

**2. Wählen Sie MENU → SYS → FootSw Control.**

Das FOOT SWITCH CONTROL-Display erscheint.

**3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern “Foot Switch 1” oder “Foot Switch 2” aus.**



FOOT SWITCH CONTROL-Display

**4. Wählen Sie mit dem Value-Regler die gewünschte(n) Funktion(en) aus.**

Parameter	Beschreibung	
Foot Switch 1, Foot Switch 2	OFF	Es ist keine Funktion zugeordnet.
	KIT+	Erhöhen der Kit-Nummer um +1.
	KIT-	Erniedrigen der Kit-Nummer um -1.
	D-BEAM SW	Ein- bzw. Ausschalten des D-BEAM Controllers.
	RT MODIFY PITCH SW	Ein- bzw. Ausschalten des Realtime Modify [PITCH]-Tasters.
	RT MODIFY EFFECT SW	Ein- bzw. Ausschalten des Realtime Modify [EFFECT]-Tasters.
	ROLL SW	Ein- bzw. Ausschalten der Roll-Funktion.
	ALL SOUND OFF	Stoppen aller aktuell gespielten Sounds.

## Anschließen eines Hi-hat Control Pedals (HH CTRL)

Sie können den Hi-hat-Sound mithilfe eines Fußpedals

- spielen
- öffnen bzw. schließen
- den Klang variieren (abhängig davon, wie tief das Pedal gedrückt wird).



Sie können die folgenden Pedale verwenden.

Model		Beschreibung
FD-8		Hi-hat Control Pedal zum Öffnen bzw. Schließen des Hi-hat-Sounds.
FS-5U		Umschalten von "geöffneter Hi-hat" auf "geschlossene Hi-hat". Der Sound wird mit festgelegter Lautstärke gespielt.
DP-2		

\* Die V-Hi-Hat Pads (VH-13, VH-12, VH-11) werden nicht unterstützt.

"Die Rückseite (Anschlüsse)" (S. 8)

### 1. Schließen Sie das Hi-hat Control Pedal an die HandSonic HH CTRL-Buchse an.

Verwenden Sie dafür das dem Hi-hat Control Pedal beigelegte Verbindungskabel.

## Öffnen bzw. Schließen der Hi-Hat

### 2. Weisen Sie den gewünschten Pad ein Hi-hat Instrument zu.

- \* Das Instrument, das dem Hi-hat Control Pedal zugeordnet ist, erklingt ebenfalls. Wenn Sie dieses nicht möchten, setzen Sie das Hi-hat Control Pedal-Instrument auf "OFF".
- \* Wenn Sie mehr als einem Pad ein Hi-hat-Instrument zugewiesen haben, kann der geschlossene Hi-hat-Sound nur mit dem Pad der höchsten Priorität gespielt werden.  
Die Reihenfolge der Priorität ist: M1–M5 → S1–S8 → EXT HEAD → EXT RIM → D-BEAM).

## Spielen eines Instrumentes

### 2. Weisen Sie dem Hi-hat Control Pedal ein Instrument zu.

Der entsprechende Sound erklingt, wenn Sie das Pedal drücken.

"Zuordnen der Sounds zu den Pads (Inst)" (S. 23)

## Verändern der Klangfarbe

Sie können die Klangfarbe mit dem Hi-hat Control Pedal steuern.

### 2. Wählen Sie MENU → KIT → PAD CTRL → SEND.

Das PAD CONTROL-SEND-Display erscheint.

### 3. Drücken Sie das Hi-hat Control Pedal.

Das Hi-hat Control Pedal wird ausgewählt.

### 4. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den gewünschten Parameter, und stellen Sie mit dem Value-Regler den Wert ein.



"Verändern des Klangs durch zusätzliches Drücken des Pads nach Anschlagen des Pads" (S. 48)

# Die Verbindung zu einem Rechner

Sie können das HandSonic mit einem Rechner verbinden und über die USB-Schnittstelle entweder MIDI- oder Audiodaten austauschen, z.B.

- Aufzeichnen der Spieldaten des HandSonic als MIDI- oder Audiodaten mit dem Rechner
- Abhören einer vom Rechner abgespielten Audiodatei über das HandSonic und Spielen des HandSonic zum Audio-Playback.

## Installieren des USB-Treibers

Um das HandSonic über USB mit einem Rechner spielen zu können, muss vorher der Roland USB-Treiber auf dem verwendeten Rechner installiert werden.

Den USB-Treiber können Sie von folgender Internetseite herunterladen:

<http://www.roland.com/support/en/>

Weitere Informationen über die Systemanforderungen an den verwendeten Rechner finden Sie ebenfalls auf der Roland-Internetseite.

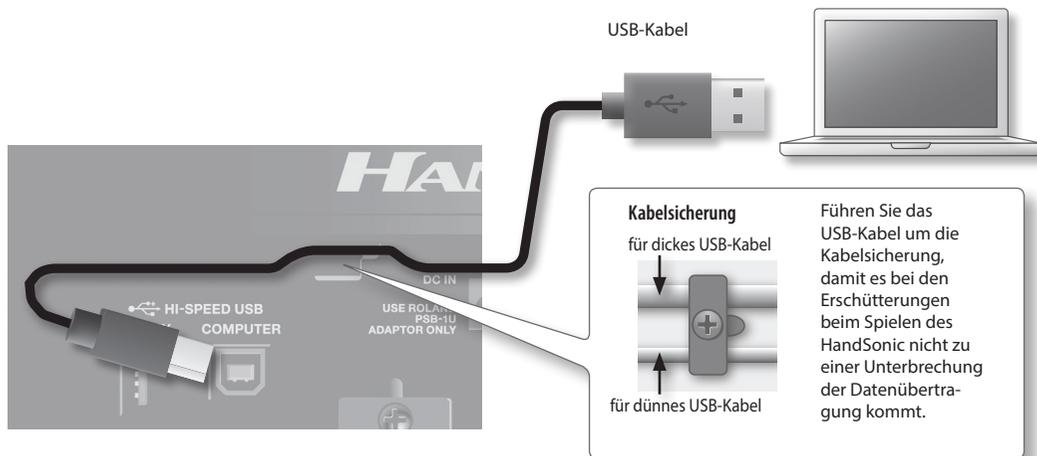
Der Treiber und dessen Installation ist unterschiedlich, abhängig vom verwendeten Rechner bzw. dessen Betriebssystem. Lesen Sie dazu die Datei "Readme.htm", die mit dem Treiber herunter geladen wird.

## Anschließen an einen Rechner

Verbinden Sie den USB-Anschluss des Rechners mithilfe eines USB-Kabels mit dem USB COMPUTER-Anschluss des HandSonic. Sie können über den USB-Anschluss des HandSonic Audio- und MIDI-Daten übertragen.

Sie können die Lautstärke der USB-Audiodatei einstellen (S. 65).

"Die Rückseite (Anschlüsse)" (S. 8)



- \* Schalten Sie zuerst das HandSonic ein, und starten Sie dann die DAW-Software des Rechners.
- \* Schalten Sie das HandSonic nicht aus, solange die DAW-Software noch geöffnet ist.
- \* Verwenden Sie ein USB-Kabel, das den USB 2.0 Hi-Speed-Standard unterstützt.

# Beschreibung der Parameter

In diesem Kapitel werden die Funktionen des HandSonic und die Einstellungen in jedem der Displays beschrieben. Siehe "Die Menü-Parameter" (S. 22).

## MENU

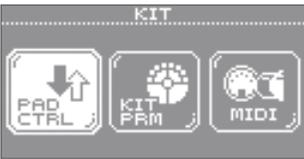
Das Menu-Display besitzt die folgenden sechs Bereiche.

**INST** S. 46



Zuordnen der Instrumente/Sounds zu den Pads, Editieren der Instrumenten-Parameter und Layer-Einstellungen.

**KIT** S. 48



Steuern der Klangfarbe, allgemeine Einstellungen für ein Kit und MIDI-Einstellungen.

**FX(EFFECTS)** S. 51



Einstellungen für die Multieffekte, die Ambience und den Equalizer (EQ).

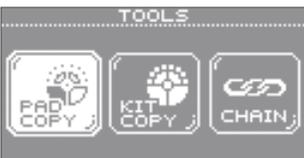


**USER INST** S. 54



Importieren und Verwalten der User-Instrumente.

**TOOLS** S. 57



Kopieren von Pad-Einstellungen und Kits, Editieren der Kit-Ketten (Kit Chains).

**SYS** S. 59



Allgemeine Einstellungen für das HandSonic, z.B. für die Pads, den D-BEAM Controller und das Metronom, Backup/Restore-Funktionen unter Verwendung eines USB Flash-Speichers und Zurücksetzen der System-Parameter.

\* Die in dieser Anleitung verwendeten Display-Abbildungen dienen nur als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Abbildungen im Display Ihres Instrumentes übereinstimmen.



## INST

MENU → INST → INST



Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Zuweisen eines Instrumentes (Inst)</b>	
Inst A	Bei "OFF" wird kein Sound erzeugt.
Inst B	Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um eine Liste der verfügbaren Instrumente aufzurufen.

## INST-EDIT

MENU → INST → EDIT



Diese Einstellungen können für die Instrumente A und B separat vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Einstellen der Lautstärke (Volume)</b>	
Volume	Bestimmt die Lautstärke des Sounds.
<b>Einstellen der Tonhöhe (Tuning)</b>	
Tuning	Bestimmt die Tonhöhe. Positive ("+") Werte erhöhen die Tonehöhe, negative ("-") Werte erniedrigen die Tonhöhe. Die Einstellung erfolgt in Schritten der Einheit "Cent". 100 Cents entsprechen einem Halbton.
<b>Variieren der Tonhöhe (Sweep)</b>	
Sweep	Lenkt die Tonhöhe nach unten bzw. oben aus. Bei positiven ("+") Werten wird der Sound mit erhöhter Tonhöhe gestartet und dann auf die normale Tonhöhe abgesenkt, bei negativen ("-") Werten wird der Sound mit erniedrigter Tonhöhe gestartet und dann auf die normale Tonhöhe angehoben. Je höher der Wert, desto größer ist die Differenz zwischen ausgedehnter und normaler Tonhöhe. * In einigen Fällen kann es vorkommen, dass durch extreme "Tuning"-Einstellungen der "Sweep"-Effekt in seiner Wirkung reduziert wird.
<b>Einstellen der Dämpfung (Muffling)</b>	
Muffling	Je höher der Wert, desto schneller wird der Sound gedämpft bzw. klingt schneller aus. Dadurch wird die Attack-Phase entsprechend stärker betont.
<b>Einstellen der Klangfarbe (Color)</b>	
Color	Bestimmt die Helligkeit des Sounds. Positive ("+") Werte lassen den Sound brillanter erklingen, negative ("-") Werte dämpfen den Sound.
<b>Einstellen der Position im Stereofeld (Pan)</b>	
Pan	Bestimmt die Stereoposition des Sounds. "CTR" ist die Mittel-Position.
<b>Anwenden der Effekte</b>	
Amb Send	Entspricht dem Parameter "AMBIENCE SEND-PAD" (S. 52).
MFX Asgn	Entspricht dem Parameter "MULTI-FX-ASSIGN" (S. 51).

### Abhören nur des Instrumentes A oder Instrumentes B

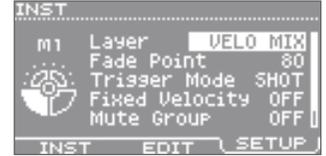
Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und ein Pad anschlagen, wird nur eines der beiden Instrumente (A oder B) gespielt, abhängig davon, wo sich der Cursor befindet. Damit können Sie einen der beiden Sounds editieren, ohne den jeweils anderen Sound mithören zu müssen.

### Einstellen identischer Werte für alle Pads (ALL)

Um den für den ausgewählten Parameter aktuell eingestellten Wert auf alle Pads des Kits zu kopieren, halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [ENTER]-Taster,

INST-SETUP

MENU → INST → SETUP



Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
-----------	--------------

**Bestimmen, wie das Instrument B erklingt (Layer, Fade Point)**

Siehe S. 24.

		Spielweise des Instrumentes B (Volume=Lautstärke / Dynamik=Anschlagstärke)	
Layer	OFF		Nur das Instrument A erklingt,
	MIX		Die Instrumente A und B erklingen immer zusammen.
	VELO MIX		Instrument B wird nur bei Anschlagstärken oberhalb des "Fade Point" zusätzlich gespielt.
	VELO FADE		Instrument B wird nur bei Anschlagstärken oberhalb des "Fade Point" zusätzlich gespielt und dabei eingebledet.
	VELO SW		Instrument A wird nur bei Anschlagstärken unterhalb des "Fade Point" und Instrument B nur bei Anschlagstärken oberhalb des "Fade Point" gespielt.
Fade Point	Bestimmt die Position, ab der das Instrument B erklingt. Bei "0" erklingt Instrument B bei allen Dynamikstufen, bei "127" erklingt Instrument B nur bei sehr starken Anschlägen. * Dieser Parameter steht nicht zur Verfügung, wenn "Layer" auf "OFF" oder "MIX" gestellt ist.		

**Bestimmen, wie der Sound gespielt wird (Trigger Mode)**

Dieser Parameter bestimmt, wie der Sound gespielt wird, wenn Sie ein Pad anschlagen.

Trigger Mode	SHOT	Jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen, wird der Sound neu getriggert, aber nur einmal abgespielt.
	GATE	Der Sound wird solange wiederholt abgespielt, wie Sie das Pad gedrückt halten. * Diese Funktion steht für externe Expansion-Pads und für das Hi-hat Control Pedal nicht zur Verfügung.
	ALT	Jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen, wird der Sound abwechselnd gestartet bzw. gestoppt.

**Bestimmen des Dynamikbereiches (Fixed Velocity)**

Fixed Velocity	OFF	Der Sound wird mit einer variablen Lautstärke gespielt, abhängig von der Anschlagstärke des jeweiligen Pads.
	1-127	Der Sound wird immer mit der hier festgelegten Lautstärke (1-127) gespielt, unabhängig von der Anschlagstärke des jeweiligen Pads.

**Separates bzw. gemeinsames Erklingen von Sounds (Mute Group, Mono/Poly)**

Mute Group	Sie können erreichen, dass bei Spielen eines Sounds der jeweils vorher gespielte Sound der gleichen "Mute Group" automatisch stummgeschaltet wird. Dieses ist sinnvoll bei Sounds, die bei akustischen Instrumenten nicht gleichzeitig erklingen können (z.B. Hi-hat offen und Hi-hat geschlossen).	
	OFF	Der Sound ist keiner Mute Group zugeordnet.
	1-8	Pads der gleichen Mute Group-Nr. erklingen nie gleichzeitig.
Mono/Poly	Bei "POLY" werden bei mehrfachem Anschlagen eines Pads die erzeugten Stimmen übereinander gelegt. Bei "MONO" erklingt der gespielte Sound immer nur mit einer Note.	

Was ist das HandSonic? Kurzanleitung Verschiedene Funktionen Beschreibung der Parameter Anhang

## PAD CTRL

### PAD CONTROL-SEND

MENU → KIT → PAD CTRL → SEND



Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung	
<b>Verändern des Klangs durch zusätzliches Drücken des Pads nach Anschlagen des Pads</b>		
* Diese Einstellungen können für externe Pads nicht vorgenommen werden.		
<b>Type</b>	Bestimmt, wie der D-BEAM Controller den Sound verändert. "POSITION": Der Sound wird abhängig von der Höhe der Hand verändert. "SPEED": Der Sound wird abhängig von der Geschwindigkeit der Handbewegungen verändert.	
<b>Send to Pad</b>	Bei "ON" wird durch nachträgliches Drücken eines Pads der entsprechende Sound verändert. Wie sich der Sound verändert, wird durch den nachfolgend beschriebenen "RECEIVE"-Parameter bestimmt.	
<b>Send to Kit</b>	Durch das nachträgliche Drücken eines Pads können die folgenden Spieleffekte erzeugt werden.	
	OFF	Es wird kein Spieleffekt erzeugt.
	RT MODIFY PITCH +/-	Der gleiche Effekt wie das Bewegen des Realtime Modify-Reglers (PITCH).
	MF1 CONTROL+/- MF2 CONTROL+/- MF3 CONTROL+/-	Der Parameter eines der Multieffekte (MF1-3) wird verändert. Bei positiven ("+") Werten wird der Wert bei Drücken des Pads erhöht. Bei negativen ("-") Werten wird der Wert bei Drücken des Pads erniedrigt.
	ROLL SPEED	Die Geschwindigkeit des Roll-Effektes wird verändert.
ALL SOUND OFF	Alle aktuell gespielten Sounds werden gestoppt.	

### PAD CONTROL-RECEIVE

MENU → KIT → PAD CTRL → RECEIVE



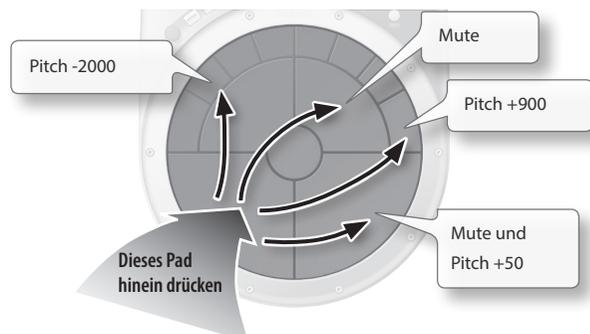
Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen, wie der Sound verändert wird, wenn ein Pad nachträglich gedrückt wird</b>	
Wenn der "Send to Pad"-Parameter (siehe oben) auf "ON" steht, können Sie die folgenden Spieleffekte erzeugen.	
<b>Mute</b>	Bei "ON" wird der Sound kürzer als normal gespielt.
<b>Pitch</b>	Die Tonhöhe wird abhängig von der Stärke des Drucks auf das Pad verändert. Bei positiven ("+") Werten wird die Tonhöhe erhöht, bei negativen ("-") Werten erniedrigt.
<b>Zuordnen des Realtime Modify-Reglers (PITCH)</b>	
<b>Realtime Modify Pitch</b>	Bei "ON" wird mit dem Realtime Modify-Regler die Tonhöhe verändert.

## SEND und RECEIVE

Bei "Send to All Pads=ON" werden durch Hineindrücken ein Pads Kontrolldaten erzeugt. Welcher Klangeffekt entsteht, wird durch den Parameter "PAD CONTROL-RECEIVE" bestimmt.

Sie können auch den über den D-BEAM Controller erzeugten Sound bzw. den über das externe Pad gespielten Sound beeinflussen.



**PAD CONTROL-ROLL**

MENU → KIT → PAD CTRL → ROLL



Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<p><b>Einstellen der Roll-Geschwindigkeit (Roll Speed)</b></p> <p>* Diese Einstellung steht für externe Pads nicht zur Verfügung.                      * Kurzbefehl: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [ROLL]-Taster.</p>	
Roll Speed	Wenn die Anzeige des [ROLL]-Tasters leuchtet, wird durch Herunterdrücken eines Pads der Roll-Effekt ausgelöst. Je höher der Wert, desto schneller ist die Roll-Geschwindigkeit. Bei Auswahl eines Notenwertes wird die Roll-Geschwindigkeit zum Tempo synchronisiert. Bei "OFF" ist der Roll-Effekt ausgeschaltet.

**KIT PRM**

**KIT COMMON**

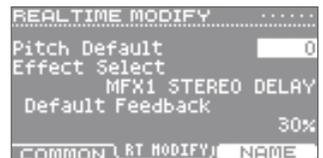
MENU → KIT → KIT PRM → COMMON



Parameter	Beschreibung
<p><b>Einstellen der Lautstärke des gesamten Kits (Kit Volume)</b></p> <p>Siehe S. 31.</p>	
Kit Volume	Bestimmt die Lautstärke des gesamten Kits.
<p><b>Einstellen der Lautstärke des Hi-hat Control Pedals (Pedal Hi-Hat Volume)</b></p>	
Pedal Hi-Hat Volume	Bestimmt die Lautstärke des geschlossenen Hi-hat-Sounds, wenn das Hi-hat Control Pedal gedrückt wird. * Die Lautstärke des Hi-hat Control Pedal-Instrumentes wird mit dem Parameter "Volume" eingestellt (S. 25).
<p><b>Einstellen der Empfindlichkeit aller Pads (Pad Sensitivity)</b></p> <p>Siehe S. 31.</p>	
Pad Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit aller Pads gleichzeitig (M1–M5, S1–S8). Wählen Sie einen niedrigen Wert, wenn Sie die Pads hauptsächlich mit den Handflächen spielen. Wählen Sie einen hohen Wert, wenn Sie die Pads hauptsächlich mit den Fingern spielen, oder wenn Kinder das Instrument spielen.

**REALTIME MODIFY**

MENU → KIT → KIT PRM → RT MODIFY



Parameter	Beschreibung
<p><b>Realtime Modify-Regler Einstellungen</b></p> <p>Diese Parameter bestimmt, welche Aktion der Modify-Regler ausführt, nachdem Sie den [PITCH]- oder [EFFECT]-Taster gedrückt haben.                      * Kurzbefehl: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie entweder den [PITCH]- oder [EFFECT]-Taster.</p>	
Pitch Default	Bestimmt die Tonhöhenänderung, die bereits auftritt, wenn Sie den [PITCH]-Taster drücken.
Effect Select	Bestimmt den Multieffekt, der mit dem Realtime Modify-Regler gesteuert wird.
Default ...	Bestimmt die Änderung des Wertes des Multieffekt-Parameters, die bereits auftritt, wenn Sie den [EFFECT]-Taster drücken. * Der zu steuernde Parameter ist abhängig vom ausgewählten Multieffekt-Typ.

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

## KIT NAME

MENU → KIT → KIT PRM → NAME

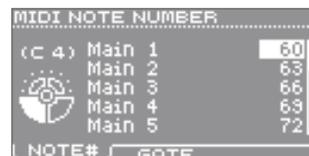


Taster	Beschreibung
<b>Umbenennen des Kits (Kit Name)</b>	
Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den [EXIT]-Taster. Siehe S. 31.	
[F1] (DELETE)	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position.
[F2] (INSERT)	Fügt an der Cursor-Position ein Leerzeichen ein.
[F3] (A ▶ a ▶ 1)	Umschalten auf Großschreibung, Kleinschreibung bzw. Ziffern für das einzugebende Zeichen.

## MIDI

### MIDI NOTE NUMBER

MENU → KIT → MIDI → NOTE#

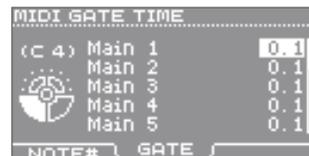


Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen der MIDI-Notennummer für jedes Pad (Note#)</b>	
Main 1–5, Sub 1–8, D-BEAM, Ext Head, Ext Rim, HH Pedal	Diese Parameter bestimmt die Notennummer für jedes Pad. Wenn Sie ein Pad anschlagen, wird die entsprechende Notennummer über MIDI übertragen. Wenn das HandSonic eine Notennummer empfängt, erklingt der Sound des entsprechenden Pads. * Bei Konflikten mit Notennummern erscheint im Display das "*" -Symbol.

### MIDI GATE TIME

MENU → KIT → MIDI → GATE



Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen der Gate Time für jedes Pad (Gate)</b>	
Main 1–5, Sub 1–8, D-BEAM, Ext Head, Ext Rim, HH Pedal	Diese Parameter bestimmt die Gate Time für jedes Pad. Unter "Gate Time" versteht man den Zeitraum von "Anschlagen eines Pads" bis "Der Sound ist ausgeklungen=eine Note Off-Meldung wird übertragen". * Diese Einstellung gilt nur bei "Trigger Mode=SHOT" (S. 47).

## Spielen eines externen MIDI-Soundmoduls

Verbinden Sie den MIDI OUT-Anschluss des HandSonic mit dem MIDI IN-Anschluss des externen MIDI-Instrumentes (S. 8). Stellen Sie dann den MIDI-Kanal und die Control Change-Nummer ein (siehe "MIDI-Einstellungen", S. 66), und weisen die den Pads die gewünschten Notennummern zu (siehe "Bestimmen der MIDI-Notennummer für jedes Pad (Note#)", S. 50).



## MULTI-FX

### MULTI-FX-TYPE

MENU → FX → MULTI-FX → TYPE



Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen des Multieffekt-Typs (MULTI-FX Type)</b>	
Siehe S. 27.	
MFX1	Bestimmt den jeweiligen Multieffekt-Typ für die Bereiche MFX1–3.
MFX2	Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die MFX Type-Liste aufzurufen.
MFX3	Siehe das Dokument "Sound List" (PDF-Datei).

### MULTI-FX-EDIT

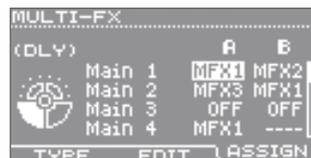
MENU → FX → MULTI-FX → EDIT



Parameter	Beschreibung
<b>Einstellen der Multieffekte (MULTI-FX Edit)</b>	
Siehe S. 27.	
MFX1/MFX2/MFX3	Wählen Sie mit den Cursor [◀▶]-Tastern den gewünschten Multieffekt aus. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die MFX Type-Liste aufzurufen.
<b>Multieffekt-Parameter</b>	Die verfügbaren Multieffekt-Parameters sind abhängig vom ausgewählten Effektyp. Siehe das Dokument "Sound List" (PDF-Datei).

### MULTI-FX-ASSIGN

MENU → FX → MULTI-FX → ASSIGN



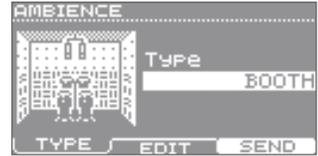
Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Anwenden eines Multieffektes auf ein Pad (MULTI-FX Assign)</b>	
Siehe S. 26.	
Main 1–5, Sub 1–8, D-BEAM, Ext Head, Ext Rim, HH Pedal	Wählen Sie MFX1–3 für die Instrumente (A und B) für jedes Pad. Bei "OFF" wird kein Multieffekt verwendet.

## AMBIENCE

### AMBIENCE-TYPE

MENU → FX → AMBIENCE → TYPE



Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen des Ambience-Typs</b>	
Siehe S. 28.	
Type	Bestimmt den Typ des Ambience-Effektes. Siehe das Dokument "Sound List" (PDF-Datei).

### AMBIENCE-EDIT

MENU → FX → AMBIENCE → EDIT

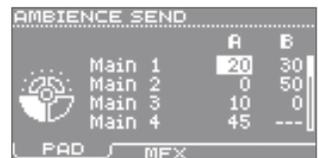


Parameter	Beschreibung
<b>Einstellen des Ambience-Effektes (Ambience Edit)</b>	
Siehe S. 29.	
Type	Bestimmt den Effektyp.
Character	Bestimmt den Klangcharakter des Ambience-Sounds.
Size	Bestimmt die Größe des Raumes.
Wall Type	Bestimmt das Material der reflektierenden Flächen (Wände).
Shape	Bestimmt die Form des Raumes.
Level	Bestimmt die Lautstärke des Ambience-Effektes.

### AMBIENCE SEND-PAD

MENU → FX → AMBIENCE → SEND → PAD

Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.



Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen des Ambience-Anteils für jedes Pad (Ambience Send Pad)</b>	
Siehe S. 28.	
Main 1–5, Sub 1–8, D-BEAM, Ext Head, Ext Rim, HH Pedal	Bestimmt den Lautstärkeanteil des Ambience-Effektes für jedes Instrument (A und B) jedes Pads.

**AMBIENCE SEND-MFX**

MENU → FX → AMBIENCE → SEND → MFX



Parameter	Beschreibung
-----------	--------------

**Bestimmen des Ambience-Anteils für die Multieffekt-Sounds (Ambience Send MFX)**

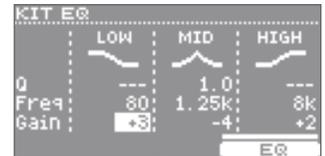
Siehe S. 29.

MFX1 → AMB	Bestimmt den Lautstärkeanteil des Ambience-Effektes für jeden Sound mit Multieffekt.
MFX2 → AMB	
MFX3 → AMB	

**EQ**

**KIT EQ**

MENU → FX → EQ



Parameter/Taster	Beschreibung
------------------	--------------

**Anwenden des Equalizers auf ein Kit (EQ)**

Siehe S. 30.

Q	Bestimmt die Bandbreite des mit "Freq" ausgewählten Frequenzbereiches. Je höher der Wert, desto enger ist der Frequenzbereich. * Dieser Parameter steht nur für die Mitten-Frequenzen (MID) zur Verfügung.
Freq	Bestimmt die Frequenz, bei der die Lautstärke angehoben bzw. abgesenkt wird. * Der verfügbare Bereich ist abhängig vom gewählten Frequenzband (LOW/MID/HIGH) unterschiedlich.
Gain	Bestimmt die Lautstärke, mit der die gewählte Frequenz angehoben ("+") bzw. abgesenkt ("-") wird. Bei "0" wird kein Effekt erzielt.
[F3] (EQ)	Bei "On" ist der EQ eingeschaltet.



# USER INST

## IMPORT

### IMPORT

MENU → USER INST → IMPORT



Taster	Beschreibung
<b>Importieren eines User-Instrumentes (Import)</b>	
Sie können eine Liste der auf dem USB Flash-Speicher gesicherten Audiodaten aufrufen und die gewünschte Datei importieren. Siehe S. 34.	
[F1] (PREVIEW)	Spielt den ausgewählten Sound ab.
[F3] (IMPORT)	Importiert die ausgewählte Datei. Im nachfolgend erscheinenden Display können Sie die User-Instrument-Nummer bestimmen.

## LIST

### USER INST-LIST

MENU → USER INST → LIST



Taster	Beschreibung
<b>Aufrufen der Liste der User-Instrumente (USER INST-LIST)</b>	
Siehe S. 35.	
[F1] (PREVIEW)	Spielt den ausgewählten Sound ab.
<b>Einschalten der Loop-Funktion für ein User-Instrument (Loop)</b>	
Siehe S. 36.	
[F3] (LOOP)	Spielt das ausgewählte User-Instrument wiederholt ab.

### USER INST-Funktion

MENU → USER INST → LIST → FUNC



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Abrufen von Informationen eines User-Instrumentes (Function)</b>	
Size	Zeigt die Datengröße des User-Instrumentes an.
Assigned to Kit	Zeigt an, ob ein User-Instrument von einem Kit verwendet wird (☑) oder nicht (☐).
[F1] (PREVIEW)	Spielt den ausgewählten Sound ab.
<b>Löschen eines User-Instrumentes (Delete)</b>	
Siehe S. 37.	
[F2] (DELETE)	Löscht das ausgewählte User-Instrument. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

**USER INST NAME**

MENU → USER INST → LIST → FUNC → NAME



Taster	Beschreibung
<b>Umbenennen eines User-Instrumentes (User Inst Name)</b>	
Wenn der Vorgang beendet ist, drücken Sie den [EXIT]-Taster. Siehe S. 37.	
[F1] (DELETE)	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position.
[F2] (INSERT)	Fügt an der Cursor-Position ein Leerzeichen ein.
[F3] (A ▶ a ▶ 1)	Umschalten auf Großschreibung, Kleinschreibung bzw. Ziffern für das einzugebende Zeichen.

**UTIL**

**RENUMBER**

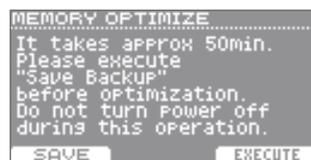
MENU → USER INST → UTIL → Renumber



Taster	Beschreibung
<b>Die User-Instrument-Nummer neu nummerieren (Renumber)</b>	
Wenn Sie häufig User-Instrumente importieren bzw. löschen, ist deren Abfolge bzw. Nummerierung nicht mehr chronologisch bzw. es entstehen Lücken. Mithilfe der Renumber-Funktion können Sie die fortlaufende Nummerierung aktualisieren. Die in den Kits verwendeten User-Instrumente werden entsprechend neu zugewiesen, so dass diese korrekt erklingen. * Wenn Sie die Renumber-Funktion ausführen und dann eine Backup-Datei ohne User-Instrumente laden, stimmt die Zuordnung der User-Instrumente in den Kits nicht mehr. Sie sollten daher nach Ausführen der Renumber-Funktion eine neue Backup-Datei erstellen.	
[F3] (EXECUTE)	Führt die Renumber-Funktion aus. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

**MEMORY OPTIMIZE**

MENU → USER INST → UTIL → Memory Optimize



Taster	Beschreibung
<b>Optimieren des User-Instrument Speicherbereiches (Memory Optimize)</b>	
Wenn Sie häufig User-Instrumente importieren bzw. löschen, wird der User-Speicherbereich dadurch fragmentiert, was bedeuten kann, dass der verfügbare Speicher für User-Instrumente unerwartet stark sinkt. Mit dieser Funktion werden die freien Sektoren im User-Instrument-Bereich optimal sortiert, so dass Sie auf den maximal möglichen freien Speicher zugreifen können.	
<b>WICHTIG</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstellen Sie zur Sicherheit eine Backup-Datei auf dem USB Flash-Speicher, bevor Sie diese Funktion ausführen (S. 38).</li> <li>• Dieser Vorgang dauert bis zu 50 Minuten, abhängig von der Menge und Datengröße der User-Instrumente.</li> <li>• Schalten Sie das Gerät während dieses Vorgangs nicht aus, da ansonsten User-Instrumente gelöscht werden können.</li> <li>• Dieser Vorgang kann in einigen Fällen nicht das Ergebnis erzielen, dass Sie ggf. erwartet haben.</li> </ul>	
[F1] (SAVE)	Ruft das SAVE BACKUP-Display auf (S. 38).
[F3] (EXECUTE)	Führt die Memory Optimize-Funktion aus. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

# USER INST

## ALL DELETE

MENU → USER INST → UTIL → All Delete



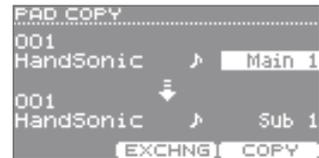
Taster	Beschreibung
<b>■ Löschen aller User-Instrumente (All Delete)</b>	
	Löscht alle User-Instrumente, die in den internen Speicher importiert wurden.
<b>WICHTIG</b>	
	Danach sind die in Kits und für Pads zugewiesenen User-Instrumente nicht mehr hörbar.
[F3] (EXECUTE)	Führt die All Delete-Funktion aus. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.



## PAD COPY

### PAD COPY

MENU → TOOLS → PAD COPY



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Kopieren auf ein anderes Pad (Pad Copy)</b>	Ermöglicht das Kopieren des Sounds und der Einstellungen eines Pads auf ein anderes Pad. Bestimmen Sie das Quell- und Ziel-Pad, und drücken Sie den [F3] (COPY)-Taster.
<b>Tauschen zweier Pads (Pad Exchange)</b>	Ermöglicht das Tauschen des Sounds und der Einstellungen zweier Pads. Bestimmen Sie die beiden Pads, und drücken Sie den [F2] (EXCHNG)-Taster.
<b>Obere Zeile</b>	Bestimmt die Quell Kit-Nummer bzw. das Quell-Pad.
<b>Untere Zeile</b>	Bestimmt die Ziel Kit-Nummer bzw. das Ziel-Pad.
<b>[F2] (EXCHNG)</b>	Tauschen der Pads. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
<b>[F3] (COPY)</b>	Kopieren eines Pads. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

## KIT COPY

### KIT COPY

MENU → TOOLS → KIT COPY



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Kopieren eines Kits (Kit Copy)</b>	Ermöglicht das Kopieren eines Kits auf einen anderen Speicherplatz. Wählen Sie die Kopier-Quell- und Zielnummer, und drücken Sie den [F3] (COPY)-Taster. Siehe S. 32.
<b>Vertauschen zweier Kits (Kit Exchange)</b>	Ermöglicht das Tauschen der Speicherplätze zweier Kits. Wählen Sie die beiden gewünschten Kits aus, und drücken Sie den [F2] (EXCHNG)-Taster.
<b>Abrufen der Werksvoreinstellungen für ein Kit</b>	Dieser Vorgang geschieht durch Auswählen und Kopieren des entsprechenden Kits aus dem "PRESET"-Speicher. Siehe S. 32.
<b>Erstellen eines leeren Kits</b>	Sie können ein leeres Kit erstellen, um aus einer neutralen Ausgangsposition alle Einstellungen selber vorzunehmen. Wählen Sie als Quell-Kit "EMPTY" aus, und kopieren Sie dieses auf die gewünschte Speichernummer.
<b>USER/PRESET/EMPTY</b>	<b>USER:</b> Ein Kit mit änderbaren Einstellungen, das im Kit-Display ausgewählt werden kann. <b>PRESET:</b> Kits mit ab Werk voreingestellten Preset-Daten. <b>EMPTY:</b> Ein leeres Kit ohne zugeordnete Sounds, mit neutralen (initialisierten) Einstellungen.
<b>Obere Zeile</b>	Bestimmt die Quell Kit-Nummer. * Diese Einstellung steht bei "EMPTY" nicht zur Verfügung.
<b>Untere Zeile</b>	Bestimmt die Ziel Kit-Nummer.
<b>[F2] (EXCHNG)</b>	Tauschen der Kits. * Diese Option steht bei "PRESET" oder "EMPTY" nicht zur Verfügung.
<b>[F3] (COPY)</b>	Kopieren des Kits.

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

## CHAIN

### CHAIN

MENU → TOOLS → CHAIN

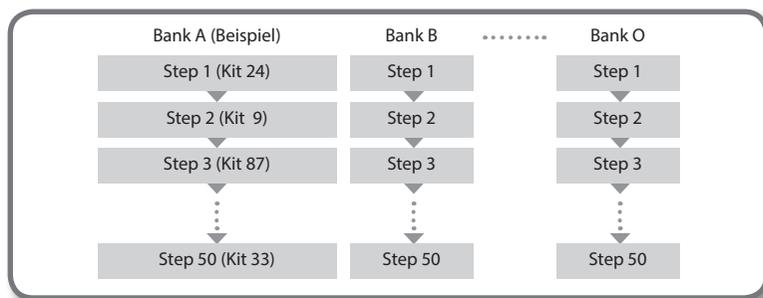
```
CHAIN
-----
[A] CHAIN-01
[B] CHAIN-02
[C] CHAIN-03
[D] CHAIN-04
[E] CHAIN-05
MOVE UP MOVE DOWN EDIT
```

Parameter/Taster	Beschreibung
------------------	--------------

#### ■ Editieren einer Kit-Kette (Chain)

Mithilfe der Kit Chain-Funktion können Sie eine Kette von Kit-Nummern erstellen. Die Kits werden dann in der entsprechenden Reihenfolge der Kette abgerufen.

Sie können insgesamt 15 Kit-Ketten erstellen (Bänke A–O). Jedes Kit-Kette beinhaltet bis zu 50 Einträge (Steps).



Drücken Sie im Kit-Display den [F1] (CHAIN)-Taster.  
Siehe S. 33.

Chain (Bank)	Wählt die gewünschte Bank aus (A–O). Drücken Sie den [F3] (EDIT)-Taster, um das Edit-Display aufzurufen und die Einstellungen zu verändern.
[F1] (MOVE UP)	Wählt die jeweils vorherige Bank aus.
[F2] (MOVE DOWN)	Wählt die jeweils nachfolgende Bank aus.

### CHAIN EDIT

MENU → TOOLS → CHAIN → EDIT

```
CHAIN EDIT
-----
Bank [A] CHAIN-01
01 001 HandSonic
02 006 Timbales
03 004 Bongo
04 ----- END -----
DELETE INSERT NAME
```

Taster	Beschreibung
--------	--------------

#### ■ Bestimmen der Reihenfolge der Kits innerhalb einer Kette (Chain Edit)

01–50 (Step)	Bestimmt die Kit-Nummer für einen Step.
[F1] (DELETE)	Löscht den Eintrag (Step) an der Cursor-Position.
[F2] (INSERT)	Fügt an der Cursor-Position einen Eintrag (Step) ein.
[F3] (NAME)	Ermöglicht das Ändern des Namens einer Bank. Siehe Schritt 4 bei "Umbenennen eines User-Instrumentes" (S. 37).



## Metronome

### METRONOME SETUP-TIMSIG

MENU → SYS → Metronome → TIMSIG  
 Wählen Sie im Kit-Display TEMPO → SETUP.



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Bestimmen der Taktart und des Rhythmus des Metronoms</b>	
Beat	Taktart
Rhythm Type	Rhythmus

### METRONOME SETUP-SOUND

MENU → SYS → Metronome → SOUND



Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen des Sounds, der Lautstärke und des Panoramas des Metronoms</b>	
Sound	Sound
Volume	Lautstärke
Pan	Panorama

## USB Memory

### SAVE BACKUP

MENU → SYS → USB Memory → Save Backup



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Erstellen einer Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher (Save Backup)</b>	
Siehe S. 38.	
With User Inst	Bestimmt, ob die importierten User-Instrumente in die Backup-Datei integriert werden (☑) oder nicht (☐). * Die für das Erstellen der Backup-Datei benötigte Zeit ist abhängig von der Menge und der Datengröße der User-Instrumente.
Backup	Bestimmt die Backup-Nummer (001-100).
Name	Zeigt den Namen der Backup-Datei an.
[F2] (NAME)	Ermöglicht das Ändern des Namens der Backup-Datei. Siehe Schritt 4 bei "Umbenennen eines User-Instrumentes" (S. 37).
[F3] (SAVE)	Führt den Vorgang aus.

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

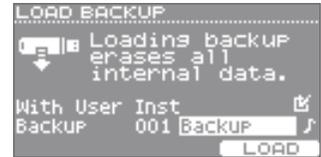
Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

## LOAD BACKUP

MENU → SYS → USB Memory → Load Backup



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Laden einer Backup-Datei von einem USB Flash-Speicher (Load Backup)</b>	
Siehe S. 39. Durch diesen Vorgang werden alle interne Einstellungen überschrieben.	
<b>With User Inst</b>	Bestimmt, ob die in der Backup-Datei enthaltenen User-Instrumente mit geladen werden ( <input checked="" type="checkbox"/> ) oder nicht ( <input type="checkbox"/> ). * Die für das Laden der Backup-Datei benötigte Zeit ist abhängig von der Menge und der Datengröße der jeweils enthaltenen User-Instrumente. * Wenn keine User-Instrumente mit geladen werden, bleiben die bisher im internen Speicher befindlichen User-Instrumente erhalten und werden nicht gelöscht.
<b>Backup</b>	Bestimmt die Backup-Nummer. Backup-Dateien, welche User-Instrumente enthalten, sind mit dem Symbol "i" gekennzeichnet.
<b>[F3] (LOAD)</b>	Lädt die Backup-Datei. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

## DELETE BACKUP

MENU → SYS → USB Memory → Delete Backup



Parameter/Taster	Beschreibung
<b>Löschen einer Backup-Datei von einem USB Flash-Speicher (Delete Backup)</b>	
<b>Backup</b>	Bestimmt die Nummer der Backup-Datei.
<b>[F3] (DELETE)</b>	Löscht die Backup-Datei. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

## USB MEMORY INFORMATION

MENU → SYS → USB Memory → Information



Parameter	Beschreibung
<b>Abrufen von Informationen über den USB Flash-Speicher (USB Memory Information)</b>	
<b>Backups</b>	Bestimmt die Nummer der Backup-Datei.
<b>Size Used</b>	Zeigt die Datengröße und den noch freien Bereich im internen Speicher (in %) an.

## FORMAT USB MEMORY

MENU → SYS → USB Memory → Format



Taster	Beschreibung
<b>Formatieren eines USB Flash-Speichers (Format USB Memory)</b>	
<b>WICHTIG</b> Durch diesen Vorgang werden alle bisher auf dem USB Flash-Speicher gesicherten Daten gelöscht.	
<b>[F3] (FORMAT)</b>	Führt den Vorgang aus. Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.

## Pad-Einstellungen

### PAD SETTINGS–SENS

MENU → SYS → Pad Settings → SENS

Anzeige für die Anschlagstärke



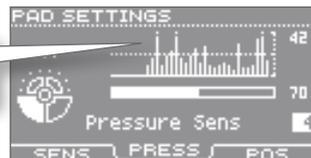
Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Einstellen der Empfindlichkeit und Dynamik-Hüllkurve der Pads</b>	
<b>Sensitivity</b>	Sie können bestimmen, wie empfindlich die Pads auf das Anschlagen der Pad-Oberfläche reagieren sollen. Bei höheren Werten werden vergleichsweise laute Sounds erzeugt, auch wenn Sie das Pad nur schwach anschlagen. Bei niedrigen Werten werden vergleichsweise leise Sounds erzeugt, auch wenn Sie das Pad hart anschlagen. Die Voreinstellung ist "4".
<b>Threshold</b>	Bei hohen Werten wird nur bei starkem Anschlag ein Sound erzeugt. Bei niedrigen Werten wird auch bei schwachem Anschlagen bereits ein Sound erzeugt. Die Voreinstellung ist "2".
Sie können bestimmen, wie sich die Lautstärke bei unterschiedlicher Anschlagstärke verändern soll. (Volume=Lautstärke / Dynamik=Anschlagstärke).	
<b>Curve</b>	<b>LINEAR</b>  Standard-Einstellung. Das Verhältnis von Anschlagstärke zu Lautstärkeänderung ist gleichmäßig.
	<b>EXP1, EXP2</b>  Im Vergleich zu LINEAR wird bei höheren Anschlagstärken die Lautstärke früher angehoben.
	<b>LOG1, LOG2</b>  Im Vergleich zu LINEAR wird bereits bei niedrigen Anschlagstärken die Lautstärke früher angehoben.
	<b>SPLINE</b>  Extreme Lautstärkeänderungen bei unterschiedlicher Spieldynamik.
	<b>LOUD1, LOUD2</b>  Bereits bei niedrigen Anschlagstärken ist die Lautstärke vergleichsweise hoch. Diese Einstellung ist z.B. geeignet für Kinder, oder wenn Sie bei einer Verletzung der Hand bzw. Finger nur geringe Anschlagstärken erzeugen können.

### PAD SETTINGS–PRESS

MENU → SYS → Pad Settings → PRESS

Anzeige für die Druckdynamik



Diese Einstellungen können für jedes Pad individuell vorgenommen werden.

Parameter	Beschreibung
<b>Einstellen der Druck-Empfindlichkeit eines Pads</b>	
<b>Pressure Sens</b>	Bestimmt die Druckempfindlichkeit des ausgewählten Pads. Je höher der Wert, desto eher reagiert das Pad auch bei leichtem Herunterdrücken. Die Voreinstellung ist "5".

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

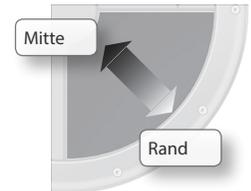
Anhang

**PAD SETTINGS-POSI**

MENU → SYS → Pad Settings → POSI



Parameter	Beschreibung
<b>Bestimmen der Änderung des Klangcharakters abhängig von der Anschlagposition</b>	
Position Area	<p>Bestimmt für die Pads M1 und M2, wie der Klangcharakter (S. 14) durch die Spielposition beeinflusst wird.                      Je höher der Wert, desto eher sind Änderungen der Klangfarbe hörbar, wenn Sie das Pad weiter am Rand anschlagen.                      Bei "OFF" wird bei Anschlagen in Richtung des Rands keine Klangänderung erzeugt.                      Die Voreinstellung ist "2".                      * Diese Einstellung gilt sowohl für das Pad M1 als auch das Pad M2.</p>

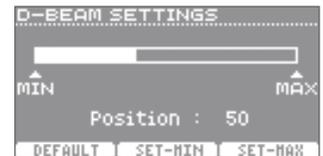


**D-BEAM-Einstellungen**

**D-BEAM SETTINGS**

MENU → SYS → D-BEAM Settings

Kurzbehehl im Kit-Display: [SHIFT] + [D-BEAM]



Taster	Beschreibung
<b>Kalibrieren des D-BEAM Controllers</b>	
<p>Sie können die Empfindlichkeit des D-BEAM Controllers und die Reaktions-Hüllkurve justieren, abhängig von den jeweiligen Lichtverhältnissen am Spielort (Faktoren u.a.: Innenraum und Raumbelichtung bzw. Außenbühnen und Sonnenlicht bzw. Lichtstrahler).</p>	
[F1] (DEFAULT)	Wählt die Voreinstellungen aus.
[F2] (SET-MIN)	Positionieren Sie die Handfläche oberhalb des D-BEAM Controllers an der höchsten gewünschten Position, und drücken Sie den [F2] (SET-MIN)-Taster, um den höchsten Reaktionspunkt zu setzen.
[F3] (SET-MAX)	Positionieren Sie die Handfläche oberhalb des D-BEAM Controllers an der niedrigsten gewünschten Position, und drücken Sie den [F3] (SET-MAX)-Taster, um den niedrigsten Reaktionspunkt zu setzen.

**ExtTrig-Einstellungen**

**EXT-TRIGGER SETTINGS-TYPE**

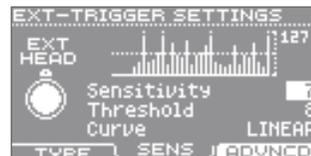
MENU → SYS → ExtTrig Settings → TYPE



Parameter	Beschreibung
<b>Typ des angeschlossenen externen Pads</b>	
<p>Wenn Sie an das HandSonic ein externes Pad angeschlossen haben, müssen Sie dieses hier auswählen, damit die entsprechenden Parameter wie "Sensitivity" usw. optimal an dieses Pad angepasst werden.</p>	
Type	<p>Bestimmt den Typ des angeschlossenen externen Pads.                      * Bei "Type=FOOT SW" haben die unter [F2] (SENS) und [F3] (ADVNCD) gelisteten Parameter keinen Effekt.</p>

**EXT-TRIGGER SETTINGS–SENS**

MENU → SYS → ExtTrig Settings → SENS



Parameter	Beschreibung
<b>Einstellungen für das externe Pad</b>	
Nach Auswahl bei "Type" werden die folgenden Parameter auf entsprechend passende Voreinstellungen gesetzt, können aber nachträglich angepasst werden.	
<b>Sensitivity</b>	Sie können bestimmen, wie empfindlich das Pad auf das Anschlagen der Pad-Oberfläche reagieren sollen. Bei höheren Werten werden vergleichsweise laute Sounds erzeugt, auch wenn Sie das Pad nur schwach anschlagen. Bei niedrigen Werten werden vergleichsweise leise Sounds erzeugt, auch wenn Sie das Pad hart anschlagen.
<b>Threshold</b>	Verhindert das unerwartete Erzeugen eine Sounds durch Vibrationen des Gehäuses bzw. Erschütterungen. Bei zu hohen Werten kann es vorkommen, dass bei schwachem Anschlagen der Pads kein Sound erzeugt wird. Wählen Sie daher einen möglichst niedrigen Wert, ohne dass Sounds versehentlich getriggert werden.
<b>Curve</b>	Sie können bestimmen, wie sich die Lautstärke bei unterschiedlicher Anschlagstärke verändern soll. Siehe S. 61.

**EXT-TRIGGER ADVANCED–SCAN**

MENU → SYS → ExtTrig Settings → ADVNCD → SCAN



Parameter	Beschreibung
<b>Detail-Einstellungen für das externe Pad</b>	
Nach Auswahl bei "Type" werden die folgenden Parameter auf entsprechend passende Voreinstellungen gesetzt, können aber nachträglich angepasst werden.	
<b>Scan Time</b>	Bestimmt den Zeitraum von "Anschlagen des Pads" bis "Erzeugen des Sounds". Schlagen Sie das Pad wiederholt mit gleichmäßiger Dynamik an, und erhöhen Sie den Scan Time-Wert soweit, bis das Triggern stabil ist.
<b>Retrigger Cancel</b>	Verhindert, dass bei einmaligem Anschlagen des Pads versehentlich zwei Noten gespielt werden. Schlagen Sie das Pad wiederholt mit gleichmäßiger Dynamik an, und erhöhen Sie den Wert soweit, bis keine doppelten Noten mehr gespielt werden. Bei zu hohen Werten kann es vorkommen, dass bei Nutzen des Roll-Effektes einige Noten nicht gespielt werden.
<b>Mask Time</b>	Verhindert, dass bei einem zweiten Aufschlagen des Kick-Pedals auf einer Bassdrum bzw. des Sticks auf dem Pad versehentlich der Sound nochmals gespielt wird. Schlagen Sie das Pad wiederholt mit gleichmäßiger Dynamik an, und erhöhen Sie den Wert soweit, bis keine doppelten Noten mehr gespielt werden. Bei zu hohen Werten kann es vorkommen, dass bei Nutzen des Roll-Effektes einige Noten nicht gespielt werden.

**EXT-TRIGGER ADVANCED–RIM**

MENU → SYS → ExtTrig Settings → ADVNCD → RIM



Parameter	Beschreibung
<b>Einstellungen für den Rand des externen Pads</b>	
Nach Auswahl bei "Type" werden die folgenden Parameter auf entsprechend passende Voreinstellungen gesetzt, können aber nachträglich angepasst werden.	
<b>Rim Gain</b>	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit der Rand-Zone der nachfolgend aufgeführten Pads. Je höher der Wert, desto lauter erklingt der Sound auch bei relativ geringer Anschlagstärke. PD-Serie, PDX-Serie, CY-Serie, RT-10S
<b>Head/Rim Adjust</b>	Bestimmt für die nachfolgend aufgeführten Pads, wie deutlich zwischen Anschlagen der Fläche und des Rands unterschieden wird. Je höher die Einstellung, desto weniger besteht das Risiko, dass bei Anschlagen der Fläche der Rim-Sound getriggert wird. Bei sehr hohen Einstellungen kann es vorkommen, dass der Rim-Sound nicht gespielt werden kann. PD-Serie (außer PD-8), PDX-Serie, RT-10S

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

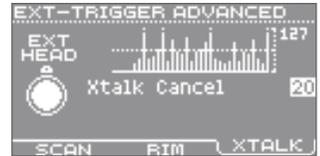
Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

**EXT-TRIGGER ADVANCED-XTALK**

MENU → SYS → ExtTrig Settings → ADVNCD → XTALK

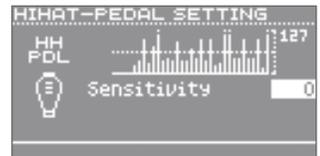


Parameter	Beschreibung
<b>Reduzieren des Übersprechens zwischen HandSonic und dem externen Pad</b>	
XTalk Cancel	Wenn das HandSonic und das externe Pad am gleichen Ständer montiert sind, kann es bei Anschlagen der Pads des HandSonic dazu kommen, dass der Sound des externen Pads versehentlich mit getriggert wird. Dieses wird als "Crosstalk" bezeichnet. Schlagen Sie die Pads des HandSonic wiederholt mit gleichmäßiger Dynamik an, und erhöhen Sie den Wert soweit, bis die Sounds des externen Pads nicht mehr gespielt werden. Bei sehr hohen Einstellungen kann es vorkommen, dass der Sound des externen Pads nicht gespielt werden kann, auch wenn das externe Pad zusammen mit einem Pad des HandSonic angeschlagen wird.

**HPPedal-Einstellungen**

**HIHAT-PEDAL SETTING**

MENU → SYS → HHPedal Setting

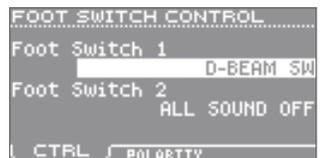


Parameter	Beschreibung
<b>Empfindlichkeit des Hi-hat Control Pedals</b>	
Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit des Spiels für "geschlossene Hi-hat" und "Hi-hat Spiel durch Treten des Pedals". Bei positiven ("+") Werten wird bereits bei leichtem Treten des Pedals ein vergleichsweise lauter Sound erzeugt. Die Voreinstellung ist "0".

**FootSw-Parameter**

**FOOT SWITCH CONTROL-CTRL**

MENU → SYS → FootSw Control → CTRL



Parameter	Beschreibung	
<b>Funktion der/des angeschlossenen Fußtaster(s)</b>		
Siehe S. 42.		
* Wenn Sie nur einen Fußtaster verwenden, stellen Sie nur "Foot Switch 1" ein.		
Foot Switch 1, Foot Switch 2	OFF	Es ist keine Funktion zugeordnet.
	KIT+	Erhöhen der Kit-Nummer um+1.
	KIT-	Erniedrigen der Kit-Nummer um -1.
	D-BEAM SW	Ein- bzw. Ausschalten des D-BEAM Controllers.
	RT MODIFY PITCH SW	Ein- bzw. Ausschalten des Realtime Modify [PITCH]-Tasters.
	RT MODIFY EFFECT SW	Ein- bzw. Ausschalten des Realtime Modify [EFFECT]-Tasters.
	ROLL SW	Ein- bzw. Ausschalten der Roll-Funktion.
	ALL SOUND OFF	Stoppen aller aktuell spielenden Sounds.

**FOOT SWITCH CONTROL-POLARITY**

MENU → SYS → FootSw Control → POLARITY



Parameter	Beschreibung	
<b>Fußtaster-Polarität-Einstellungen</b>		
Wenn eine Funktion ausgelöst wird, wenn Sie den Fußtaster loslassen, müssen Sie die Polarität entsprechend umschalten.		
* Wenn Sie nur einen Fußtaster verwenden, stellen Sie nur "Foot Switch 1" ein.		
Foot Switch 1,	NORMAL	Normale Polarität.
Foot Switch 2	INVERSE	Umgekehrte Polarität.

**Weitere Einstellungen**

**OPTIONS**

MENU → SYS → Options



Parameter	Beschreibung	
<b>Allgemeine Einstellungen für das HandSonic</b>		
Display Contrast	Bestimmt den Kontrast des Displays. Die Voreinstellung ist "5". * Kurzbefehl im Kit-Display: [KIT]-Taster halten und die [-][+]-Taster betätigen.	
Display Brightness	Bestimmt die Helligkeit des Displays. Die Voreinstellung ist "8".	
Illumination -/+ Buttons	Bei "ON" leuchten die Anzeigen der [-][+]-Taster. Die Voreinstellung ist "ON".	
Pad Chase	Bei "ON" wird bei Anschlagen eines Pads automatisch das entsprechende Edit-Display aufgerufen. Bei "OFF" müssen Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und mit den [◀] [▶]-Tastern das gewünschte Pad auswählen. Die Voreinstellung ist "ON".	
Auto Off	In der Werksvoreinstellung wird das HandSonic nach 4 Stunden automatisch ausgeschaltet, wenn es in der Zwischenzeit nicht gespielt wurde bzw. Regler/Taster nicht bedient wurden. * Ca. 5 Minuten vor Ausschalten erscheint im Display eine entsprechende Hinweismeldung.	
	OFF	Die Funktion ist de-aktiviert, und das Gerät wird nicht automatisch ausgeschaltet.
	4 HOURS	Das Gerät wird nach 4 Stunden automatisch ausgeschaltet.
USB Audio Volume	Wenn das HandSonic über USB mit einem Rechner verbunden ist, bestimmt dieser Parameter die Lautstärke des im HandSonic eingehenden Audiosignals des Rechners. Die Voreinstellung ist "80". Siehe S. 44.	
System Gain	Bestimmt den Pegel des Signals, dass über die OUTPUT-Buchsen, die PHONES-Buchse und den USB Audio-Anschluss ausgegeben wird. Die Voreinstellung ist "0dB".	
Value Knob Lock	Bei "ON" ist der Value-Regler ohne Funktion. Der Wert kann aber weiterhin über die [-][+]-Taster verändert werden.	
Write Protect	Bei "ON" ist der interne Speicher geschützt, und alle durchgeführten Änderungen werden bei Ausschalten gelöscht. Außerdem ist es nicht möglich, User-Instrumente zu importieren und zu löschen bzw. einen System Reset auszuführen. Die Voreinstellung ist "OFF".	

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

## MIDI

### MIDI

MENU → SYS → MIDI → MIDI



Parameter	Beschreibung
<b>MIDI-Einstellungen</b>	
MIDI Channel	Bestimmt den MIDI-Kanal für das Senden und Empfangen von MIDI-Informationen. Die Voreinstellung ist "10".
Local Control	Bei "OFF" ist die direkte Verbindung zwischen den Pads und der internen Klangerzeugung des HandSonic unterbrochen. Diese Einstellung ist häufig sinnvoll, wenn Sie das HandSonic mit einem MIDI-Sequencer verbinden. Die Voreinstellung ist "ON".
Note Chase	Bei "ON" werden bei über MIDI oder USB MIDI empfangene Noten-Meldungen die Pad-Einstellungen im Display umgeschaltet (wichtig für die Auswahl des korrekten Pads für das Ändern von Einstellungen). Die Voreinstellung ist "ON".
D-BEAM CC#	Bestimmt die Control Change-Nummer, die übertragen wird, wenn die Hand oberhalb des D-BEAM Controllers auf und ab bewegt wird. Die Voreinstellung ist "GENERAL6(81)".
Realtime Modify Pitch CC#	Bestimmt die Control Change-Nummer, die übertragen wird, wenn Sie den [PITCH]-Taster gedrückt haben und den Realtime Modify-Regler bewegen. Die Voreinstellung ist "PITCH BEND".
Realtime Modify Effect CC#	Bestimmt die Control Change-Nummer, die übertragen wird, wenn Sie den [EFFECT]-Taster und den Realtime Modify-Regler bewegen. Die Voreinstellung ist "GENERAL7(82)".
Program Change Tx	Bei "ON" wird bei Umschalten der Kits eine entsprechende Program Change-Meldung gesendet. Die Voreinstellung ist "OFF".
Program Change Rx	Bei "ON" werden bei über MIDI empfangenen Program Change-Meldungen die Kits umgeschaltet. Die Voreinstellung ist "OFF".
Control Change Tx	Bei "ON" werden Control Change-Meldungen übertragen. Die Voreinstellung ist "ON".
Control Change Rx	Bei "ON" wird bei über MIDI empfangenen Control Change-Meldungen der Sound verändert. Die Voreinstellung ist "ON".
Pressure Tx	Bei "ON" werden Polyphonic Aftertouch-Meldungen übertragen, wenn Sie ein Pad nach Anschlagen weiter tiefer drücken. Die Voreinstellung ist "ON".
Pressure Rx	Bei "ON" wird bei über MIDI empfangenen Polyphonic Aftertouch-Meldungen der Sound verändert. Die Voreinstellung ist "ON".

### MIDI VISUAL CONTROL

MENU → SYS → MIDI → VISUAL



Parameter	Beschreibung
<b>Visual Control-Einstellungen</b>	
Mit MIDI Visual Control (MVC) können Sie Bild- und Videodaten zu Ihrer Musik synchronisieren (S. 67).	
MIDI Visual Control	Bei "ON" können Sie über die Pads des HandSonic synchron zu Ihrem Spiel die im externen MVC/V-LINK-kompatiblen Videogerät gespeicherten Bild oder/und Videodaten abrufen. Nach Einschalten des HandSonic wird immer die Einstellung "OFF" ausgewählt.
Control Mode	Wählen Sie die zu externen Gerät passende Einstellung ("MVC" oder "V-LINK").
MIDI Channel	Bestimmt den MIDI-Kanal für die Steuerung des MVC/V-LINK-kompatiblen Videogerätes. Die Voreinstellung ist "16".
Knob CC#	Bestimmt die Control Change-Nummer, die übertragen wird, wenn Sie den Realtime Modify-Regler bewegen. Die Voreinstellung ist "74".

## Information

### INFORMATION

MENU → SYS → Information

```
INFORMATION.....
Program Version   v1.00
```

Parameter	Beschreibung
<b>■ Abrufen der Programmversion des HandSonic</b>	
Program Version	Zeigt die aktuelle Programmversion des Gerätes an.

## System Reset

### System RESET

MENU → SYS → System Reset

```
SYSTEM RESET.....
! Your system
  settings will
  be erased.
EXECUTE
```

Taster	Beschreibung
--------	--------------

#### ■ Initialisieren der System-Parameter

Sie können die System-Parameter des HandSonic (die unter MENU → SYS angezeigten Parameter) auf deren Werksvoreinstellungen zurück setzen.

- \* Dadurch werden die Einstellungen der Kits und die User-Instrumente NICHT gelöscht.
- \* Wenn Sie die Einstellungen der Kits und die User-Instrumente auf deren Voreinstellungen zurück setzen möchten, verfahren Sie wie beschrieben unter "Abrufen der Werksvoreinstellungen für alle Kits und User-Instrumente" (S. 32).

#### **WICHTIG**

Wenn Sie die aktuellen Einstellungen sichern möchten, erstellen Sie eine Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher, bevor Sie fortfahren (S. 38).

[F3] (EXECUTE)	Wählen Sie im Confirmation-Display "YES", und drücken Sie den [ENTER]-Taster.
----------------	---

## Was ist MIDI Visual Control?

MIDI Visual Control ist ein Herstellerübergreifendes Steuer-Protokoll, welches ermöglicht, Bild- und Video-relevante Parameter über MIDI-Befehle zu steuern. Damit können Sie sehr einfach Ihre Musik zu einer Video-Performance synchronisieren.



## Was ist V-LINK?

V-LINK ist ein Steuer-Protokoll von Roland, welches ermöglicht, Bild- und Video-relevante Parameter über MIDI-Befehle zu steuern. Damit können Sie sehr einfach Ihre Musik zu einer Video-Performance synchronisieren.



## Fehlermeldungen

Wenn im Display des HandSonic eine Fehlermeldung erscheint, führen Sie die entsprechende nachfolgend beschriebene Aktion durch.

Meldung im Display	Bedeutung	Aktion
<b>Meldungen über das HandSonic</b>		
<b>Internal memory full.</b>	Der QUICK REC-Speicher ist voll.	—
<b>User Inst memory full.</b>	Der User-Instrument-Speicher ist voll.	Versuchen Sie, den internen Speicher zu optimieren (S. 55), oder löschen Sie nicht mehr benötigte User-Instrumente (S. 37).
<b>MIDI buffer full.</b>	Das HandSonic hat in zu kurzer Zeit zu viele MIDI-Meldungen empfangen bzw. übertragen. Diese konnten nicht korrekt verarbeitet werden.	Verringern Sie die Menge der gleichzeitig zu verarbeitenden MIDI-Daten.
<b>Data memory was damaged.</b>	Die Daten im internen Speicher sind beschädigt.	Es wird automatisch ein System Reset-Vorgang ausgeführt.
<b>Device error.</b>	Die Systemdaten sind beschädigt.	Kontaktieren Sie Ihren Roland-Vertragspartner oder Ihr Roland Service Center (siehe "Liste der Roland-Vertretungen" am Ende dieser Anleitung).
<b>Write Protect is ON.</b>	Der Vorgang kann wegen der Einstellung "Write Protect ON" nicht ausgeführt werden.	Wählen Sie die Einstellung "Write Protect Off" (S. 65).
<b>The module will turn off soon.</b>	Das Gerät wird in Kürze aufgrund der aktivierten "Auto Off"-Funktion ausgeschaltet.	Schlagen Sie ein Pad an, oder betätigen Sie einen Bedientaster. Alternative: De-aktivieren Sie die "Auto Off"-Funktion (S. 65).
<b>USB-bezogene Meldungen</b>		
<b>USB memory full.</b>	Der USB Flash-Speicher hat nicht mehr genügend freien Speicher.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten, oder verwenden Sie einen anderen USB Flash-Speicher.
<b>Check the USB memory.</b>	Der USB Flash-Speicher arbeitet nicht korrekt.	Überprüfen Sie den USB Flash-Speicher.
<b>Could not read this file.</b>	Die gewünschte Datei ist auf dem USB Flash-Speicher nicht vorhanden oder beschädigt.	Überprüfen Sie die Datei auf dem USB Flash-Speicher.
<b>Unsupported format.</b>	Dieses Dateiformat wird nicht unterstützt.	
<b>USB device error.</b>	Der verwendete USB Flash-Speicher wird vom HandSonic nicht unterstützt.	Ziehen Sie den USB Flash-Speicher ab. Überprüfen Sie, ob ggf. der USB MEMORY-Anschluss defekt ist.
<b>USB memory busy.</b>	Die Daten konnten nicht schnell genug vom USB Flash-Speicher gelesen bzw. nicht schnell genug auf diesen geschrieben werden.	Verwenden Sie einen anderen USB Flash-Speicher. Benutzen Sie vorzugsweise nur von Roland empfohlene USB Flash-Speicher, da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.
<b>USB memory is not connected here.</b>	Am HandSonic ist kein USB Flash-Speicher angeschlossen.	Schließen Sie einen USB Flash-Speicher an.

## Kurzbefehle

Taster-Kombination	Funktion
[SHIFT] + [-] [+] oder Value-Regler	Verändern des Wertes in größeren Schritten.
[SHIFT] + [◀ ▶]	Umschalten des Pads für das Editieren der Einstellungen.
[SHIFT] + [EXIT]	Abschalten aller aktuell klingenden Sounds (S. 36).
[SHIFT] + [PITCH]/[EFFECT]	Aufrufen des Realtime Modify-Displays.
[SHIFT] + [ROLL]	Aufrufen des Roll Speed-Displays.
[KIT] + [-] [+]	Im Kit-Display: Einstellen des Display-Kontrasts.
[SHIFT] + [D-BEAM]	Im Kit-Display: Aufrufen des D-BEAM-Displays.
[SHIFT] + Pad anschlagen	Im Kit-Display: Überprüfen des einem Pad zugeordneten Sounds.
	Im INST- oder INST-EDIT-Display: Abhören nur des mit dem Cursor ausgewählten Instrumentes (A oder B).
[SHIFT]+[ENTER]	Im INST- oder INST-EDIT-Display: Kopieren des aktuell gewählten Parameterwertes auf alle Pads (S. 23).

# Mögliche Fehlerursachen

Wenn das Instrument nicht so arbeitet wie erwartet, versuchen Sie zuerst, den Fehler mithilfe der nachfolgend beschriebenen Fehlerursachen zu ermitteln. Sollte sich das Problem dadurch nicht lösen lassen, benachrichtigen Sie bitte Ihren Roland-Vertragspartner oder Ihr Roland Service Center (siehe "Liste der Roland-Vertretungen" am Ende dieser Anleitung).

Problem	Überprüfung	Aktion	siehe Seite
<b>Probleme mit dem Sound</b>			
<b>Es ist kein Sound hörbar.</b>	Ist das HandSonic korrekt mit den anderen Geräten verbunden?	Überprüfen Sie dieses.	S. 8
	Ist eventuell ein Audiokabel defekt?	Überprüfen Sie dieses.	–
	Verwenden Sie Kabel mit integriertem Widerstand?	Benutzen Sie nur Kabel ohne eingebauten Widerstand.	–
	Ist die Lautstärke des angeschlossenen Verstärkers bzw. des HandSonic zu niedrig eingestellt??	Erhöhen Sie die Lautstärke.	S. 10
	Ist der Sound über den angeschlossenen Kopfhörer hörbar?	Falls ja, liegt das Problem entweder bei den Verbindungskabeln oder dem angeschlossenen Verstärkersystem. Überprüfen Sie dieses..	–
	Ist die Lautstärke des an der MIX IN-Buchse angeschlossenen Gerätes zu niedrig eingestellt?	Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Ist der Parameter "Local Control" auf "OFF" gestellt?	Stellen Sie Local Control auf "ON".	S. 66
<b>Der Sound eines Pads erklingt nicht.</b>	Ist der Parameter "Instrument" auf "OFF" gestellt?	Weisen Sie ein Instrument zu.	S. 23
	Ist die Lautstärke des Instrumentes zu niedrig eingestellt?	Überprüfen Sie dieses.	S. 25
	Wurde(n) ein oder mehrere User-Instrument(e) gelöscht?	In diesem Fall erzeugt das entsprechende Pad keinen Sound. Weisen Sie dem Pad ein anderes Instrument zu, oder importieren Sie ein User-Instrument.	S. 37
	Ist der Parameter "Sensitivity" zu niedrig eingestellt?	Überprüfen Sie dieses.	S. 61
<b>Das externe Pad reagiert nicht korrekt.</b>	Ist der Parameter "Type" korrekt eingestellt?	Überprüfen Sie dieses.	S. 62
<b>Probleme mit USB</b>			
<b>Der USB Flash-Speicher ist angeschlossen, wird aber nicht erkannt bzw. Daten werden nicht erkannt.</b>	Ist der USB Flash-Speicher korrekt eingesteckt?	Überprüfen Sie dieses.	S. 8
	Ist der USB Flash-Speicher kompatibel?	Verwenden Sie nur die von Roland empfohlenen USB Flash-Speicher (M-UF-Serie), da nur für diese ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden kann.	–
	Ist der USB Flash-Speicher korrekt formatiert?	Formatieren Sie den USB Flash-Speicher mit dem HandSonic.	S. 60
	Ist die Datei in der richtigen Ebene?	Positionieren Sie die zu importierenden Audiodaten immer in das Wurzelverzeichnis des USB Flash-Speichers.	S. 34
<b>Die Verbindung zum Rechner funktioniert nicht.</b>	Ist das USB-Kabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie dieses.	S. 44
	Ist der USB-Treiber korrekt installiert?	Überprüfen Sie dieses.	
<b>Die Audiodatei wird nicht importiert.</b>	Ist das Format der Audiodatei kompatibel?	Überprüfen Sie das Format der Audiodatei, den Dateinamen und die Dateinamenerweiterung.	S. 34
<b>Es können keine Daten gesichert werden.</b>	Besitzt der USB Flash-Speicher noch genügend freien Speicher?	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten vom USB Flash-Speicher, oder verwenden Sie einen anderen USB Flash-Speicher.	S. 60
<b>Daten konnten nicht korrekt geladen bzw. gesichert werden.</b>	Haben Sie während des Lade- bzw. Speichervorgangs ein Pad angeschlagen?	Durch die dadurch erzeugte Vibration kann der Zugriff auf den USB Flash-Speicher gestört worden sein. Schlagen Sie während eines Datentransfers keine Pads an.	–
<b>Probleme mit MIDI</b>			
<b>Es ist kein Sound hörbar.</b>	Sind die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie dieses.	–
	Ist der MIDI-Kanal korrekt eingestellt?	Die MIDI-Kanäle des HandSonic und des externen MIDI-Gerätes müssen identisch sein.	S. 66
	Sind die Notennummern korrekt eingestellt?	Überprüfen Sie den Parameter "Note#" der Pads.	S. 50

MEMO

Was ist das HandSonic?

Kurzanleitung

Verschiedene Funktionen

Beschreibung der Parameter

Anhang

MEMO

## Roland HandSonic HPD-20 Percussion Pad

<b>Pad</b>	10 inch, 13 Bereiche, druckempfindlich * Anschluss für ein externes Trigger-Pad (zusätzliches Zubehör).	
<b>Kits</b>	200	
<b>Instrumente</b>	850	
<b>Kit Chains (Ketten)</b>	15 Ketten (max. 50 Einträge pro Kette)	
<b>User-Instrumente</b>	Maximale Anzahl: 500 (inkl. der ab Werk installierten User-Instrumente)	
	Länge: max. 12 Minuten in mono bzw. 6 Minuten in stereo	
	Dateiformat: .WAV (44.1 kHz, 16 bit)	
<b>Effekte</b>	Multieffekte: 3 Systemeffekte, 25 Typen	
	Ambience: 10 Typen	
	3-Band Kit EQ	
<b>Quick Rec-Funktion</b>	Auflösung: 480 Ticks pro 1/4-Note	
	Aufnahmemethode: Echtzeit (Realtime)	
	Maximale Notenkapazität: ca. 30.000 Noten	
	Dateiformat für den Export File: WAV (44.1 kHz, 16 bit)	
<b>Controller</b>	D-BEAM Realtime Modify-Regler	
<b>Display</b>	Graphikfähiges LCD, 64 x 128 Punkte	
<b>Anschlüsse</b>	OUTPUT (L/MONO, R)-Buchsen: Klinke PHONES-Buchse: Stereoklinke MIX IN-Buchse: Stereoklinke TRIG IN-Buchse: TRS Stereoklinke HH CTRL-Buchse: TRS Stereoklinke	FOOT SW-Buchse: TRS Klinke MIDI (IN, OUT)-Anschlüsse USB COMPUTER: USB Typ B (Audio, MIDI) USB MEMORY: USB Typ A DC IN-Buchse
<b>Interface</b>	Hi-Speed USB (USB Audio, USB MIDI), USB Flash-Speicher)	
<b>Stromversorgung</b>	AC-Adapter	
<b>Stromverbrauch</b>	700 mA	
<b>Abmessungen</b>	311 (W) x 404 (D) x 102 (H) mm 12-1/4 (W) x 15-15/16 (D) x 4-1/16 (H) inches	
<b>Gewicht (ohne AC-Adapter)</b>	ca. 2,4 kg ca. 5 lbs 5 oz	
<b>Beigefügtes Zubehör</b>	Bedienungsanleitung (dieses Handbuch) AC-Adapter	
<b>Zusätzliches Zubehör</b>	Kicks: KD-Serie Pads: PD-Serie, PDX-Serie, BT-1 Cymbals: CY-Serie Hi-Hat Control Pedal: FD-Serie Stativ: PDS-10 Tragetasche: CB-HPD	Fußtaster: BOSS: FS-5U, FS-6 Pedalschalter: DP-2 Drum Monitor: PM-10 USB Flash Memory (M-UF Serie)

\* Änderungen der technischen Daten und des Designs bleiben vorbehalten. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

### Copyright

- Das Aufzeichnen, Verreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können. Befragen Sie bei Bedarf einen Copyright-Spezialisten oder lesen Sie entsprechende Fach-Publikationen.

- Das Copyright für die musikalischen Inhalte in diesem Instrument (Wellenform-Daten, Style-Daten, Begleit- und Rhythmus-Patterns, Phrasen-Daten, Audio Loops und Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.
- Als Besitzer dieses Instrumentes sind Sie Lizenznehmer für die Nutzung der Inhalte dieses Instrumentes für Ihre eigene Arbeit.
- Es ist nicht gestattet, die einzelnen Inhalte dieses Instrumentes, weder im Original noch in veränderter Form, aufzuzeichnen und zu verkaufen (z.B. als Audiodatei über Internet-Portale).

### Lizenzen/Warenzeichen

- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) ist ein Patent für die Architektur von Mikroprozessoren, entwickelt von der Technology Properties Limited (TPL). Roland ist ein Lizenznehmer der TPL-Gruppe.
- ASIO ist ein Warenzeichen und eine Software der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Alle in dieser Anleitung erwähnten Produktbezeichnungen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.
- Roland, BOSS, SuperNATURAL, HandSonic und D-BEAM sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Roland Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

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

 <b>WARNUNG</b>	Diese Warnungen sollen auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
 <b>VORSICHT</b>	Dieses Zeichen wird verwendet, um 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.

	Dieses 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).
	Dieses 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.)
	Dieses 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).

### **WARNUNG**

#### Das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen

Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.



#### Die Auto Off-Funktion

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit automatisch ausgeschaltet, wenn es in der Zwischenzeit nicht bedient bzw. gespielt wurde. Wenn Sie die automatische Abschaltung verhindern möchten, de-aktivieren Sie die Auto Off-Funktion (S. 65).



#### Gerät und Netzadapter nicht modifizieren

Das Instrument bzw. der Netzadapter dürfen nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden.



#### Reparaturen nicht selbst ausführen

Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche vor. Überlassen Sie dieses einem qualifizierten Techniker Ihres Roland Service-Centers (siehe "Liste der Roland-Vertretungen" (S. 78).



#### Unverträglichen Umgebungen vermeiden

Vermeiden Sie Umgebungen mit:

- extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper usw.)
- Feuchtigkeit bzw. zu hoher Luftfeuchtigkeit, Regen
- Luft mit zu hohem Salzgehalt
- Staub, Rauchentwicklung
- Vibration.



#### Keine instabilen Flächen

Sorgen Sie dafür, dass das Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage aufgestellt wird, auf der es nicht wackeln kann.



#### Vorsichtsmaßnahmen bei Benutzung von Ständern bzw. Stativen

Verwenden Sie nur die von Roland empfohlenen Stative (z.B. PDS-10) und achten Sie immer darauf, dass dieser nicht umkippen kann.



### **WARNUNG**

#### Nur den beigelegten Netzadapter benutzen

Verwenden Sie immer nur das dem Instrument beigelegte Netzteil. Verwenden Sie das Netzteil nicht mit anderen Instrumenten, da ansonsten ein Kurzschluss auftreten kann.



#### Netzkabel nicht belasten bzw. beschädigen

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.



#### Nur das beigelegte Netzkabel benutzen

Verwenden Sie nur das für das Instrument beigelegte Netzkabel. Die Verwendung eines anderen Netzkabels kann zu Beschädigungen bzw. zu gefährlichen Stromschlägen führen. Verwenden Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.



#### Keine zu hohen Lautstärken

Betreiben Sie das Instrument immer mit einer moderaten Lautstärke, auch wenn Sie Kopfhörer verwenden. Wenn Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf.



#### Keine Flüssigkeiten in der Nähe des Gerätes

Achten Sie darauf, dass Gegenstände (z.B. brennbare Materialien, Münzen, Nadeln) oder Flüssigkeiten (z.B. Wasser, Getränke) nicht in das Instrument gelangen. Stellen Sie keine Gefäße mit Flüssigkeit auf das Gerät.



### **WARNUNG**

#### Ausschalten bei Fehlfunktionen

Unterbrechen Sie sofort die Stromversorgung, ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose und wenden Sie sich in folgenden Fällen an Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center:

- Das Netzteil, das Stromkabel oder der Stecker sind beschädigt
- Aus dem Gerät tritt Rauch aus
- Gegenstände oder Flüssigkeiten sind in das Instrument gelangt
- Das Gerät ist im Regen oder anderweitig nass geworden
- Das Gerät funktioniert nicht normal oder die Wiedergabe hat sich deutlich verändert.



#### Aufsichtspflicht von Erwachsenen

In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Instrument unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.



#### Beschädigungen vermeiden

Bewahren Sie das Instrument vor heftigen Stößen, und lassen Sie es nicht fallen.



#### Nicht zu viele Geräte an einer Steckdose

Vermeiden Sie es, das Instrument 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 Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Höchstbelastung durch zu hohen Stromfluss kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen.



#### Einsatz des Gerätes im Ausland

Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center zu Rate ziehen. Eine Liste der internationalen Roland-Vertretungen finden Sie auf S. 78.



## VORSICHT

### Für ausreichende Belüftung sorgen

Stellen Sie das Instrument so auf, dass eine ausreichende Belüftung für das Instrument und den AC-Adapter sichergestellt ist.



### Nur am Stecker ziehen, nicht am Kabel

Ziehen Sie nie am Netzkabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln nur den Stecker.



### Staubpartikel entfernen

Entfernen Sie in regelmäßigen Abständen Staubablagerungen auf dem Netzadapter, Netzkabel und Netzstecker. Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, trennen Sie es von der Stromversorgung.



## VORSICHT

### Sicherheitsmaßnahmen bei Kabeln

Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinander geraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, dass Kinder nicht an diese herankommen.



### Gerät nicht belasten

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



### Netzteil/Netzkabel nicht mit nassen Händen anfassen

Berühren Sie den Netzadapter bzw. das Netzkabel niemals mit nassen Händen.



### Hinweis für den Transport

Wenn Sie das Instrument bewegen bzw. transportieren möchten, trennen Sie nicht nur den Netzadapter vom Gerät, sondern auch alle zu externen Geräten führende Kabel.



## VORSICHT

### Vor der Reinigung vom Stromnetz trennen

Wenn Sie das Instrument reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus, und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.



### Maßnahmen bei Gewitter

Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen.



### Hinweise zu kleinen Gegenständen

Kleine Gegenstände wie z.B. Schrauben sollten immer außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahrt werden, damit diese solche Gegenstände nicht versehentlich verschlucken können.



# WICHTIGE HINWEISE

## Stromversorgung

- Verwenden Sie keine Stromkreise, durch die auch Geräte gespeist werden, die störende Geräusche erzeugen, z.B. Motoren, Waschmaschinen, Kühlschränke oder Lichtsysteme. Verwenden Sie bei Bedarf ein Geräuschfilter-System.
- Der Netzadapter erwärmt sich während des Betriebes. Dieses ist normal.
- Wenn Sie neue Kabelverbindungen vornehmen, schalten Sie vorher alle Geräte aus, um eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vorzubeugen.

## Positionierung

- Die Positionierung in der Nähe von grossen Verstärkern kann Brummgereusche zur Folge haben. Vergrößern Sie in diesem Fall den Abstand zwischen diesem Instrument und dem Verstärker.
- Die Aufstellung in der Nähe von Radios und Fernsehern kann deren Empfang beeinträchtigen.
- Schnurlose Telefone und Funktelefone können, sobald Sie in der Nähe des Instruments betrieben werden, Störgeräusche hervorrufen. Betreiben Sie daher Telefone nicht in der Nähe des Gerätes.
- Setzen Sie das Instrument keinen extremen Temperaturen aus (z.B. Sonneneinstrahlung, Heizkörper). Die Gehäuseoberfläche kann dadurch beschädigt werden. Dieses kann ebenfalls passieren, wenn das Instrument direkt mit einer starken Lichtquelle angestrahlt wird.
- 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 Kondensierungs-Flüssigkeit Schäden verursacht werden..
- Dieses Instrument besitzt Gummifüße. Da diese die Oberfläche z.B. eines Tisches verfärben können, legen Sie unter die Gummifüße ein Tuch o.ä.. Achten Sie aber gleichzeitig darauf, dass das Instrument nicht verrutschen kann.

- Stellen Sie keine Gefäße mit Flüssigkeit auf das Gerät und vermeiden Sie, dass das Gerät mit Sprühmitteln (z.B. Haarspray) Kontakt bekommt. Wischen Sie Feuchtigkeit mit einem trockenen Tuch ab.

## Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder feuchtes, weiches Tuch. Verwenden Sie klares Wasser oder ein mildes neutrales Reinigungsmittel, und trocknen Sie die Oberfläche immer gründlich mit einem weichen Tuch.
- Verwenden Sie keinesfalls Benzin, Verdünnung, Alkohol oder ähnliche Mittel, da die Geräteoberfläche verfärbt oder beschädigt werden kann.

## Reparaturen und Datensicherung

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Instrumentes alle User-Daten verloren gehen können. Wichtige Daten sollten Sie daher vorher sichern. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit Anwender-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich.
- Auch während Ihrer Arbeit sollten Sie Ihre Daten regelmäßig sichern, damit bei einer Fehlbedienung bzw. einer Fehlfunktion Ihres Instrumentes die Daten nicht verloren sind.
- Sind interne oder extern gesicherte Daten verloren gegangen oder extern gesicherte Daten beschädigt, können diese nicht mehr wiederhergestellt werden. Roland übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste und die Folgen, die sich aufgrund einer solchen Situation ergeben können.

## Zusätzliche Hinweise

- Behandeln Sie das Instrument mit der notwendigen Sorgfalt, speziell die Bedienelemente und die Anschlussbuchsen, um Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vorzubeugen.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel verbinden oder abziehen, greifen Sie immer am Stecker und nicht am Kabel selbst, um Kurzschlüsse durch Beschädigungen des Kabels zu vermeiden.

- Stellen Sie die Lautstärke nicht zu hoch ein, und verwenden Sie bei Bedarf Kopfhörer. Stellen Sie auch bei Verwendung eines Kopfhörers die Lautstärke nicht zu hoch ein.
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie die Originalverpackung oder ein stabiles Softcase bzw. Tour-Hardcase.
- Verwenden Sie nur Audiokabel ohne integrierten Widerstand, da ansonsten die Lautstärke deutlich reduziert wird. Befragen Sie im Zweifelsfall Ihren Roland-Vertragspartner bzw. den Hersteller des verwendeten Kabels.
- Der Wirkungsbereich des D-BEAM Controllers ist bei starker Lichteinstrahlung (z.B. Sonnenlicht bei Auftritten im Freien) eingeschränkt.
- Die Empfindlichkeit des D-BEAM Controllers ist abhängig von den Umgebungsbedingungen unterschiedlich und muss ggf. nachjustiert werden.

## Hinweise zu USB-Speichern

- Befolgen Sie die nachfolgend aufgeführten Hinweise.
  - Ziehen Sie den USB-Speicher nicht ab, solange von diesem noch Daten gelesen bzw. auf diesen Daten geschrieben werden.
  - Um eine Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstandes, bevor Sie den USB-Speicher berühren.



Dieses Produkt entspricht der europäischen Verordnung 2004/108/EC.

Für EU-Länder

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.

This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B limit.

Any unauthorized changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For Canada

CAN ICES-3 (B)/NMB-3 (B)

For Korea

## 사용자 안내문

기종별	사용자 안내문
B 급 기기 (가정용 방송통신기자재)	이 기기는 가정용(B 급) 전자파적합기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든지역에서 사용할 수 있습니다.

For C.A. US (Proposition 65)

## WARNING

This product contains chemicals known to cause cancer, birth defects and other reproductive harm, including lead.

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.

For the USA

## DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : HPD-20  
Type of Equipment : Electronic Drum  
Responsible Party : Roland Corporation U.S.  
Address : 5100 S. Eastern Avenue Los Angeles, CA 90040-2938  
Telephone : (323) 890-3700

## For EU Countries



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamlad skilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladékétól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbómmal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinėti produktai neturi būti išmetami kartu su buitiniomis atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produkts ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

## For China

### 有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。  
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

#### 环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定的期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。环保使用期限仅在遵照产品使用说明，正确使用产品的条件下才有效。不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

#### 产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。

×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。

因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

# Liste der Roland-Vertretungen

## AFRICA

### REUNION

**MARCEL FO-YAM Sarl**  
25 Rue Jules Hermann,  
Chaudron - BP 979 491  
Ste Clotilde Cedex,  
REUNION ISLAND  
TEL: (0262) 218-429

### SOUTH AFRICA

**Paul Bothner(PTY) Ltd.**  
Royal Cape Park, Unit 24  
Londonderry Road, Ottery 7800  
Cape Town, SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 799 4900

## ASIA

### CHINA

**Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.**  
5F, No.1500 Pingliang Road,  
Yangpu Shanghai 200090, CHINA  
TEL: (021) 5580-0800

### Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd. (BEIJING OFFICE)

3F, Soluxe Fortune Building  
63 West Dawang Road,  
Chaoyang Beijing, CHINA  
TEL: (010) 5960-2565/0777

### HONG KONG

**Tom Lee Music**  
11/F Silvercord Tower 1  
30 Canton Rd  
Tsimshatsui, Kowloon,  
HONG KONG  
TEL: 852-2737-7688

### Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T,  
Kowloon, HONG KONG  
TEL: 852-2333-1863

### INDIA

**Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.**  
411, Nirman Kendra Mahalaxmi  
Flats Compound Off. Dr. Edwin  
Moses Road, Mumbai-400011,  
INDIA  
TEL: (022) 2493 9051

### INDONESIA

**Pt. Citra Intirama**  
Ruko Garden Shopping Arcade  
Unit 8 CR, Podomoro City  
Jl.Letjend. S.Paman Kav.28  
Jakarta Barat 11470, INDONESIA  
TEL: (021) 5698-5519/5520

### KAZAKHSTAN

**Alatau Dybystary**  
141 Abylai-Khan ave, 1st floor,  
050000 Almaty, KAZAKHSTAN  
TEL: (727) 2725477  
FAX: (727) 2720730

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
1461-9, Seocho-Dong  
Seocho Gu, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 3486-8855

### MALAYSIA/SINGAPORE

**Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.**  
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor, MALAYSIA  
TEL: (03) 7805-3263

### PHILIPPINES

**G.A. Yupangco & Co. Inc.**  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

### TAIWAN

**ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.**  
9F-5, No. 112 Chung Shan  
North Road Sec. 2 Taipei 104,  
TAIWAN R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

## THAILAND

**Theera Music Co., Ltd.**  
100-108 Soi Verma  
Nakornkasem, New Road,  
Sumpantawong, Bangkok  
10100, THAILAND  
TEL: (02) 224-8821

## VIET NAM

**VIET THUONG CORPORATION**  
386 CACH MANG THANG TAM ST.  
DIST.3, HO CHI MINH CITY,  
VIET NAM  
TEL: (08) 9316540

## OCEANIA

### AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

**Roland Corporation  
Australia Pty.,Ltd.**  
38 Campbell Avenue, Dee Why  
West. NSW 2099, AUSTRALIA  
For Australia  
TEL: (02) 9982 8266  
For New Zealand  
TEL: (09) 3098 715

## CENTRAL/LATIN AMERICA

## ARGENTINA

**Instrumentos Musicales S.A.**  
Av.Santa Fe 2055  
(1123) Buenos Aires, ARGENTINA  
TEL: (011) 4508-2700

## BARBADOS

**A&B Music Supplies LTD**  
12 Webster Industrial Park  
Wildsey, St.Michael, BARBADOS  
TEL: (246) 430-1100

## BRAZIL

**Roland Brasil Ltda.**  
Rua San Jose, 211  
Parque Industrial San Jose  
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL  
TEL: (011) 4615 5666

## CHILE

**Comercial Fancy II S.A.**  
Rut.: 96.919.420-1  
Nataliel Cox #739, 4th Floor  
Santiago - Centro, CHILE  
TEL: (02) 384-2180

## COLOMBIA

**CENTRO MUSICAL S.A.S.**  
Parque Industrial del Norte  
Bodega 130  
GIRARDOTA - ANTIOQUIA,  
COLOMBIA  
TEL: (454) 57 77 EXT 115

## COSTA RICA

**JUAN Sansbach Instrumentos  
Musicales**  
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,  
San Jose, COSTA RICA  
TEL: 258-0211

## CURACAO

**Zaelandia Music Center Inc.**  
Orionweg 30  
Curacao, Netherland Antilles  
TEL: (305) 5926866

## DOMINICAN REPUBLIC

**Instrumentos Fernando Giraldez**  
Calle Roberto Pastoriza #325  
Sanchez Naco Santo Domingo,  
DOMINICAN REPUBLIC  
TEL: (809) 683 0305

## ECUADOR

**Mas Musica**  
Rumichaca 822 y Zaruma  
Guayaquil - ECUADOR  
TEL: (593-4) 2302364

## EL SALVADOR

**OMNI MUSIC**  
75 Avenida Norte y Final Alamedra  
Juan Pablo II, Edificio No.4010  
San Salvador, EL SALVADOR  
TEL: 262-0788

## GUATEMALA

**Casa Instrumental**  
Calzada Roosevelt 34-01, zona  
11 Ciudad de Guatemala,  
GUATEMALA  
TEL: (502) 599-2888

## HONDURAS

**Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.**  
B.O.Paz Barahona  
3 Ave.11 Calle S.O  
San Pedro Sula, HONDURAS  
TEL: (504) 553-2029

## MARTINIQUE

**Musique & Son**  
Z.I.Les Manglie  
97232 Le Lamentin,  
MARTINIQUE F.W.I.  
TEL: 596 596 426860

## MEXICO

**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.**  
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar  
de los Padres 01780 Mexico D.F.,  
MEXICO  
TEL: (55) 5668-6699

## Faly Music

Sucursul Capu Blvd. Norte N.3213  
97232 Le Lamentin, CP.72070  
Puebla, Puebla, MEXICO  
TEL: 01 (222) 2315567 o 97  
FAX: 01 (222) 2266241

## Gama Music S.A. de C.V.

Madero Pte. 810 Colonia Centro  
C.P. 64000 Monterrey, Nuevo  
León, MEXICO  
TEL: 01 (81) 8374-1640 o 8372-4097  
www.gamamusic.com

## Proscenia

Morelos No. 2273  
Col. Arcos Sur  
C.P. 44120 Guadaluajara, Jalisco,  
MEXICO  
TEL: 01(33) 3630-0015

## NICARAGUA

**Bansbach Instrumentos  
Musicales Nicaragua**  
Altamira D'Este Calle Principal de  
la Farmacia 5ta.Avenida  
1 Cuadra al Lago.#503  
Managua, NICARAGUA  
TEL: (505) 277-2557

## PANAMA

**AMPO MUNDIAL, S.A.**  
Boulevard Andrews, Albrook,  
Panama City, REP. DE PANAMA  
TEL: 315-0101

## PARAGUAY

**CIUDAD DE ESTE, PARAGUAY**  
Jebai Center 2018, Centro  
TEL: (595) 615 059

## PERU

**AUDIONET DISTRIBUCIONES  
MUSICALES SAC**  
Jr. Ramon Dagnino N°201- Jesús  
María  
DISTRITO DE JESUS MARIA  
LIMA, PERU  
TEL: 9 983 47 301 - 51 433 80 83

## TRINIDAD

**AMR Ltd**  
Ground Floor  
Maritime Plaza  
Barataria TRINIDAD W.I.  
TEL: (868) 638 6385

## URUGUAY

**Todo Musica S.A.**  
Francisco Acuna de Figueroa  
1771  
C.P.: 11.800  
Montevideo, URUGUAY  
TEL: (02) 924-2335

## VENEZUELA

**Instrumentos Musicales  
Allegro,C.A.**  
Av.las Industrias edf.Guitar  
import #7 zona Industrial de  
Turumo Caracas, VENEZUELA  
TEL: (212) 244-1122

## EUROPE

### BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

**Roland Central Europe N.V.**  
Houtstraat 3, B-2260, Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

### BOSNIA AND HERZEGOVINA

**Mix-AP Music**  
78000 Banja Luka, Veselina  
Maslese 3,  
BOSNIA AND HERZEGOVINA  
TEL: 65 403 168

### CROATIA

**ART-CENTAR**  
Degenova 3,  
HR - 10000 Zagreb, CROATIA  
TEL: (1) 466 8493

### CZECH REP. CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR S.r.o

Pod Báni 8  
180 00 Praha 8, CZECH REP.  
TEL: 266 312 557

### DENMARK/ESTONIA/ LATVIA/LITHUANIA

**Roland Scandinavia A/S**  
Skagerakvej 7 Postbox 880  
DK-2100 Copenhagen,  
DENMARK  
TEL: 39166222

### FINLAND

**Roland Scandinavia As, Filial  
Finland**  
Vanha Nurmijarventie 62  
01670 Vantaa, FINLAND  
TEL: (0) 9 68 24 020

### GERMANY/AUSTRIA

**ADAM Germany GmbH.**  
Roland-Opel-Strasse 4, 64569  
Nauheim, GERMANY  
TEL: 6152 95546-00

### GREECE/CYPRUS

**STOLLAS S.A.**  
**Music Sound Light**  
155, New National Road  
Patras 26442, GREECE  
TEL: 2610 435400

### HUNGARY

**Roland East Europe Ltd.**  
2045, Törökbalint, FSD Park 3. ép.,  
Budapest, HUNGARY  
TEL: (23) 511 011

### IRELAND

**Roland Ireland**  
E2 Calmount Park, Calmount  
Avenue, Dublin 12,  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 4294444

### ITALY

**Roland Italy S. p. a.**  
Viale delle Industrie 8,  
20020 Arese, Milano, ITALY  
TEL: (02) 937-78300

### MACEDONIA

**HK MJUZIK**  
Aleksa Demnievski-Baumana 9-3,  
1400 Veles, MACEDONIA  
TEL: 70 264 458

### MONTENEGRO

**MAX-AP**  
Przno, Kamenovo bb, 86000  
Budva, MONTENEGRO  
TEL: 68 050 112

### NORWAY

**Roland Scandinavia Adv.**  
**Kontor Norge**  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo,  
NORWAY  
TEL: 2273 0074

## POLAND

**ROLAND POLSKA SP. Z O.O.**  
ul. Kty Grodziskie 168  
03-289 Warszawa, POLAND  
TEL: (022) 678 9512

## PORTUGAL

**Roland Systems Group EMEA, S.L.**  
**Branch Office Porto**  
Edificio Tower Plaza  
Rotunda Eng. Edgar Cardoso 23,  
4-8  
4400-676 Vila Nova de Gaia,  
PORTUGAL  
TEL: (+351) 22 608 00 60

## ROMANIA

**Pro Music Concept SRL**  
440221 Satu Mare  
B-dul Independentei nr. 14/a.,  
ROMANIA  
TEL: (0361) 807-333

## RUSSIA

**Roland Music LLC**  
Dorozhnaya ul.3,korp.6  
117 545 Moscow, RUSSIA  
TEL: (495) 981-4967

## SERBIA

**MUSIC AP**  
Sutjeska br. 5 XS - 24413 PALIC,  
SERBIA  
TEL: (0) 24 539 395

## SLOVAKIA

**DAN Acoustic s.r.o.**  
Považská 18,  
SK - 940 01 Nové Zámky,  
SLOVAKIA  
TEL: (035) 6424 330

## SPAIN

**Roland Systems Group EMEA, S.L.**  
Paseo Garcia Faria, 33-35  
08005 Barcelona, SPAIN  
TEL: 93 493 91 00

## SWEDEN

**Roland Scandinavia A/S**  
**SWEDISH SALES OFFICE**  
Märbackagatan 31, 4 tr.  
SE-123 43 Farsta, SWEDEN  
TEL: (0) 8 683 04 30

## SWITZERLAND

**Roland (Switzerland) AG**  
Landstrasse 5, Postfach,  
CH-4452 Ittingen, SWITZERLAND  
TEL: (061) 975-9987

## TURKEY

**ZUHAL DIS TICARET A.S.**  
Galip Dede Cad. No.33  
Beyoğlu, Istanbul, TURKEY  
TEL: (0212) 249 85 10

## UKRAINE

**EURHYTHMICS Ltd.**  
P.O.Box: 37-a.  
Nedecyev Str. 30  
UA - 39600 Mukachevo,  
UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## UNITED KINGDOM

**Roland (U.K.) Ltd.**  
Atlantic Close, SWANSEA S47  
9FJ, UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701

## MIDDLE EAST

### BAHRAIN

**Moon Stores**  
No.1231&1249 Rumaytha  
Building Road 3931,  
Manama 339, BAHRAIN  
TEL: 17 813 942

### EGYPT

**Al Fanny Trading Office**  
9, EBN Hagar Al Askalany Street,  
ARD E1 Golf, Heliopolis,  
Cairo 11341, EGYPT  
TEL: (022) 417-1828

## IRAN

**MOCO INC.**  
Jadish Makhous Karaj (K-9),  
Nakhle Zarin Ave.  
Jalal Street, Reza Alley No.4  
Tehran 1389716791, IRAN  
TEL: (021)-44545370-5

## ISRAEL

**Halitit P. Greenspoon &  
Sons Ltd.**  
8 Retzif Ha'alia Hashnia St.  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

## JORDAN

**MUSIC HOUSE CO. LTD.**  
**FREDDY FOR MUSIC**  
P. O. Box 922846  
Amman 11 192, JORDAN  
TEL: (06) 5692696

## KUWAIT

**EASA HUSAIN AL-YOUSIFI &  
SONS CO.**  
Al-Yousifi Service Center  
P.O.Box 126 (Safat) 13002,  
KUWAIT  
TEL: 00 965 802929

## LEBANON

**Chahine S.A.L.**  
George Zeidan St., Chahine Bldg.,  
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 20-1441

## OMAN

**TALENTZ CENTRE L.L.C.**  
Malatan House No.1  
Al Noor Street, Ruwi  
SULTANATE OF OMAN  
TEL: 2478 3443

## QATAR

**AL-EMADI TRADING &  
CONTRACTING CO.**  
P.O. Box 62, Doha, QATAR  
TEL: 4423-554

## SAUDI ARABIA

**Adawiah Universal  
Electronics APL**  
Behind Pizza Inn  
Prince Turkey Street  
Adawiah Building,  
P.O. Box 2154,  
Al Khobar 31952,  
SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 8643601

## SYRIA

**Technical Light & Sound Center**  
PO Box 13520 Bldg No.49  
Khaled Abn Alwalid St.  
Damascus, SYRIA  
TEL: (011) 223-5384

## U.A.E.

**Adawiah Universal  
Electronics APL**  
Omar bin alkhattab street, fish  
round about, nayef area, deira,  
Dubai, U.A.E.  
TEL: (04) 2340442

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Roland Canada Ltd.**  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4, CANADA  
TEL: (604) 270 6626

### Roland Canada Ltd.

(Toronto Office)  
170 Admiral Boulevard  
Mississauga On L5T 2N6,  
CANADA  
TEL: (905) 362 9707

### U. S. A.

**Roland Corporation U.S.**  
5100 S. Eastern Avenue  
Los Angeles, CA 90040-2938,  
U. S. A.  
TEL: (323) 890 3700

# Index

## Symbole

[D-BEAM]-Taster .....	15
[EFFECT]-Taster .....	15, 49
[ENTER]-Taster .....	7, 22
[EXIT]-Taster .....	7
[KIT]-Taster .....	7, 16, 22
[MENU]-Taster .....	22
[PHONES]-Regler .....	7, 10
[PITCH]-Taster .....	15, 49
[QUICK REC]-Taster .....	20
[ROLL]-Taster .....	14, 49
[SHIFT]-Taster .....	7, 68
[-][+]-Taster .....	7, 22
[VOLUME]-Regler .....	7, 10

## A

ALL .....	23
ALL SOUND OFF .....	36
Ambience .....	28
AMBIENCE	
EDIT-Display .....	29
SEND-MFX-Display .....	29
SEND-PAD-Display .....	28
TYPE-Display .....	28
Ambience Typ-Liste .....	28
Audiodatei .....	34
Aufnahme .....	20
Auto Off .....	10

## B

Backup .....	38
Backup-Datei .....	39

## C

Computer .....	44
Cursor-Taster .....	7

## D

D-BEAM .....	15, 62
DC IN-Buchse .....	8
Display .....	7

## E

Edit .....	23
Effekt .....	13, 26
Einschalten .....	10
EQ .....	30
EXPORT-Display .....	21
Export Gain .....	21
Externes Pad .....	40
EXT-TRIGGER SETTINGS-Display .....	40

## F

Fehlermeldungen .....	68
FOOT SW .....	42
FOOT SW-Buchse .....	9
FOOT SWITCH CONTROL-Display .....	42
Function-Taster .....	7
Fußschalter .....	42
FX .....	26

## H

HH CTRL .....	43
HH CTRL-Buchse .....	9
Hi-hat Control Pedal .....	43

## I

Import .....	34
IMPORT List-Display .....	35
INST-Display .....	17, 23
INST/EDIT-Display .....	25
Instrument .....	12, 23
Instrument A .....	24
instrumenten-Gruppe .....	23
INST/SETUP-Display .....	24, 36

## K

Kit .....	12
Kit Chain-Display .....	33
KIT COMMON-Display .....	31
KIT COPY-Display .....	32
Kit-Display .....	12, 16
KIT EQ-Display .....	30
KIT NAME-Display .....	31
Kurzbefehle .....	68

## L

Lautstärke .....	31, 44
Layer .....	12
Load Backup-Display .....	39
Loop .....	36

## M

MENU-Display .....	22
Metronom .....	19
MFX .....	26
MIDI-Anschlüsse .....	8
MIDI-Soundmodul .....	50
MIDI Visual Control .....	67
MIX IN-Buchse .....	9
Multi-Effekte .....	26
MULTI-FX	
ASSIGN-Display .....	26
EDIT-Display .....	27
TYPE-Display .....	27
MULTI-FX Type-Liste .....	27

## N

Name .....	31, 37, 38
------------	------------

## O

OUTPUT-Buchsen .....	9
----------------------	---

## P

Pad .....	12
PAD CHECK .....	16
Pad-Ständer .....	11
Parameter .....	45
PHONES-Buchse .....	9
Playback .....	20
Playback Repeat .....	20
Post Export Time .....	21

## Q

QUICK EDIT-Display .....	18
QUICK REC-Display .....	20

## R

Realtime Modify-Regler .....	7, 15
Roll .....	14
Routing .....	29

## S

Save Backup-Display .....	38
SHUTDOWN-Display .....	10
Stativ .....	11
SuperNATURAL .....	5

## T

Tap Tempo .....	19
TRIG IN .....	40
TRIG IN-Buchse .....	9

## U

Undo .....	33
USB Audio .....	44
USB COMPUTER-Anschluss .....	8
USB Flash-Speicher .....	34, 38
USB MEMORY-Anschluss .....	8
USB MIDI .....	44
USB-Treiber .....	44
User Inst .....	34
USER INST FUNCTION-Display .....	37
USER INST LIST-Display .....	35, 36
USER INST NAME-Display .....	37
User Instrument-Symbol .....	16

## V

Value-Regler .....	7
Version .....	67
V-LINK .....	67

## W

WAV .....	34
Werksvoreinstellungen .....	32

**Roland**