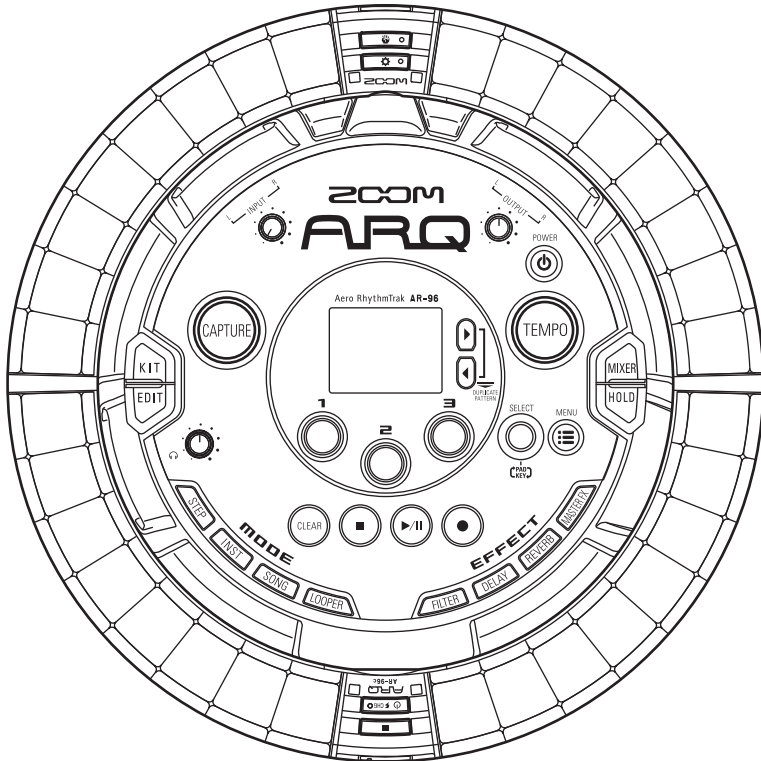


ZOOM®

ARQ

Aero RhythmTrak

AR-96



Bedienungsanleitung

© 2016 ZOOM CORPORATION

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder nachgedruckt werden.

Inhalt

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise	3
Einleitung.....	6
Erklärung der Begriffe	7

Überblick

Bezeichnung der Elemente	8
Der AR-96 im Einsatz	11
Überblick über den Ring Controller.....	12
Anschluss anderer Geräte.....	14
Umschalten der Modi.....	15
Überblick über das Instrument.....	16

Vorbereitungen

Ein- und Ausschalten	17
Einsetzen einer SD-Speicherkarte	19
Verwendung des Zeicheneingabe-Screens	20

INST-Modus

Übersicht INST-Modus.....	21
Bedienung.....	23
Echtzeiteingabe.....	26
Löschen von Pattern.....	29
Weitere Einstellungen.....	30

STEP-Modus

Übersicht STEP-Modus	32
Bedienung	35
Step-Eingabe von Pattern.....	37
Löschen von Pattern	40
Weitere Pattern-Einstellungen.....	41

Pattern-Management

Motion-Sequenzen.....	42
Pattern-Liste verwalten	44

SONG-Modus

Übersicht SONG-Modus.....	45
Bedienung.....	47
Songs erstellen	49
Songliste verwalten.....	51
Song-Einstellungen	52

Capture-Aufnahme

Übersicht über die Capture-Aufnahme	54
Bedienung	55
Capture-Aufnahme von Audiomaterial.....	56
Audiodaten laden	59
Capture-Aufnahme-Einstellungen.....	60
Capture-Aufnahmen verwalten (Capture List).....	63

LOOPER-Modus

Übersicht Looper-Modus	64
Bedienung	66
Looper-Sequenzen erstellen	68
Looper-Sequenzen erstellen	70
Verwaltung von Looper-Sequenzen	72

Kits (Soundsets)

KIT-Übersicht	73
Kits benutzen	74
Kits organisieren.....	75

Editierung (EDIT)

Edit-Übersicht.....	77
Sounds bearbeiten	78
EDIT-Screen im SONG-Modus.....	86
EDIT-Screen im LOOPER-Modus	87

Effekte

Effekt-Überblick	89
Einsatz von Effekten.....	90
Weitere Einstellungen.....	91

Mixer

Mixer-Übersicht.....	92
Einsatz des Mixers	93

Systemeinstellungen

Ändern weiterer Einstellungen	96
Datensicherung	98
SD-Kartenverwaltung.....	99
Einstellungen für den Ring Controller	102
Aktualisieren der Firmware.....	107

MIDI-Controller

Einsatz des Ring Controllers zur MIDI- Steuerung.....	108
MIDI-Controller-Layouts.....	110
Weitere Funktionen	111
Fehlerbehebung	112
Produktspezifikationen.....	113



Anhang

Preset-Pattern-Liste.....	115
Preset-Kit-Liste	116
Parameterlisten im EDIT-Menü.....	117
Effekt-Listen	122
Ring-Controller MIDI-Befehle.....	124
MIDI-Implementations-tabelle	134



Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

Sicherheitshinweise

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in dieser Kurzanleitung auf Warnmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben folgende Bedeutung:

 Warnung	Hier drohen ernsthafte Verletzungen bis hin zum Tod.
 Vorsicht	Hier kann es zu Schäden an den Geräten kommen.

Weitere benutzte Symbole

	Notwendige (vorgeschriebene) Handlung
	Verbotene (unzulässige) Handlung

Warnung

Betrieb mit einem Wechselstromnetzteil

- ⓘ Verwenden Sie ausschließlich das ZOOM-Netzteil AD-14.
- ⊘ Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung oder Kabelbelegung.
- ⊘ Schließen Sie das Netzteil an einer Steckdose mit der vorgeschriebenen Spannung an.

Betrieb mit wiederaufladbaren Akkus

- ⓘ Verwenden Sie in jedem Fall den Akku ZOOM BT-04.
- ⓘ Lesen Sie vor dem Einsatz die Sicherheitshinweise zu dem Akku.
- ⓘ Betreiben Sie das Gerät nur mit geschlossener Batteriefachabdeckung.

Änderungen am Gerät

- ⊘ Öffnen Sie nicht das Gehäuse und nehmen Sie keine Änderungen am Gerät vor.

Vorsicht

Produkthandhabung

- ⓘ Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
- ⓘ Es dürfen weder Gegenstände noch Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

Betriebsumgebung

- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb unter besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Wärmequellen.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb an Orten mit starken Vibrationen.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb in einer staubigen oder schmutzigen Umgebung.

Hinweise zum Netzteil-Betrieb

- ⓘ Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Stecker.
- ⓘ Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

- ⓘ Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen.
- ⓘ Vor dem Transport müssen alle Kabel und das Netzteil vom Gerät abgezogen werden.

Lautstärke

- ⊘ Betreiben Sie das Gerät nicht länger mit hoher Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Zugunsten einer hohen Betriebssicherheit gibt der **AR-96** konstruktionsbedingt wenig elektromagnetische Wellen aus und nimmt diese auch kaum auf. Wenn jedoch Geräte in der Nähe betrieben werden, die starke elektromagnetische Strahlung abgeben oder diese besonders leicht aufnehmen, kann es zu Einstreuungen kommen. In diesem Fall vergrößern Sie den Abstand zwischen dem **AR-96** und dem anderen Gerät.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, also auch beim **AR-96**, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Lassen Sie immer besondere Vorsicht walten.

Reinigung

Wischen Sie etwaigen Schmutz auf dem Gehäuse mit einem weichen Tuch ab. Falls nötig, verwenden Sie ein feuchtes, jedoch gut ausgewringenes Tuch zum Abwischen.

Wenn die Oberfläche des Ring Controllers verschmutzt ist, reinigen Sie sie mit einem weichen, fusselfreien Tuch.

Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachse.

Komplettausfall und Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich an das Geschäft, in dem Sie das Gerät gekauft haben, oder an den ZOOM-Service mit folgenden Informationen: Modellname, Seriennummer und eine Beschreibung der Fehlfunktion sowie Ihr Name, Ihre Adresse und eine Telefonnummer.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise (Fortsetzung)

Urheberrecht

- Windows®, Windows® 10, Windows® 8 und Windows® 7 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Mac, Mac OS, iPad und iOS sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Intel und Intel Core sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA und in anderen Ländern.
- Die Logos SD, SDHC und SDXC sind Warenzeichen.
- Bluetooth und das Bluetooth-Logo sind eingetragene Marken von Bluetooth SIG, Inc. und werden von der ZOOM CORPORATION unter Lizenz verwendet.
- MIDI ist ein eingetragenes Warenzeichen der Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Ableton und Ableton Live sind Warenzeichen der Ableton AG.
- Alle weiteren Produktnamen, eingetragenen Warenzeichen und in diesem Dokument erwähnten Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Firma.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in dieser Anleitung zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Aufnahmen von urheberrechtlich geschützten Quellen wie CDs, Schallplatten, Tonbändern, Live-Darbietungen, Videoarbeiten und Rundfunkübertragungen sind ohne Zustimmung des jeweiligen Rechteinhabers gesetzlich verboten.

Die ZOOM CORPORATION übernimmt keine Verantwortung für etwaige Verletzungen des Urheberrechts.

Für den optimalen Betrieb

Der **AR-96** nutzt Bluetooth LE für die Funkverbindung zwischen dem Ring Controller und der Basisstation. Entsprechend ist in Innenräumen ohne Hindernisse eine Kommunikation über bis zu 10 Meter möglich. Wenn elektromagnetische Einstreuungen oder andere Probleme auftreten, gehen Sie wie folgt vor:

- Verringern Sie den Abstand zwischen dem Ring Controller und der Basisstation.
- Entfernen Sie alle Hindernisse zwischen dem Ring Controller und der Basisstation.
- Beenden Sie jegliche nicht benötigte Kommunikation im 2,4 GHz Band oder erhöhen Sie den Abstand zu etwaigen (nachfolgend aufgeführten) Geräten, die Einstreuungen verursachen.
 - WLAN Access Points
 - Smartphones und andere Geräte, die über WLAN kommunizieren
 - Mikrowellengeräte
 - Audio-Monitore, Lichtsteuerpulte und andere Geräte, die im 2,4 GHz Band kommunizieren

Warnungen und Vorgaben für den sicheren Einsatz von Akkus

Lesen Sie die folgenden Warnungen durch, um ernsthaftere Verletzungen, Brände, Feuer und andere Probleme zu vermeiden, die durch ein Auslaufen, durch Hitze-Entwicklung, Entzündung, Bruch oder versehentliches Verschlucken verursacht werden können.



- ⊗ Laden Sie den Lithium-Ionen-Akku (BT-04) ausschließlich mit dem **AR-96** und einem AD-14.
- ⊗ Bei einem fehlerhaften Austausch des Akkus besteht Explosionsgefahr. Ersetzen Sie ihn immer durch denselben oder einen vergleichbaren Akku.
- ⊗ Demontieren Sie in keinem Fall den Akku, legen Sie ihn nicht ins Feuer und wärmen Sie ihn nicht in einer Mikrowelle oder einem herkömmlichen Ofen auf.
- ⊗ Lassen Sie den Akku nicht in der Nähe eines Feuers, in direktem starken Sonnenlicht, in einem aufgeheizten Auto oder unter ähnlichen Umständen liegen. Laden Sie ihn unter solchen Bedingungen nicht auf.
- ⊗ Transportieren und verwahren Sie den Akku nicht zusammen mit Münzen, Haarnadeln oder anderen Metallgegenständen.
- ⊗ Bringen Sie das Gerät in keinem Fall mit Flüssigkeiten wie Wasser, Meerwasser, Milch, Soft-Getränken oder Seifenwasser in Kontakt. Laden oder verwenden Sie keinen feuchten Akku.



- ⊗ Schlagen Sie in keinem Fall mit einem Hammer oder einem anderen Gegenstand auf den Akku. Treten Sie nicht darauf und lassen Sie ihn nicht fallen. Stoßen Sie den Akku nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
- ⊗ Verwenden Sie den Akku nicht, wenn er sich verformt hat oder beschädigt wurde.
- ⊗ Entfernen oder beschädigen Sie in keinem Fall die Außenhülle. Verwenden Sie in keinem Fall einen Akku, bei dem die äußere Hülle teilweise oder ganz entfernt oder zerstört wurde.

Aufforderung zur Wiederverwertung

Erhalten Sie natürliche Ressourcen, indem Sie Akkus der Wiederverwertung zuführen. Wenn Sie benutzte Akkus entsorgen, decken Sie in jedem Fall die Pole ab und befolgen Sie alle lokalen Vorschriften und Richtlinien.



Li-ion 00

Für EU-Länder



Konformitätserklärung

Entsorgung alter elektrischer und elektronischer Geräte (gültig in europäischen Ländern mit Mülltrennung)



Produkte und Batterien, die mit dem Symbol mit der durchgestrichenen Mülltonne gekennzeichnet sind, dürfen nicht mit dem Haushaltsmüll entsorgt werden.



Elektrische/elektronische Altgeräte und Batterien müssen vollständig inklusive aller Nebenprodukte durch entsprechend qualifizierte Einrichtungen entsorgt werden.



Weitere Informationen zu der für Sie zuständigen Müllumladestation erhalten Sie bei Ihrer Kommune. Die Wieder-

verwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe zu erhalten und vermeidet mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit.

Die Inhalte dieses Dokuments können ebenso wie die Spezifikationen des Produkts ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für einen ZOOM Aero RhythmTrak **AR-96** entschieden haben. Der **AR-96** bietet folgende Merkmale:

- **Kreisförmiger Controller**

Der kreisförmige Controller erlaubt eine intuitive Eingabe von Loop-Sequenzen.

- **Ring Controller mit je 32 Pads und LEDs, in 4 bzw. 5 Reihen angeordnet**

Während der Step-Eingabe können Sie über die drei Pad-Reihen drei Instrumente gleichzeitig eingeben. Die mehrfarbigen LEDs stellen den Status der Eingabe für bis zu fünf Instrumente gleichzeitig dar.

Zudem kann jede Pad-Reihe separat für die Echtzeiteingabe genutzt werden und eröffnet so verschiedene Optionen für die Performance.

- **Der Ring Controller kann von der Basisstation abgenommen werden**

Der Ring Controller kann von der Basisstation getrennt und dann für die Eingabe in der Hand gehalten werden. So eröffnen sich Möglichkeiten für Ihre Performance, die mit herkömmlichen Drum-Maschinen nicht möglich sind.

- **Im Ring Controller integrierter Beschleunigungssensor**

Sie können die Effekt-Parameter durch ein Neigen des Ring Controllers steuern. Genießen Sie das völlig neuartige Gefühl, den Sound mit Ihrem Körper zu steuern.

- **Automatische Erkennung des Griffbereichs**

Durch ein Anpassen des Griffbereichs lässt sich verhindern, dass es beim Halten des Ring Controllers während einer Performance zu einer Fehlfunktion kommt.

Die Position kann ganz einfach und bequem durch in der Hand halten eingestellt werden.

- **Der Ring Controller und die Basisstation sind über Bluetooth LE verbunden**

Der Ring Controller und die Basisstation sind drahtlos über Bluetooth LE verbunden. Der Stromverbrauch ist so gering, dass ein Betrieb über lange Zeit möglich ist.

Zudem kann der Ring Controller unabhängig mit einem Mac oder iOS-Gerät als multifunktionaler MIDI-Controller benutzt werden.

- **Die internen Klangquellen lassen sich unterschiedlich editieren**

Die mit dem **AR-96** mitgelieferten Sounds bieten verschiedene Parameter, über die sich die klanglichen Möglichkeiten erweitern lassen. Jeder der Sound-Parameter lässt sich einfach über die Symbole im Editor-Screen einstellen. Zudem kann jedes KIT die Sounds von bis zu 33 Instrumenten (16 Stimmen gleichzeitig) nutzen, sodass sich Musikstücke umfangreich instrumentieren lassen.

- **Mehr als 400 interne PCM-Klangquellen und 70 Synthesizer-Oszillatortypen**

In dem reichhaltigen Angebot an Klangquellen finden Sie unter Garantie genau die Sounds, die Sie sich für Ihre Musik wünschen.

Die Sounds sind nach Kategorien sortiert, sodass Sie sie sehr zügig finden.

- **Verschiedene Modi zur Eingabe**

Erstellen Sie Ihre Musik in verschiedenen Modi. Erzeugen Sie Pattern schrittweise im STEP-Modus. Spielen Sie Pattern im INST-Modus. Arrangieren Sie eigene Pattern im SONG-Modus zu vollwertigen Musikstücken. Weisen Sie aufgenommenes Audiomaterial den Pads zu und geben Sie es im LOOPER-Modus wieder.

- **Bis zu fünf Effekte gleichzeitig**

Sie können einen Insert-Effekt in einem individuellen Instrument gleichzeitig mit globalen Filter-, Delay-, Reverb- und Master-Effekten aktivieren. Das erweitert die Möglichkeiten zum Sound-Design enorm.

- **Eingänge für elektronische Instrumente und Audiogeräte**

Sie können spielen, während Sie ein angeschlossenes Gerät abhören und seine Sounds aufnehmen, um sie als Loops zu nutzen.

- **Laden von Audiodateien möglich**

Mit einem Computer können Sie WAV-Dateien auf einer (optional erhältlichen) SD-Karte speichern und für den Einsatz als Loops laden.

- **Von den übrigen Outputs unabhängiger Kopfhörerausgang**

Über den zweiten Stereo-Ausgang können Sie ein Metronom o. ä. auf den Kopfhörer ausgeben.

Erklärung der Begriffe

Pattern

Hierbei handelt es sich um einen kurzen Musikabschnitt mit mehreren Takten. Der **AR-96** verfügt über Preset-Pattern, die eine Vielzahl musikalischer Genres abdecken.

Song

Hierbei handelt es sich um die Kombination mehrerer Pattern, die zusammen ein einzelnes Musikstück bilden.

Step

Hierbei handelt es sich um den kleinsten Abschnitt eines Pattern. Geben Sie Sounds in einzelnen Schritten ein, wenn Sie eine Sequenz anlegen.

Sequenz

Eine Sequenz verbindet die Daten für mehrere Skalen und Klänge, die für die Sounds in den Melodien und Rhythmen der Pattern zum Einsatz kommen.

KIT

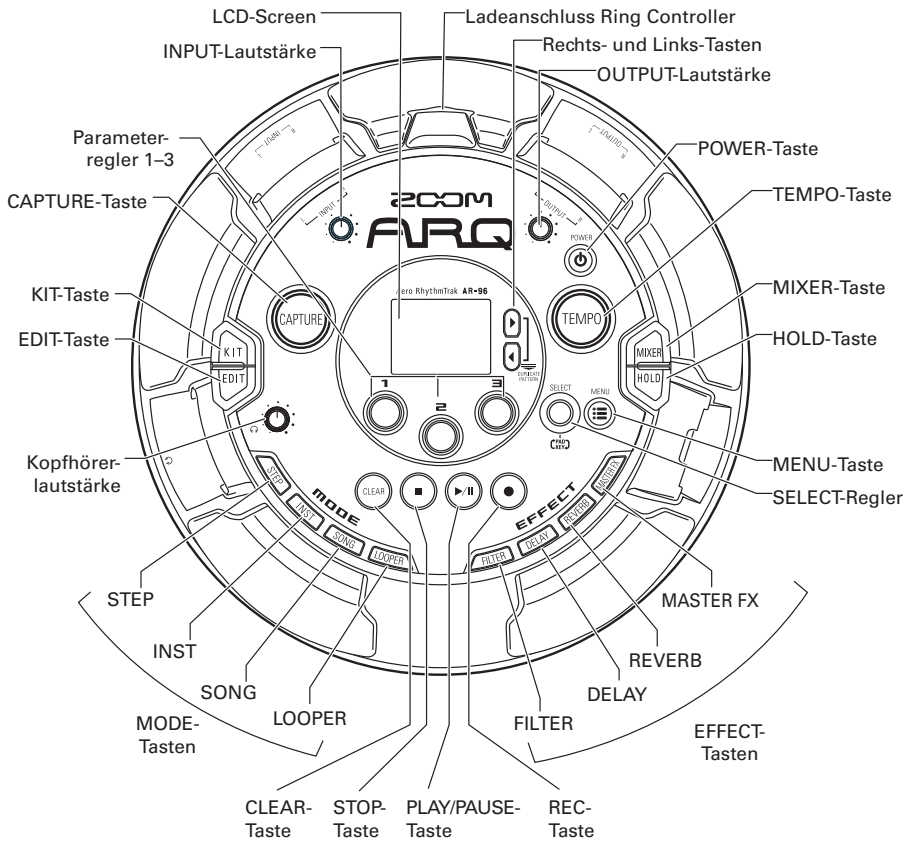
Hierbei handelt es sich um ein Sound-Set, das z. B. Drum-Sets, Percussion-Instrumente, Bässe und Synthesizer enthalten kann. Durch ein Wechseln des KITS ändern Sie einfach die Sounds und passen sie so dem jeweiligen Musik-Genre und der Anwendung an. Die Preset-Kits im **AR-96** sind nach Genre organisiert.

Überblick

Bezeichnung der Elemente

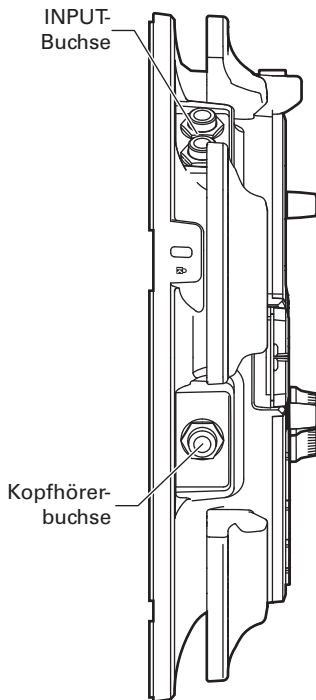
Basisstation

■ Oberseite

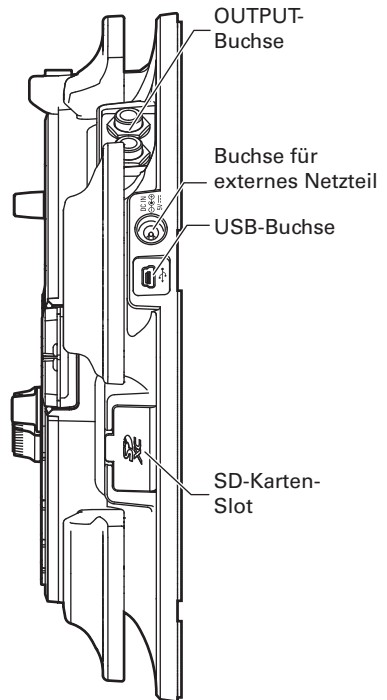


Bezeichnung der Elemente (Fortsetzung)

■ Linke Seite

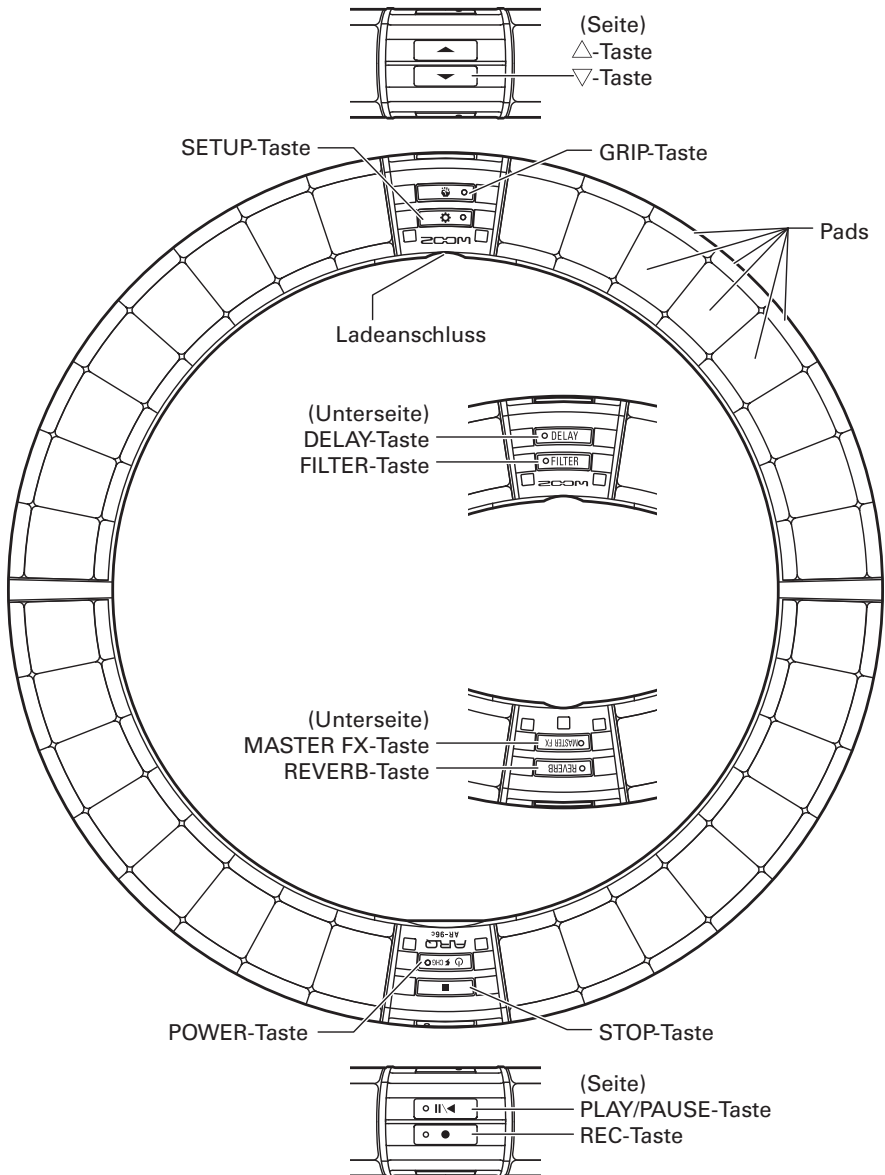


■ Rechte Seite



Bezeichnung der Elemente (Fortsetzung)

Ring Controller

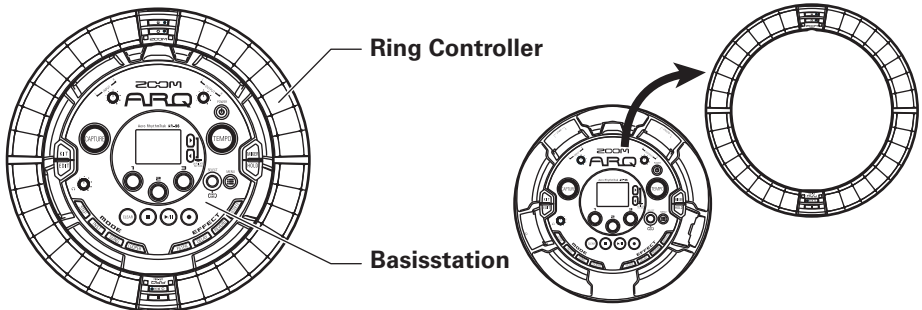


HINWEIS

- Die Tasten am Ring Controller haben dieselbe Funktion wie die Tasten an der Basisstation.
- Die Taste  am Ring Controller entspricht  an der Basisstation.

Der AR-96 im Einsatz

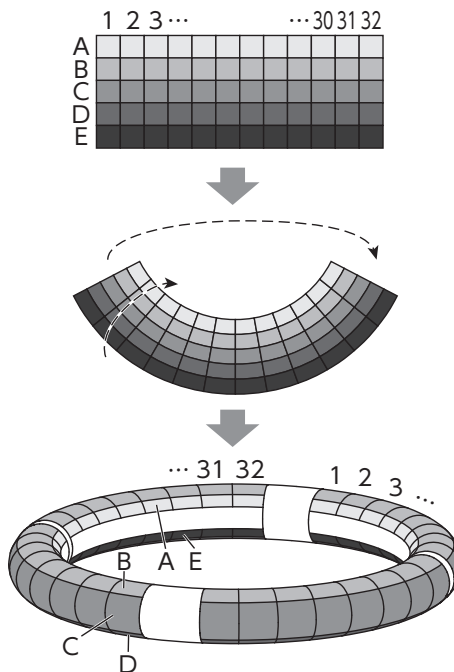
Der **AR-96** besteht aus der Basisstation und einem Ring Controller.



Mit der Basisstation können Sie bspw. Klänge editieren, Songs erstellen und diese speichern. Den Ring Controller nutzen Sie bei der Song-Erstellung zur Eingabe.

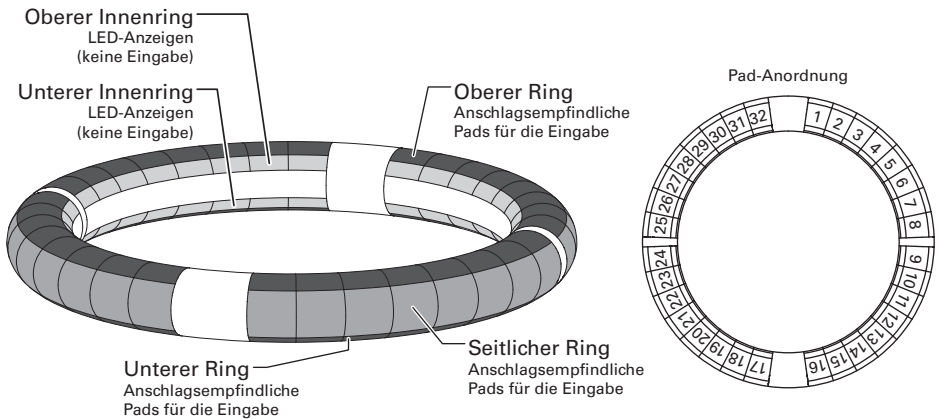
Da der Ring Controller von der Basisstation abgenommen werden kann, können Sie ihn in der Hand halten und wie ein Instrument spielen. Sie können ihn drahtlos mit einem Mac-Computer oder iOS-Gerät verbinden und als MIDI-Controller verwenden. (→ S. 108)

Der Ring Controller verfügt über eine LED-Matrix mit fünf Reihen mit 32 Blöcken (drei Reihen mit Pads sowie zwei Reihen zur reinen Darstellung). Durch die Anordnung einer zweidimensionalen Matrix auf einem dreidimensionalen Ring lassen sich alle Eingaben und Bedienschritte besonders kompakt umsetzen.



Überblick über den Ring Controller

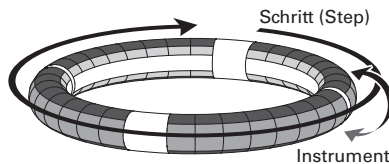
Die Bedienoberfläche des **AR-96** verfügt über fünf ringförmige Bereiche. Die Ringe auf der Oberseite, Seite und Unterseite verfügen jeweils über 32 druckempfindliche Pads. Mit Hilfe dieser Pads können Sie Songs eingeben und bearbeiten und dann in Echtzeit performen.



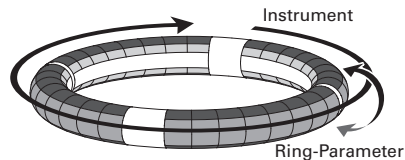
Zuordnung der Funktionen

Abhängig vom Betriebsstatus und Modus sind den Ringen und Pads des Ring Controllers unterschiedliche Funktionen zugeordnet.

Beispiel: Im PAD-Layout im STEP-Modus PAD werden auf den Ringen fünf verschiedene Instrument-Sequenzen (drei, wenn die Guideline-Darstellung aktiv ist) dargestellt und jedes Pad bzw. jede Anzeige entspricht einem Step zwischen 1 und 32.



Beispiel: Im PAD-Layout im INST-Modus steuert jedes Pad eines der 32 Instrumente, wobei jeder Ring einer anderen Parameter-Einstellung zugeordnet ist.



HINWEIS

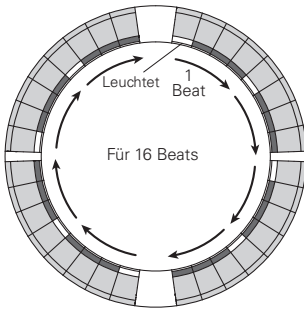
Da sich die Eingabemethode je nach Modus unterscheidet, ist jeder Bedienschritt separat ausführlich beschrieben.

Überblick über den Ring Controller (Fortsetzung)

Guideline

Im STEP-Modus können die LEDs innen auf den oberen und unteren Ringen bei jedem Beat aufleuchten und Sie so bei der Step-Aufnahme unterstützen.

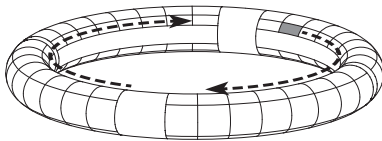
Im Abschnitt „Anzeigeoptionen für den inneren Ring“ (→ S. 96) finden Sie Informationen zu den Einstellungen.



Wiedergabeposition

Beispielsweise leuchten im Guideline-Modus während der Pattern-Wiedergabe die LEDs des Steps, der gerade wiedergegeben wird im oberen und mittleren inneren Ring grün.

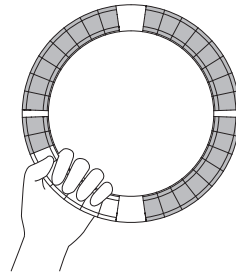
Im INST-Modus und während jeder Echtzeit-Eingabe leuchten die LEDs zudem rot.



Griffbereich

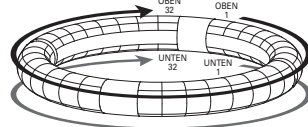
Sie können einen Griffbereich definieren, der nicht auf Berührung reagiert: So verhindern Sie, dass Pads versehentlich ausgelöst werden, wenn Sie den Ring Controller unabhängig von der Basisstation bedienen. Sie können die Größe des Griffbereichs nach Belieben einstellen.

Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Abschnitt „Festlegen des Griffbereichs“ (→ S. 103).



Umdrehen des Ring Controllers

Wenn Sie den Ring Controller umdrehen, sodass die Power-Taste und die Effekt-Tasten nach unten zeigen, werden die den Ringen zugeordneten Funktionen und LED-Anzeigen entsprechend umgekehrt. Darüber hinaus wird auch die Laufrichtung umgeschaltet. Von oben gesehen laufen die LEDs des Ring Controllers also immer im Uhrzeigersinn und der obere Ring liegt immer oben.

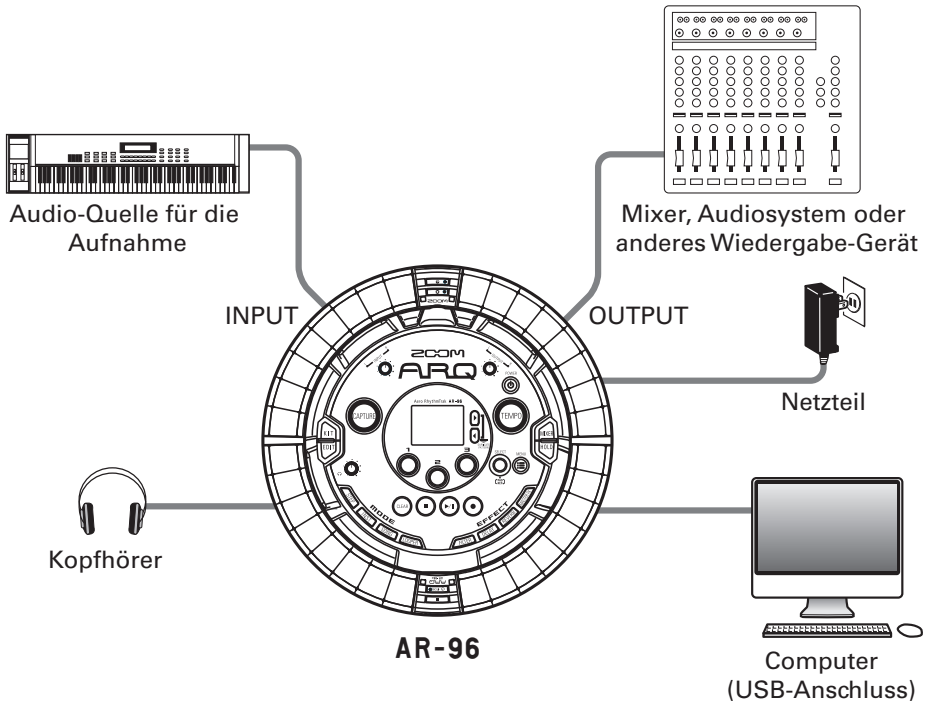


Auch umgedreht immer in der gleichen Richtung

ANMERKUNG

Sofern Sie einen Griffbereich definiert haben, werden die Funktionen und LEDs beim Umdrehen des Ring Controllers nicht umgekehrt.

Anschluss anderer Geräte



Umschalten der Modi

Mit dem **AR-96** können Sie Pattern erzeugen und mehrere Pattern zu einem Song verknüpfen.

Die Editierung mit dem **AR-96** beschränkt sich auf die folgenden vier Modi. Durch ein Umschalten zwischen diesen Modi wechseln Sie zwischen der Anlage von Pattern und der Anlage von Songs.



Die beiden Modi zur Pattern-Anlage sind STEP und INST.

- Im STEP-Modus können Sie Instrumentensounds Schritt für Schritt aufnehmen, um Pattern zu erstellen.
- Im INST-Modus nehmen Sie Pattern direkt auf, indem Sie die Pads in Echtzeit spielen.

Die Modi SONG und LOOPER dienen zur Anlage von Songs.

- Im SONG-Modus erstellen Sie Songs, indem Sie Pattern in Echtzeit wiedergeben und verändern und das Ergebnis aufnehmen.
- Im LOOPER-Modus verwenden Sie beispielsweise Audiodaten der INPUT-Buchsen, Pattern, Songs sowie WAV-Dateien von SD-Speicherkarten und erstellen aus diesem Material neue Looper-Sequenzen und Songs.

Pattern-Anlage

Erstellen und speichern Sie Pattern

STEP-Modus

Erstellen Sie Pattern, indem Sie jeweils einen Step nach dem anderen eingeben

INST-Modus

Nehmen Sie Pattern in Echtzeit durch Einspielen auf

SONG-Modus

Kombinieren Sie bereits fertige Pattern, um Songs anzulegen

LOOPER-Modus

Legen Sie Songs mit Loops aus anderen Songs, aufgenommenen externen Quellen und PCM-Audiodateien an

Song-Anlage

Kombinieren Sie Pattern und andere Quellen, um Songs anzulegen

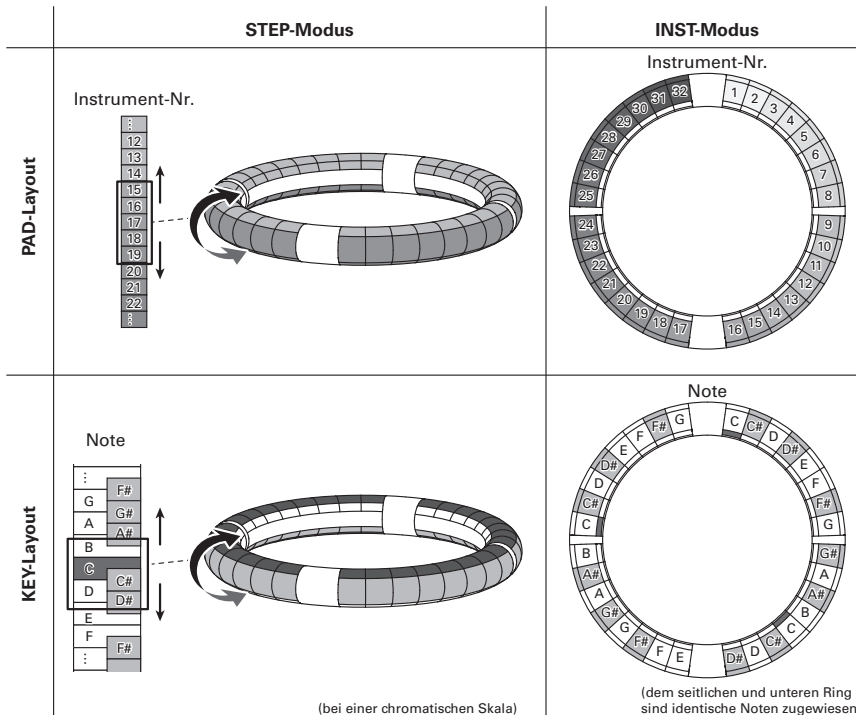
Überblick über das Instrument

Der **AR-96** kann bis zu 33 Klangquellen in einem KIT nutzen. Jede Quelle wird als Instrument bezeichnet und erzeugt den Klang entweder aus Wellenformdaten (z. B. bei Schlagzeugklängen) oder über den integrierten Synthesizer. Sie können Klänge aus hunderten Sound-Typen auswählen und den Instrumenten zuweisen.

In den Modi STEP und INST schalten Sie mit  zwischen den folgenden beiden Klangquellen für Instrumente um. In jedem Layout lassen sich gleichzeitig bis zu 16 Sounds erzeugen.

PAD-Layout	In diesem Modus können Sie bis zu 32 Pads unterschiedliche Instrumente zuweisen und spielen. Dies ist nicht nur für das Spielen von Schlaginstrumenten nützlich – auch der Synthesizer kann als Instrument eingesetzt werden.
KEY-Layout	In diesem Modus können Sie ein Instrument über eine Tonleiter spielen. Die Pads werden dann wie eine Klaviatur mit in einer Tonleiter angeordneten Tasten gespielt. Über die LEDs des Ring Controllers werden weiße Tasten weiß und schwarze Tasten blau dargestellt. Unter anderem lassen sich auch Dur- und Moll-Tonleitern einstellen. Dies ist insbesondere für Synthesizer-Parts sinnvoll, jedoch können auch Snare-Drums und andere Schlaginstrumente über eine Tonleiter gespielt werden.

Die Zuweisung von Instrumenten zum Ring Controller erfolgt in den Modi STEP und INST sowie über die Layouts PAD und KEY.

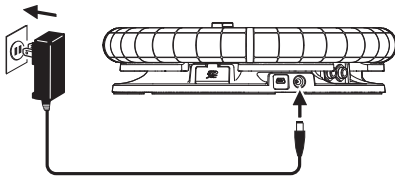



Vorbereitungen


Ein- und Ausschalten

Stromversorgung der Basisstation

1. Schließen Sie das Gleichstromnetzteil aus dem Lieferumfang an der Basisstation an.



2. Drücken und halten Sie  auf der Basisstation.

3. Zum Ausschalten drücken und halten Sie  erneut.

HINWEIS

Wenn Sie die Basisstation ein-/ausschalten während sich der Ring Controller im Energiesparmodus befindet und mit der Basisstation verbunden ist, wird gleichzeitig auch der Ring Controller ein-/ausgeschaltet.

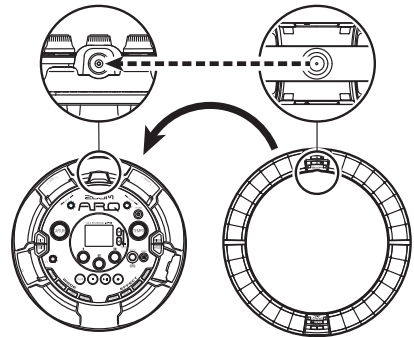
ANMERKUNG

Betreiben Sie den **AR-96** auch dann über das Gleichstromnetzteil, wenn er über USB mit einem Computer oder anderen Gerät verbunden ist.


Stromversorgung des Ring Controllers

- Laden des Ring Controllers

1. Setzen Sie den Ring Controller in die Basisstation ein.



Achten Sie dabei darauf, die Ladekontakte aufeinander auszurichten.

Der Ladevorgang beginnt und am Ring Controller leuchtet die  LED.

Laden (Ausgeschaltet oder Energiesparmodus)	Rot
Laden im Betrieb	Orange
Batteriebetrieb (Batterieladung über 12%)	Grün
Batteriebetrieb (Batterieladung unter 12%)	Grün blinkend



Ein- und Ausschalten (Fortsetzung)



HINWEIS

Sofern sie an der Stromversorgung angeschlossen ist, kann die Basisstation den Ring Controller auch dann laden, wenn sie ausgeschaltet ist.


■ Ring Controller in den Energiesparmodus versetzen

Während der Ring Controller lädt, kann er nicht ausgeschaltet werden. Stattdessen wechselt er in den Energiesparmodus.

1.  Drücken und halten
Sie .



2.  Drücken und halten
Sie , um den Energiesparmodus zu beenden.



HINWEIS

Bei aktivem Energiesparmodus leuchtet die  LED des Ring Controllers rot (ladend) oder blinkt rot (nicht ladend).


■ Ring Controller ausschalten

Sofern der Ring Controller nicht lädt, schalten Sie ihn folgendermaßen aus:

1.  Drücken und halten
Sie  für mindestens 7 Sekunden, während der Ring Controller nicht geladen wird.

2.  Drücken und halten
Sie , um das Gerät einzuschalten.

ANMERKUNG

- In ausgeschaltetem Zustand leuchtet die  LED nicht.
- Wenn Sie den Ring Controller in ausgeschaltetem Zustand in die Basisstation einsetzen und diese mit einer Steckdose verbunden ist, wird der Ladevorgang gestartet und der Ring Controller
 - schaltet sich ein (sofern die Basisstation eingeschaltet ist).
 - wechselt in den Energiesparmodus (sofern die Basisstation ausgeschaltet ist).

Einsetzen einer SD-Speicherkarte

■ Einsetzen und Auswerfen von SD-Karten

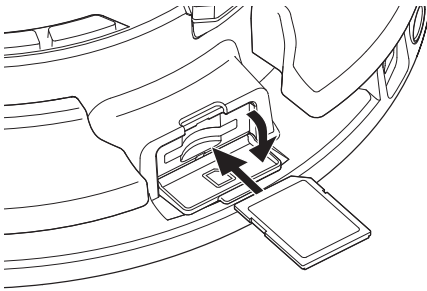
1. Schalten Sie das Gerät aus.

2. Öffnen Sie die Abdeckung des SD-Karten-Slots der Basisstation.

3. Setzen Sie die SD-Karte ein.

Auswerfen einer SD-Karte:

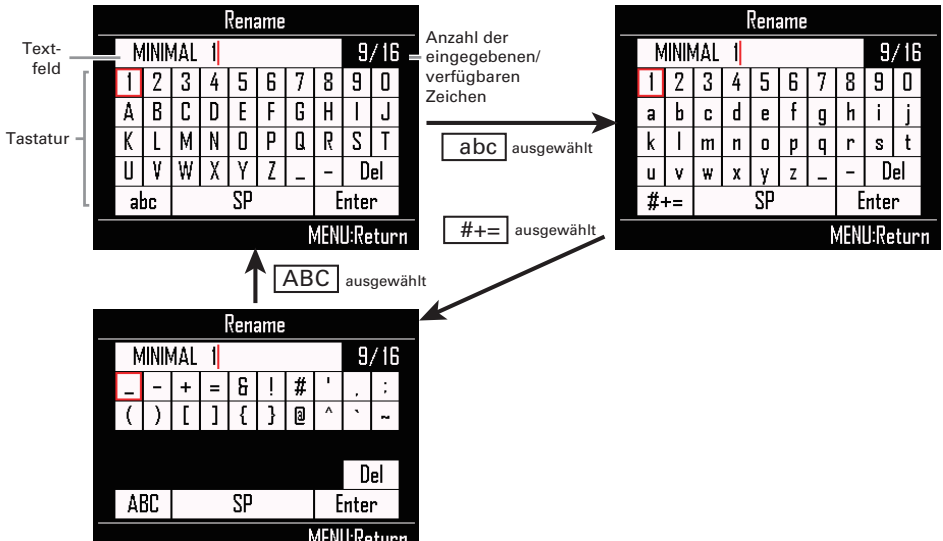
Um die Karte zu entfernen, drücken Sie sie weiter in den Slot hinein und ziehen sie dann heraus.



ANMERKUNG

- Sofern keine SD-Karte im **AR-96** eingesetzt ist, können aufgenommene Daten nicht gespeichert und neu erstellte Pattern und Songs nicht gesichert werden.
- Achten Sie beim Einsetzen von SD-Karten auf eine korrekte Ausrichtung (siehe Abbildung).
- Bevor Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten verwenden können, müssen Sie diese im **AR-96** formatieren.
- Anleitung zur Formatierung von SD-Karten (→ S. 99)

Verwendung des Zeicheneingabe-Screens



■ Bearbeitungsoptionen

- Cursor im Textfeld bewegen: Bedienen Sie
- Zeichen auswählen: Bedienen Sie
- Zeichen bestätigen: Drücken Sie
- Bearbeitung abschließen: Cursor auf „Enter“ bewegen und drücken
- Bearbeitung abbrechen: Drücken Sie

HINWEIS

- Folgende Zeichen können benutzt werden.
(Leerzeichen) ! # & ' () + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { } ~
- Je nach dem, was für ein Objekt Sie benennen, sind möglicherweise nicht alle Zeichen zulässig.

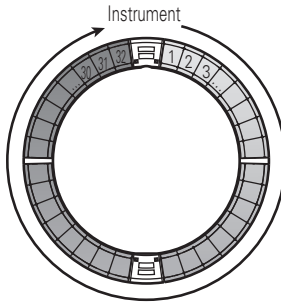
INST-Modus

Übersicht INST-Modus

Sie können Pads nach Belieben spielen. Zudem können Sie Ihr Spiel aufnehmen und Pattern daraus erzeugen. In diesem Modus entspricht jedes Pad am Ring Controller einem separaten Instrument (PAD-Layout) bzw. einer einzelnen Note (KEY-Layout).

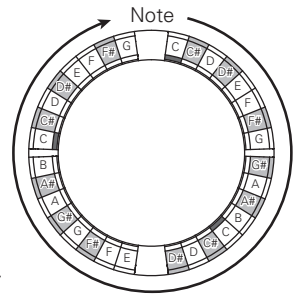
PAD-Layout

Instrument 1	
Instrument 2	
Instrument 3	
Instrument 4	
Instrument 5	
⋮	
Instrument 31	
Instrument 32	



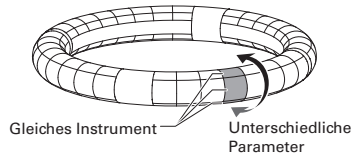
KEY-Layout

⋮	
C	C#
D	D#
E	
F	F#
G	G#
A	A#
B	
⋮	



Dem seitlichen und dem unteren Ring sind dieselben Noten zugeordnet

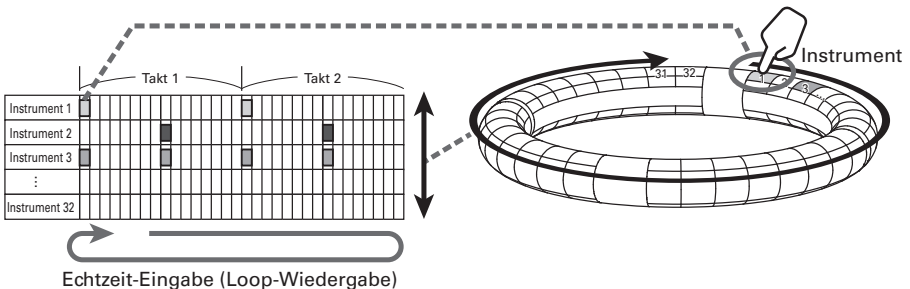
Den oberen, seitlichen und unteren Ringen sind unterschiedliche Parametereinstellungen zugeordnet, sodass Sie damit jeweils andere Sounds auslösen können. (→ S. 82)



Anlage von Pattern im PAD-Layout:

Nachdem Sie die Echtzeiteingabe gestartet haben, tippen Sie die Instrumenten-Pads an, die Sie spielen möchten.

Das Pattern wird als Loop wiedergegeben und Sie können beliebig viele Overdubs aufnehmen.

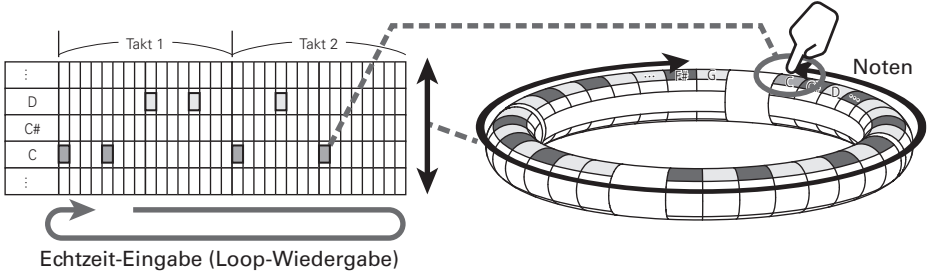


Übersicht INST-Modus (Fortsetzung)

Anlage von Pattern im KEY-Layout:

Nachdem Sie die Echtzeiteingabe gestartet haben, tippen Sie die Noten-Pads an, die Sie eingeben möchten.

Die Schleifenwiedergabe des Pattern wird gestartet. Im polyphonen Modus können Sie beliebig viele Overdubs aufnehmen. (→ S. 84)



Screen-Übersicht

■ PAD-Layout

Sequencer-Status

- Während Eingabe angehalten
- Während Eingabe Wiedergabe
- Wiedergabe
- Pause
- Während Eingabe pausiert
- Gestoppt

Pattern-Name
Pattern-Nummer
KIT-Name
Eingabe-Pad ①
Oszillatormame
Eingabe-Pad ②
Oszillatormame
Eingabe-Pad ③
Oszillatormame

Tempo
Taktnummer
Beat-Nummer

Filter Freq
Reverse
Pitch

641 Hz
-
-2,00

Ändern Sie mit den im Display dargestellten Bereich

Parametername und Einstellwerte

■ KEY-Layout

Oszillator-Name für Instrument
Niedrigste, den Pads zugewiesene Note

201: Empty
KIT: MINIMAL
128.0
C4
Saw
oct. C3
C2
Filter Freq
Resonance
Pitch
641 Hz
50
±0,00

Bedienung

INST-Modus aktivieren

Drücken Sie **INST**, um den INST-Modus zu aktivieren.



Pattern-Auswahl

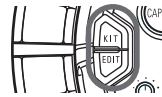
Bedienen Sie **P**, um eine Pattern-Nummer auszuwählen.



Auswahl von Sound-Sets

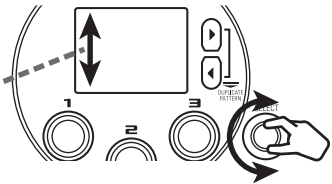
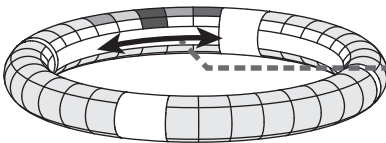
Drücken Sie **KIT** und verwenden Sie **SELECT**, um ein passendes Sound-Set (KIT) für das neue Pattern auszuwählen.

Drücken Sie **EDIT**, um die Sounds zu editieren.



Vorhören von Instrumenten

Spielen Sie die Pads an, um die aktiven Instrumente vorzuhören. Am inneren Ring leuchtet die LED des zuletzt ausgelösten Instruments und der Instrumentenname wird im Display eingeblendet.

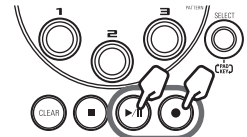
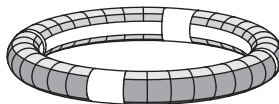


Für eine Eingabe im Key-Layout wechseln Sie mit **SELECT** den Modus.

Alternativ verwenden Sie **SELECT**, um Instrumente vorzuhören.

Eingabe starten

Drücken Sie **REC**, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren, und starten Sie dann mit **▶|B** die Echtzeiteingabe.

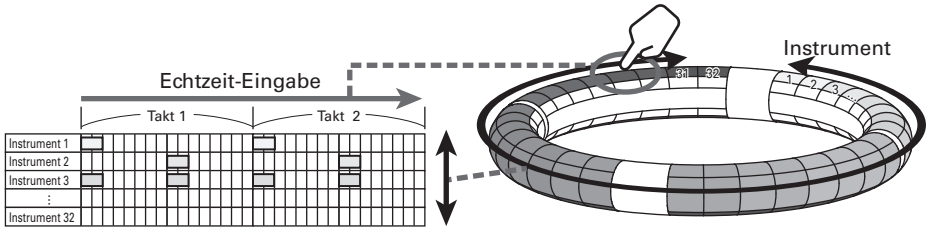


Bedienung (Fortsetzung)

Echtzeiteingabe starten

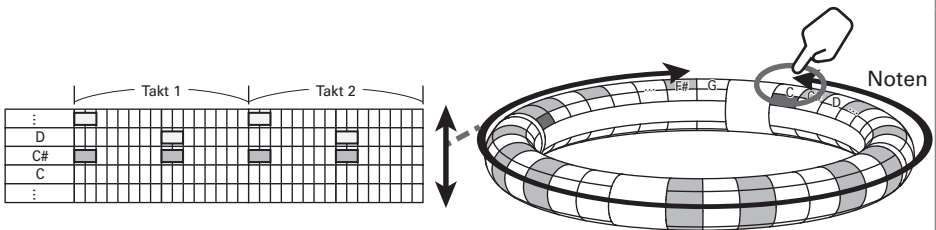
Im PAD-Layout:

Tippen Sie die Instrumenten-Pads synchron zur Schleifenwiedergabe des Pattern an.



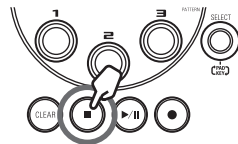
Im KEY-Layout:

Tippen Sie die Noten-Pads synchron zur Schleifenwiedergabe des Pattern an.



Eingabe beenden

Drücken Sie , um die Echtzeiteingabe zu beenden.



Vorbereitungen

■ Modus aktivieren

1. Drücken Sie .

■ Pattern-Auswahl

Wählen Sie ein Pattern für die Eingabe aus.

1. Wählen Sie mit  ein Pattern aus.

Der Name des gewählten Pattern wird im Display angezeigt.



HINWEIS

- Sofern ein anderes Pattern wiedergegeben wird, wird nach dem aktuellen Takt auf das neue Pattern umgeschaltet. Bis zum Umschalten blinkt der Name des Pattern.

Bedienung (Fortsetzung)

■ Sound-Auswahl

Wählen Sie je nach Stil und Zweck ein passendes Sound-Set (KIT) und wenden Sie es auf alle Instrumente an.

1. Drücken Sie .

Nun wird die KIT-Liste geöffnet.



2. Wählen Sie mit ein KIT und drücken Sie .

Das ausgewählte KIT wird geladen und die Sounds werden den einzelnen Instrumenten zugewiesen.



HINWEIS

- Sie können die Sounds auch editieren. (→ S. 77)

■ Einstellen des Tempos

1. Drücken Sie .


Die Tempo-Einstellung erscheint im Display.



2. Stellen Sie mit das Tempo ein.

Das Tempo kann im Bereich zwischen 40.0 und 250.0 BPM in Schritten von 0.1 BPM eingestellt werden.



HINWEIS

Alternativ stellen Sie das Tempo ein, indem Sie im gewünschten Tempo wiederholt  drücken (Viertelnoten).

Echtzeiteingabe

Pattern eingeben


■ Pattern eingeben


1. Drücken Sie .
 leuchtet und zeigt damit an, dass die Aufnahmebereitschaft aktiv ist.

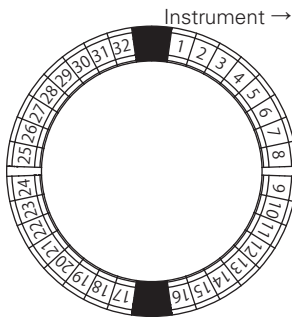
2. Drücken Sie .

Der Vorzähler wird gestartet.

HINWEIS


- Wahl des Vorzähler-Typs (→ S. 30)
- Sie können während der Pattern-Wiedergabe  drücken, um mit der Eingabe zu beginnen. In diesem Fall wird kein Vorzähler ausgegeben.

3.  Tippen Sie auf das Pad des gewünschten Instruments.
Spielen Sie zum Metronom.




HINWEIS


- Durch Einstellen der Quantisierung können Sie vom Rhythmus abweichende Eingaben automatisch korrigieren lassen. (→ S. 96)
- Ändern der Metronom-Einstellungen (→ S. 30)

4. Beenden Sie die Eingabe mit .

Die Aufnahme wird beendet.



HINWEIS

Drücken Sie , um die Aufnahme zu pausieren.

Drücken Sie , um die Aufnahme zu beenden, die Wiedergabe aber fortzusetzen. Sie können Pads anschlagen, um die zugewiesenen Sounds anzuspielden.

■ Tastenwiederholung


Mit der Tastenwiederholung (Key Repeat) geben Sie einen Step schnell hintereinander mehrfach ein.

1.  Schlagen Sie ein Pad an, während Sie an der Basisstation  gedrückt halten.

Das angespielte Pad wird wiederholt eingegeben.







Die Einstellungen für die Tastenwiederholung werden im Display eingeblendet.









2. Bedienen Sie , um die Wiederholungsgeschwindigkeit für die Taste zu bearbeiten.

3. Lassen Sie  los, um die wiederholte Eingabe zu beenden.

■ Pattern-Wiedergabe


1. Drücken Sie .
Die Wiedergabe beginnt und  leuchtet.
2. Drücken Sie  erneut, um die Pause zu aktivieren.
Die Wiedergabe wird pausiert und  blinkt.
3. Beenden Sie die Wiedergabe mit .
 erlischt, wenn die Wiedergabe anhält.

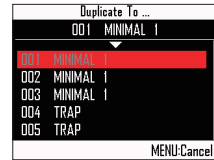
■ Parts aus Pattern löschen



1. Drücken Sie .
Das Pattern wird wiedergegeben.
2. Drücken und halten Sie .
 blinkt.
3.  Um während der Wiedergabe einen Part zu löschen, drücken Sie das Pad des Instruments. Solange Sie das Pad gedrückt halten, werden die eingegebenen Daten gelöscht.
4.  Lassen Sie das Pad los, sobald die Wiedergabe des zu löschenden Parts beendet ist.
5. Lassen Sie  los, um den Löschvorgang zu beenden.

Schnelles Kopieren von Pattern

Diese Funktion kopiert die Inhalte des aktuellen Pattern auf ein anderes Pattern, das anschließend zur Bearbeitung geöffnet wird. Auf diese Weise lassen sich einfach Variationen von Pattern erzeugen.

1. Drücken Sie die beiden Tasten  gleichzeitig.
Der Screen zum Duplizieren von Pattern wird eingeblendet.







2. Wählen Sie mit  das Ziel-Pattern aus und drücken Sie .
Sofern das Ziel-Pattern nicht leer ist, wird ein Bestätigungs-Screen eingeblendet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
Das Pattern wird kopiert und das Ziel-Pattern zur Bearbeitung geöffnet.

Bearbeiten des KEY-Layouts

Wenn für den Ring Controller das KEY-Layout aktiv ist, können Sie folgende Einstellungen bearbeiten.


1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Abschnitt aus, für den Sie Tonleiter/Tonart/Bereich bearbeiten möchten.

3. Ändern Sie diese Einstellungen mit ,  und .

■ Bearbeiten der Tonleiter (Scale)

Wählen Sie die Tonleiter (Skala) für den Ring Controller aus.

• Ändern Sie den Wert mit .

Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl: Chromatic, Major (Ionian), Harmonic Minor, Melodic Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixolydian, Aeolian, Locrian, Super Locrian, Major Blues, Minor Blues, Diminished, Com Dim, Major Pentatonic, Minor Pentatonic, Raga1 (Bhairav), Raga2, Raga3, Arabic, Spanish, Gypsy, Minor Gypsy (Hungarian Minor), Egyptian, Hawaiian, Pelog, Hirojoshi, In-Sen, Iwato, Kumoi, Miyakobushi, Ryukyu, Chinese, Whole Tone, Whole Half, 5th Interval

■ Ändern der Tonart (Key)

Über diesen Parameter ändern Sie den Grundton.

• Ändern Sie den Wert mit .

Sie können zwischen C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A# und B wählen.

■ Ändern des Notenbereichs (Range)

Hier stellen Sie den Notenbereich des Ring Controllers ein.


• Mit  verändern Sie den Bereich.



ANMERKUNG

Das Layout des Ring Controllers wird entsprechend der neuen Einstellung angepasst.

Löschen von Pattern

Vollständiges Löschen eines Instruments

1. Wählen Sie mit  das zu löschende Instrument.

 **CONTROLLER** Wählen Sie mit  das Instrument aus, das Sie aus dem oberen Ring des Ring Controllers löschen möchten.


2. Drücken Sie .

Dadurch wird der CLEAR-Screen eingeblendet.


Drücken Sie  erneut, um abzubrechen.





HINWEIS

Alternativ wählen Sie mit  im Screen CLEAR das zu löschende Instrument aus. Wählen Sie „All Instruments“, um die gesamte Sequenz zu löschen.

Im KEY-Layout werden Noten gelöscht. Wählen Sie „All Notes“, um die gesamte Sequenz im KEY-Layout zu löschen.

3. Drücken Sie .

Eine Bestätigung wird eingeblendet.



4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Alle für dieses Instrument eingegebenen Steps werden gelöscht.

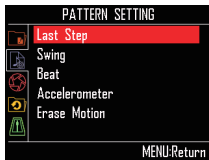
Weitere Einstellungen (Fortsetzung)



Pattern-Einstellungen


1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „PATTERN SETTING“ und drücken Sie .

Der Screen PATTERN SETTING wird eingeblendet.




3. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.

Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.


■ Eingabe der Step-Anzahl (Last Step)

Durch Eingabe der Step-Anzahl bestimmen Sie die Gesamtlänge des Pattern.

• Mit  stellen Sie die Gesamtzahl der Steps im Pattern ein.

Diese Option kann auf einen Wert zwischen 1 und 32 eingestellt werden.

■ Einstellung des Swing-Werts

• Bedienen Sie , um den Swing-Wert (Groove-Faktor) einzugeben.

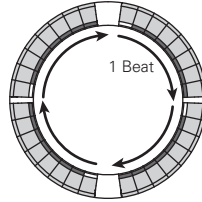
Der Swing-Parameter kann im Bereich von $\pm 50\%$ eingestellt werden.

■ Einstellung der Step-Länge (Beat)

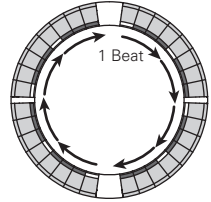
• Stellen Sie mit  die Step-Länge ein.

Die Step-Länge wird als Notenwert eingegeben.

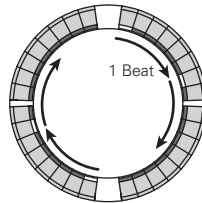
Der Beat-Parameter kann die Werte 32, 16, 16Tri oder 8Tri annehmen.



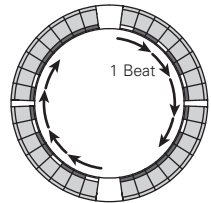
Wenn Beat = 32
8 Steps = 1 Beat
1 Durchlauf = 1 Takt



Wenn Beat = 16
4 Steps = 1 Beat
1 Durchlauf = 2 Takte



Wenn Beat = 16Tri
6 Steps = 1 Beat
1 Durchlauf = 1 Takt



Wenn Beat = 8Tri
3 Steps = 1 Beat
1 Durchlauf = 2 Takte

HINWEIS

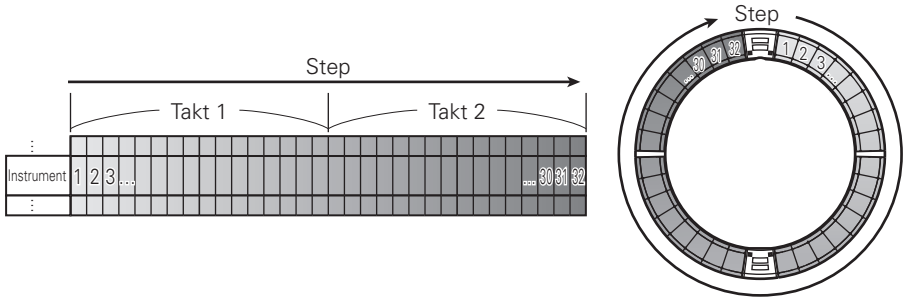
Der Beat-Parameter bestimmt die Anzahl der Takte, in die der Ring Controller unterteilt ist.

STEP-Modus

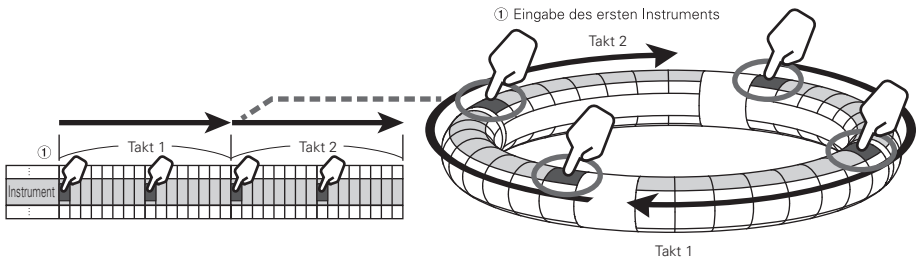
Übersicht STEP-Modus

Im STEP-Modus können Sie Pattern schrittweise erstellen.

In diesem Modus entspricht jedes Pad des Ring Controllers einem Schritt (Step) der Sequenz.




Da der Ring Controller in 32 Steps unterteilt ist, können Sie maximal zwei Takte (①) (bei einer Schrittgröße von mindestens 1/16-tel) auf einmal eingeben.

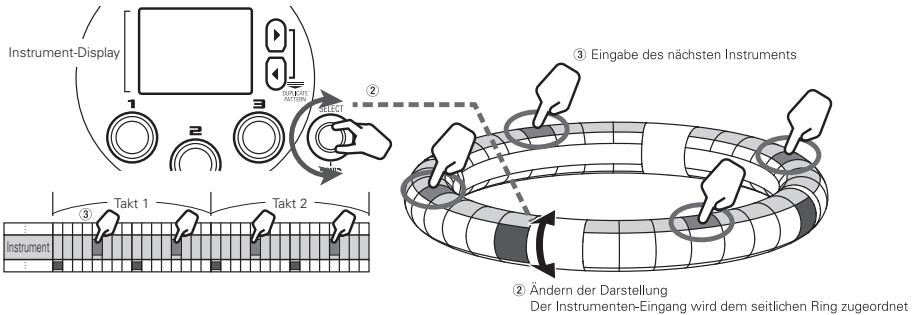


Übersicht STEP-Modus (Fortsetzung)

Im PAD-Layout:

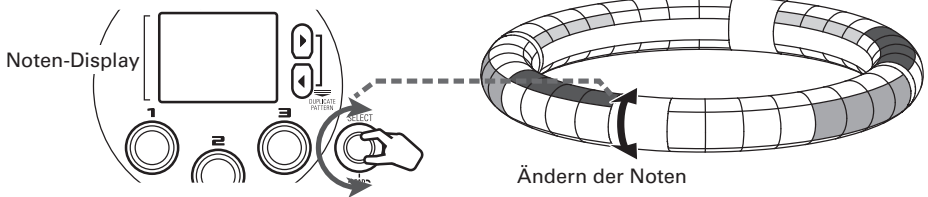
Die fünf Ringe (drei bei aktiver Guideline-Darstellung) am Ring Controller entsprechen jeweils einem anderen Instrument. Bedienen Sie , um die Zuordnung zwischen den Instrumenten und den Ringen zu ändern (②).

Da sich auf dem Ring Controller mehrere Instrumente anzeigen lassen, können Sie auch bereits eingegebene Instrumente darstellen, während Sie das nächste Instrument eingeben (③).



Im KEY-Layout:

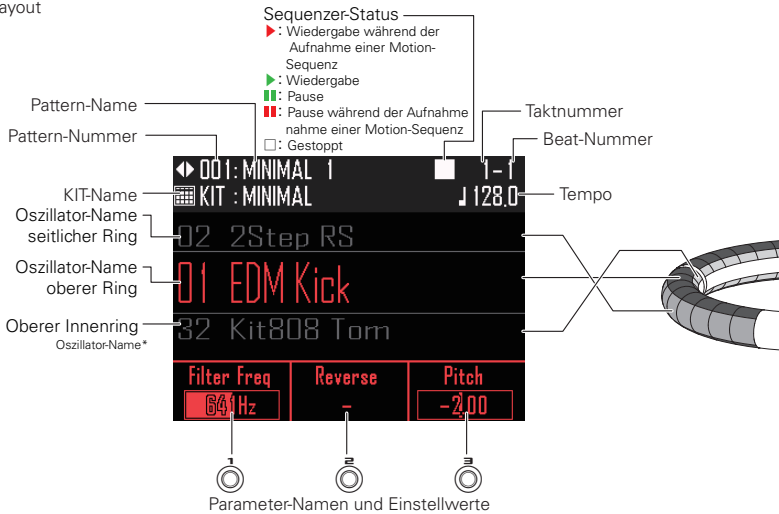
Wählen Sie mit  die Noteneingabe aus.



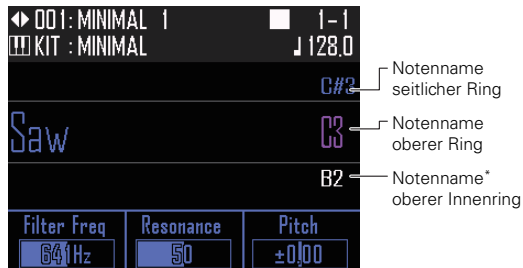
Übersicht STEP-Modus (Fortsetzung)

Screen-Übersicht

■ PAD-Layout



■ KEY-Layout



*Wird nicht auf dem Ring Controller dargestellt, wenn die Guideline-Anzeige aktiv ist

Bedienung

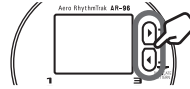
STEP-Modus aktivieren

Drücken Sie , um den STEP-Modus zu aktivieren.





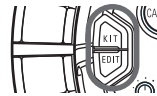
Pattern-Auswahl

Bedienen Sie , um eine Pattern-Nummer auszuwählen.




Auswahl von Sound-Sets

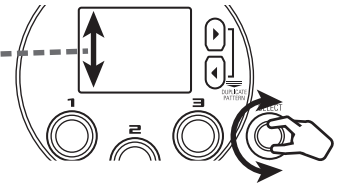
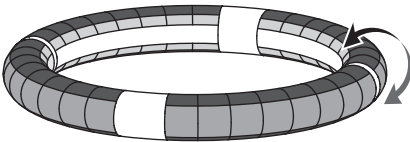
Drücken Sie  und verwenden Sie , um ein passendes Sound-Set (KIT) für das neue Pattern auszuwählen.




Drücken Sie , um die Sounds zu editieren.


Auswahl des Instruments für die Eingabe

Wählen Sie mit  eines der 32 Instrumente aus, das Sie für die Eingabe nutzen möchten. Dieses Instrument wird auf den obersten Ring des Ring Controllers verschoben.



② Die dem Instrument auf dem Ring zugeordnete Farbe bewegt sich entsprechend mit.

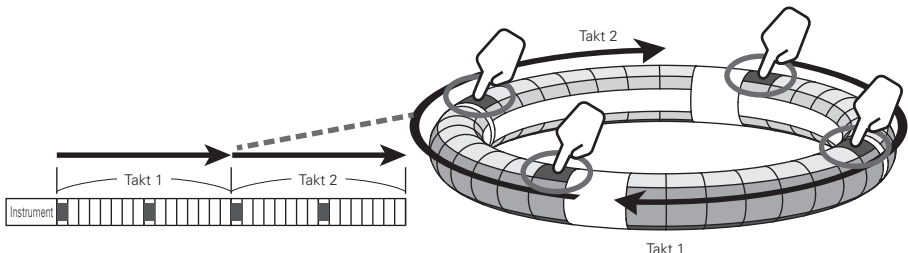
① Bedienen Sie , um das Eingabeinstrument auszuwählen.

Für eine Eingabe im KEY-Layout, schalten Sie mit  den Modus um.

Schalten Sie zu einem anderen Instrument um.

Step-Eingabe

Tippen Sie die Pads an, um den Sound an der jeweiligen Position einzugeben.



Vorbereitungen

■ Modus aktivieren

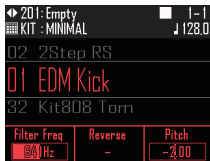
1. Drücken Sie .

■ Pattern-Auswahl

Wählen Sie ein Pattern für die Eingabe aus.

1. Wählen Sie mit  ein Pattern aus.

Der Name des gewählten Pattern wird im Display angezeigt.




■ Sound-Auswahl

Wählen Sie je nach Stil und Zweck ein passendes Sound-Set (KIT) und wenden Sie es auf alle Instrumente an. (→ S. 25)

Step-Eingabe von Pattern


Pattern eingeben

■ Instrument auswählen


1. Wählen Sie mit  das Instrument für die Eingabe aus.

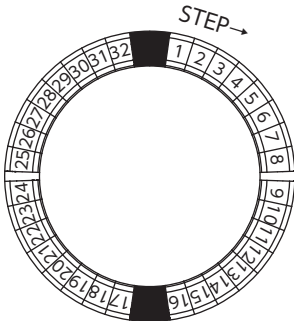
Das aktive Instrument wird in der Mitte des Displays eingeblendet.



 **CONTROLLER** Das Eingabeinstrument wird auf dem obersten Ring des Ring Controllers angezeigt.

■ Pattern eingeben


1.  **CONTROLLER** Tippen Sie das Pad des Ziel-Steps für die Eingabe an.
Die LED des angespielten Pads leuchtet in der Instrumentenfarbe.



HINWEIS


Sie können die Anschlagempfindlichkeit für die Pads aktivieren, sodass diese auf die Intensität Ihres Spiels reagieren.



(→ S. 104)



2.  **CONTROLLER** Um die eingegebenen Daten eines Steps zu löschen, tippen Sie das Pad erneut an.

Der Step wird geleert und die zugehörige LED erlischt.

■ Pattern-Wiedergabe

1. Drücken Sie .
Die Wiedergabe beginnt und  leuchtet.


2. Drücken Sie  erneut, um die Pause zu aktivieren.
Die Wiedergabe wird pausiert und  blinkt.

3. Drücken Sie , um die Wiedergabe zu beenden.
 erlischt, wenn die Wiedergabe anhält.

Step-Eingabe von Pattern (Fortsetzung)


Tonhöhe ändern

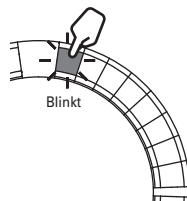
Im KEY-Layout können Sie die Tonhöhe eingegebener Noten bearbeiten.


1. Bedienen Sie im KEY-Layout . Damit bearbeiten Sie die Tonhöhe.

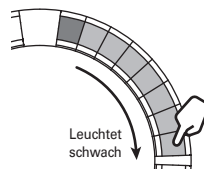
Notenlänge ändern

Sie können die Dauer eingegebener Noten bearbeiten.

1.  Halten Sie das Pad des gewünschten Steps gedrückt. Die LED des gedrückten Pads blinkt.



2.  Tippen Sie das Pad des Steps an, bis zu dem die Note klingen soll. Damit bearbeiten Sie die Notenlänge.



HINWEIS

Die zwischen dem Start und dem Ende der Note liegenden Steps leuchten schwach.

ANMERKUNG

Die Notenlänge kann nicht bearbeitet werden, wenn für das Instrument die LOOP-Eigenschaft in der Oszillatorliste den Status × aufweist (→ S. 117).

Tastenwiederholung

Mit der Tastenwiederholung (Key Repeat) geben Sie einen Step schnell hintereinander mehrfach ein.

1. Drücken und halten Sie .

Die Einstellungen für die Tastenwiederholung werden im Display eingeblendet.



2. Bedienen Sie , um die Wiederholgeschwindigkeit für die Taste zu bearbeiten.

Dieser Parameter wird als Notenwert eingegeben.

Das Intervall kann auf 1/32, 1/16, 1/8, 1/4 oder 1/2 eingestellt werden.


3. Tippen Sie ein Pad an, während Sie gedrückt



halten.

Beginnend mit dem angeschlagenen Pad werden die Steps des Rings nacheinander eingegeben.

Löschen von Pattern

Instrumente vollständig löschen

1. Wählen Sie mit  das zu löschende Instrument.

 **CONTROLLER** Wählen Sie mit  das Instrument aus, das Sie aus dem oberen Ring des Ring Controllers löschen möchten.


2. Drücken Sie .

Dadurch wird der CLEAR-Screen eingeblendet.

Drücken Sie  erneut, um abzubereiten.





HINWEIS

- Alternativ wählen Sie mit  im Screen CLEAR das zu löschende Instrument aus. Wählen Sie „All Instruments“, um die gesamte Sequenz zu löschen.
- Im KEY-Layout werden Noten gelöscht. Wählen Sie „All Notes“, um die gesamte Sequenz im KEY-Layout zu löschen.

3. Drücken Sie .

Eine Bestätigung wird eingeblendet.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Alle für dieses Instrument eingegebenen Steps werden gelöscht.

Weitere Pattern-Einstellungen

Einstellen des Tempos

Damit stellen Sie das gewünschte Tempo ein.

(→ S. 25)

Pattern-Management

Motion-Sequenzen

Sie können den Klang und die Effektparameter jedes Instruments bearbeiten, indem Sie ein Pattern wiedergeben und die Änderungen in Echtzeit aufnehmen.

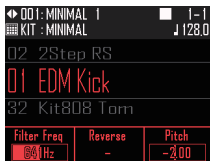
Die aufgenommenen Änderungen werden mit dem Pattern gespeichert und bei der Wiedergabe angewendet.

HINWEIS



Sofern Sie Parameter während der Wiedergabe bearbeiten, werden die entsprechenden Parameteränderungen der Motion-Sequenz ignoriert.

Motion-Sequenz aufnehmen

1. Wählen Sie das Pattern, für das Sie eine Motion-Sequenz aufnehmen möchten.



2. Halten Sie  gedrückt.
 blinkt und zeigt damit an, dass die Aufnahmebereitschaft aktiv ist.

3. Drücken Sie .
 leuchtet und das Pattern wird nach dem Vorzähler wiedergegeben.

4. Nun können Sie nach Belieben die Effekttasten bedienen und Parameter bearbeiten.



Ihre Eingaben werden als Motion-Sequenz aufgenommen.

Effekt-Einstellungen (→ S. 89)

Parameter-Einstellungen (→ S. 90)

HINWEIS










- Die Aufnahme beginnt, sobald Sie einen Parameter bearbeiten, und endet, sobald der Loop einmal vollständig wiedergegeben wurde.
- Sofern ein bereits aufgenommener Parameter erneut aufgenommen wird, werden die alten mit den neuen Daten überschrieben.

5. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme  oder .

HINWEIS

Wechsel des Parametertyps werden nicht aufgenommen.

Motion-Sequenz löschen



- 1.** Wählen Sie das Pattern, dessen Motion-Sequenz Sie löschen möchten.
.....
- 2.** Drücken Sie .
.....
- 3.** Wählen Sie mit  den Eintrag „PATTERN SETTING“ und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit .
.....
- 4.** Wählen Sie mit  den Eintrag „ERASE MOTION“ und bestätigen Sie die Auswahl mit .
.....
- 5.** Wählen Sie mit  den zu löschenden Parameter und drücken Sie .
Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.
.....
- 6.** Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
Der ausgewählte Parameter wird gelöscht.



Pattern-Liste verwalten

In der Pattern-Liste können Sie beispielsweise einzelne Pattern laden, kopieren und löschen.

Pattern-Management



1. Drücken Sie .


2. Wählen Sie mit  den Eintrag „PATTERN LIST“ und drücken Sie .

3. Wählen Sie mit  das Pattern, das Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie .

Das Pattern-Menü wird eingeblendet.



4. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.

Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.

■ Pattern laden (Select)


- Drücken Sie .

Damit laden Sie das in der Liste ausgewählte Pattern.

HINWEIS

Sofern ein anderes Pattern wiedergegeben wird, wird nach dem aktuellen Takt auf das neue Pattern umgeschaltet.

■ Pattern kopieren (Copy)

- Drücken Sie .

Wählen Sie im eingeblendeten Screen das Ziel-Pattern aus.

- Wählen Sie mit  das Ziel-Pattern aus und drücken Sie .

Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.

- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Der Inhalt des ausgewählten Ziel-Pattern wird mit dem des zuvor aktiven Pattern überschrieben.

■ Pattern löschen (Erase)

- Drücken Sie .

Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.


- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Die in der Liste ausgewählten Pattern können gelöscht werden.

■ Pattern-Namen ändern (Rename)

- Drücken Sie .

Der Screen zur Zeicheneingabe wird geöffnet.

- Nachdem Sie den Pattern-Namen bearbeitet haben, wählen Sie den Eintrag „Enter“ und drücken .

Der Pattern-Name wird geändert.

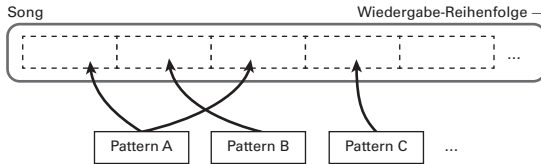
HINWEIS


Verwendung des Zeicheneingabe-Screens (→ S. 20)

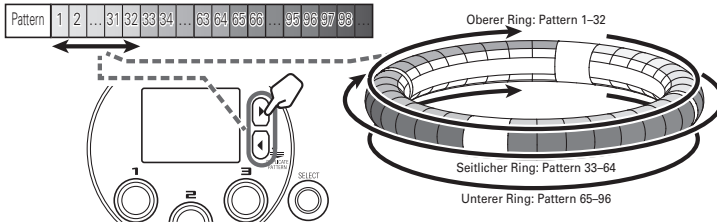
SONG-Modus

Übersicht SONG-Modus

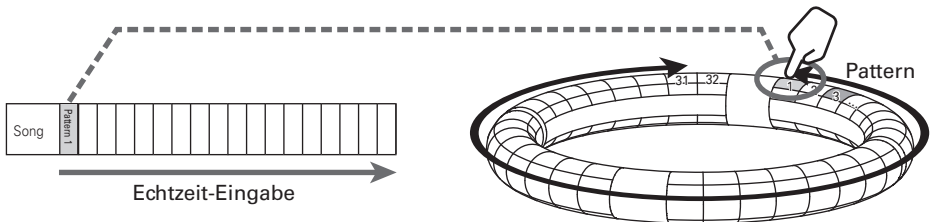
Im SONG-Modus erzeugen Sie aus Ihren selbst erstellten Pattern ganze Songs.



Für die Pattern stehen insgesamt 96 zuweisbare Pads zur Verfügung (jeweils 32 auf dem oberen, seitlichen und unteren Ring). Über  passen Sie die Größe des zugewiesenen Bereichs auf dem Ring an. Um ein Pattern auszulösen, spielen Sie das zugewiesene Pad an.

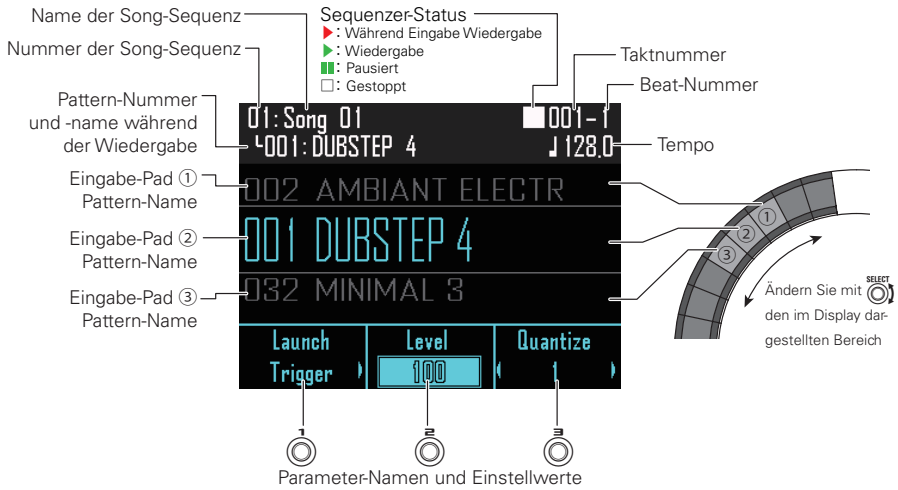


Nachdem Sie die Vorbereitungen abgeschlossen haben, starten Sie die Echtzeiteingabe und tippen Pads an, um ihr Pattern wiederzugeben.



Übersicht SONG-Modus (Fortsetzung)

Screen-Übersicht



Bedienung

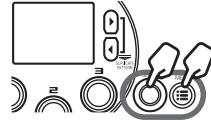
SONG-Modus aktivieren

Drücken Sie **SONG**, um zum SONG-Modus zu wechseln.



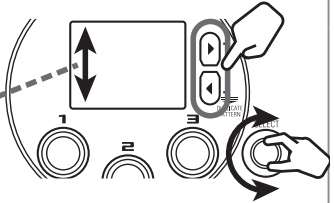
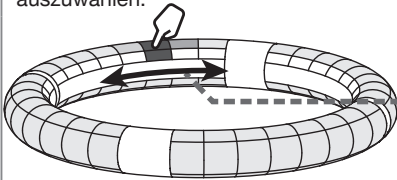
Auswahl von Songs

Drücken Sie **MENU**, um die Songliste einzublenden, und wählen Sie mit **SELECT** und **SELECT** einen Song aus.



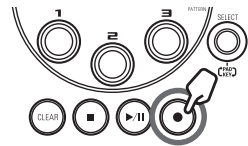
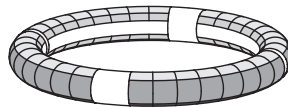
Auswahl von Pattern für die Wiedergabe

Tippen Sie ein Pad an oder verwenden Sie **SELECT**, um ein anderes Pattern für die Wiedergabe auszuwählen.



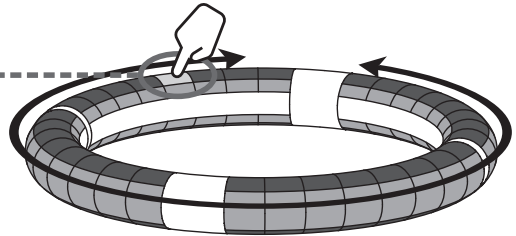
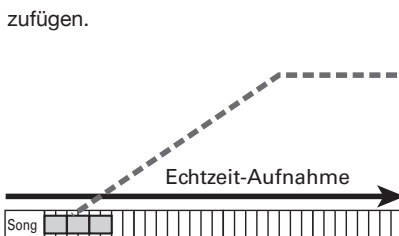
Eingabe starten

Drücken Sie **START**, um die Echtzeiteingabe zu starten.



Erstellen von Songs

Tippen Sie Pads an, um die jeweiligen Pattern wiederzugeben und in Echtzeit dem Song hinzuzufügen.



Eingabe beenden

Drücken Sie **STOP**, um die Song-Eingabe zu beenden.

Vorbereitungen



- Modus aktivieren

1. Drücken Sie .



- Auswahl von Songs

Wählen Sie einen Song für die Bearbeitung.



1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SONG SEQUENCE LIST“ und drücken Sie .

Die Song-Liste wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  einen Song und drücken Sie .


Das Song-Menü wird eingeblendet.


4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Select“ und drücken Sie .

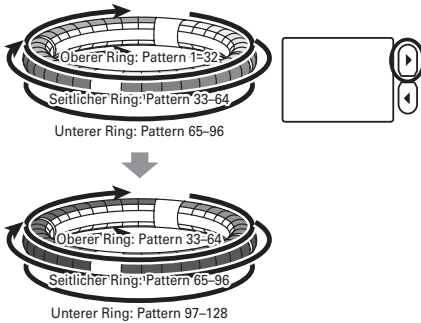
Der Song wird geladen.


Songs erstellen

Pattern auswählen

1. Stellen Sie mit  auf dem Ring Controller den Bereich ein, in dem Sie die Pattern aufnehmen möchten.

Für die Pattern stehen insgesamt 96 zuweisbare Pads zur Verfügung. Drücken Sie , um Pattern auf den jeweils nächsten Ring zu verschieben.




2. Wählen Sie mit  ein Pattern aus.





Der Name des gewählten Pattern wird im Display angezeigt.


HINWEIS

- Sie können Pattern auswählen und vorhören, indem Sie die Pads des Ring Controllers antippen.
- Drücken Sie , um den Einstellungs-Screen des ausgewählten Pattern einzublenden (→ S. 86)

Echtzeiteingabe

1. Drücken Sie .
Der Vorzähler wird gestartet.
2.  Tippen Sie ein Pad an, um ein Pattern für die Aufnahme auszuwählen.
Das Pad leuchtet dem Animationstyp des Pattern entsprechend (→ S. 86).


HINWEIS

- Sofern kein Animationstyp zugeordnet ist, leuchtet das angespielte Pad weiß.
- Sofern auch nur eine Animation eingestellt ist, wird diese im angespielten Pad in der jeweiligen Pattern-Farbe wiedergegeben.
- Das Verhalten nach der Wiedergabe des Pattern hängt davon ab, welche Wiedergabemethode mit  für das Pattern eingestellt wurde (→ S. 53).

3.  Spielen Sie weitere Pads an, um Pattern aufzunehmen.

HINWEIS

- Das Timing der Pattern hängt von den jeweiligen Einstellungen für die Quantisierung und die Wiedergabemethode ab (→ S. 53).
- Die maximale Taktanzahl pro Song beträgt 999. Sobald diese Zahl erreicht ist, wird die Song-Erstellung beendet.

4. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme .
Damit wird die Song-Erstellung beendet.

Wiedergabe von Songs

1. Drücken Sie .


Die Song-Wiedergabe wird gestartet.
Die Pads leuchten während der Wiedergabe gemäß des eingestellten Animationsstyps (→ S. 86).

HINWEIS

- Wenn keine Animation eingestellt wurde, leuchten die Pads während der Wiedergabe weiß.
- Sofern auch nur eine Animation eingestellt ist, wird diese während der Wiedergabe in den Pads abgespielt, jedoch in der dem Pattern zugeordneten Farbe.

2. Drücken Sie , um zu pausieren.

 blinkt.


Drücken Sie  erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen.

3. Drücken Sie , um die Wiedergabe zu beenden.

Die Wiedergabe hält an und die Wiedergabeposition wird auf den Anfang gesetzt.

Alle Pattern löschen

1. Drücken Sie .

Eine Bestätigungsmeldung wird im Display eingeblendet und  leuchtet.



2. Wählen Sie mit den Eintrag „Yes“.

Damit werden alle Pattern gelöscht.

Songliste verwalten



Verwalten der Songliste

1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SONG SEQUENCE LIST“ und drücken Sie .



Die Songliste wird eingeblendet.




3. Wählen Sie mit  einen Song für die Bearbeitung aus und drücken Sie .


Das Song-Menü wird eingeblendet.





4. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.

Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.

■ Songs löschen (Erase)

• Drücken Sie .
Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.

• Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Der ausgewählte Song wird gelöscht.

■ Songs kopieren (Copy)

• Drücken Sie .

Wählen Sie im eingeblendeten Screen den Ziel-Song für die Kopie aus.

• Wählen Sie mit  den Ziel-Song für die Kopie aus und drücken Sie .

Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.


• Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Der Inhalt des ausgewählten Ziel-Songs wird mit dem des zuvor aktiven Songs überschrieben.

■ Song-Namen ändern (Rename)

• Drücken Sie .

Der Screen zur Zeicheneingabe wird geöffnet.

• Nachdem Sie den Song-Namen eingegeben haben, wählen Sie den Eintrag „Enter“ und drücken .

Der Song-Name wird geändert.


HINWEIS



Verwendung des Zeicheneingabe-Screens
(→ S. 20)

Song-Einstellungen

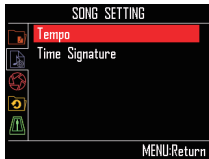
Einstellung der Tempo-Synchronisierung



Legen Sie fest, ob bei der Song-Wiedergabe jedes Pattern ein eigenes Tempo hat oder alle Pattern das gleiche Tempo nutzen.

1. Drücken Sie .



2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SONG SETTING“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Song-Einstellungen wird eingeblendet.



3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Tempo“ und drücken Sie .


Der Screen mit den Tempo-Einstellungen wird eingeblendet.



4. Wählen Sie mit  die Synchronisationsmethode und drücken Sie .

Song: Einheitliches Tempo verwenden
Pattern: Jeweiliges Tempo des Pattern verwenden



Einstellen der Taktart

Legen Sie das Taktmaß für die Song-Wiedergabe fest.



1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SONG SETTING“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Song-Einstellungen wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Time Signature“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen für das Taktmaß wird eingeblendet.

4. Wählen Sie mit  ein Taktmaß und drücken Sie .

Diese Option kann auf einen Wert zwischen 1/4 und 8/4 eingestellt werden.

Mischung

1. Drücken Sie .

Der Mixer-Screen wird eingeblendet.
Hier stellen Sie Send-Effekte und die Eingangspegel für das Audiosignal an den INPUT-Buchsen ein.

HINWEIS

Mixer (→ S. 92)

Song-Einstellungen (Fortsetzung)

Pattern-Einstellungen

■ Einstellen der Wiedergabe-Methode für Pattern

Legen Sie fest, was nach der Wiedergabe eines Pattern geschieht.

1. Wählen Sie ein Pattern.

2. Ändern Sie mit die Wiedergabe-Methode.

One Shot: Das Pattern wird einmal wiedergegeben.

Trigger: Dasselbe Pattern wird in der Schleife wiedergegeben, bis Sie ein anderes Pattern auswählen oder die STOP-Taste drücken.

Toggle: Bei jedem Antippen des Pads wird die Wiedergabe des Pattern abwechselnd gestartet bzw. angehalten. Bei angehaltener Wiedergabe läuft die Aufnahme (der Stille) weiter.

■ Einstellen der Pattern-Wiedergabepegel

1. Wählen Sie ein Pattern.

2. Ändern Sie den Wert mit .

■ Einstellen der Pattern-Quantisierung

1. Wählen Sie ein Pattern.

2. Ändern Sie mit die Quantisierung.

HINWEIS

Die Quantisierung wird in folgenden Fällen angewendet:

- Wenn das Pattern gewechselt wird (die Quantisierung des neuen Pattern wird verwendet).
- Wenn die Pattern-Wiedergabe im Toggle-Modus angehalten ist.

■ Einstellen der Pad-Farbe für Pattern

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 86)

■ Einstellen des LED-Animationstyps

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 86)

■ Einstellen des LED-Animationstimmings

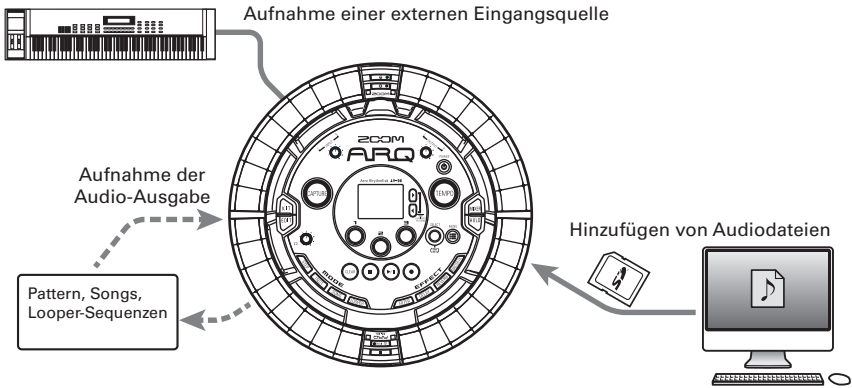
Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 86)

Capture-Aufnahme

Übersicht über die Capture-Aufnahme

Der **AR-96** ermöglicht in jedem Modus die Capture-Aufnahme von Audiomaterial, das auf dem Gerät selbst wiedergegeben wird oder an den INPUT-Buchsen anliegt.

Zudem lässt sich der Inhalt von WAVE-Dateien auf SD-Speicherkarten als Capture-Aufnahme verarbeiten. Auch im LOOPER-Modus aufgenommenes Material kann verwendet werden.



HINWEIS

Bis zu 96 Capture-Aufnahmen lassen sich hinzufügen.

ANMERKUNG

Aufgenommene Audiodaten werden auf der SD-Karte gespeichert. Denken Sie daran, dass Sie das aufgenommene Material nicht nutzen können, wenn Sie die SD-Karte auswerfen oder wechseln.

Screen-Übersicht

Das Bild zeigt den LCD-Bildschirm des Zoom AR-96 mit folgenden Beschriftungen:

- Aufnahmezeit:** Ein roter Balken zeigt den aktuellen Aufnahmezeitpunkt.
- CAPTURE (Stereo):** Ein roter Balken zeigt den aktuellen Aufnahmezustand.
- CAPTURE:Stop CLEAR:Exit:** Text, der die Steuerungsoptionen anzeigt.
- Stereo/Mono:** Ein Pfeil weist auf den "CAPTURE (Stereo)"-Text hin.
- Richtwert für die Aufnahmezeit (wird dargestellt, wenn Auto Stop aktiv ist):** Ein Pfeil weist auf den Wert "-2.00" am unteren Rand des Displays hin.

Das Display zeigt auch folgende Informationen: "DD1: MINIMAL 1", "KIT: MINIMAL", "1-3", "128.0", "Filter 1164", "reverse -", "641Hz".

Bedienung

Wählen Sie den Capture-Aufnahme-Modus aus.

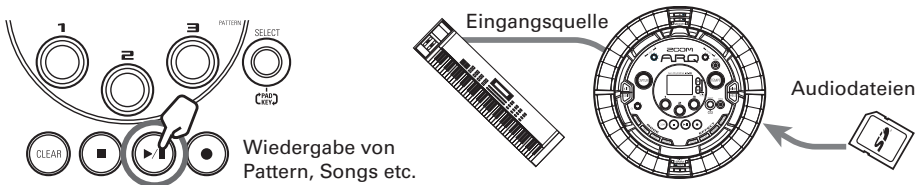
Wählen Sie den Modus aus, der zu dem aufgenommenen Material passt.

- Für die Aufnahme von Pattern und Songs mit oder ohne externe Signalquellen wählen Sie „Audio Input + Internal Sound“.
- Für die Aufnahme von ausschließlich externen Audioquellen wählen Sie „Audio Input“.

Starten der Wiedergabe des Aufnahmемaterials

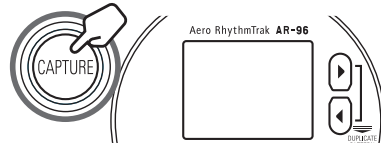
Geben Sie das Pattern oder den Song wieder, das/den Sie aufnehmen möchten.

Sie können auch die INPUT-Buchsen zur Aufnahme von Audioquellen nutzen und Audiodateien von SD-Karte laden.



Capture-Aufnahme starten

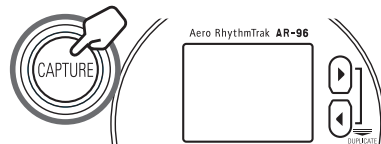
Drücken Sie , um mit der Capture-Aufnahme zu beginnen.



Capture-Aufnahme beenden

Drücken Sie erneut, um die Capture-Aufnahme zu beenden.

Im Einstellungsmenü, das nach dem Beenden der Capture-Aufnahme eingeblendet wird, können Sie unter anderem den Loop-Bereich anpassen.



Speichern

Drücken Sie , um die Capture-Aufnahme zu speichern.

Geben Sie im eingeblendeten Dialog den Namen und die Nummer der Audioaufnahme ein.







Capture-Aufnahme von Audiomaterial

Auswahl des Capture-Aufnahme-Modus

Wählen Sie den Typ des Audiomaterials für die Capture-Aufnahme.

1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .

3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Mode“ und drücken Sie .

Der Modus „Audio Input + Internal Sound“ dient zur Capture-Aufnahme von internen Klangquellen wie Pattern und Songs. Zusätzlich zu diesen Klangquellen können Sie auch Audio von den INPUT-Buchsen aufnehmen.

In diesem Modus kann die Quantisierung verwendet werden.

Im Modus „Audio Input“ wird ausschließlich das an den INPUT-Buchsen anliegende Signal aufgenommen.

Die Wiedergabe eines Click-Sounds hilft beim Einspielen über eine externe Audioquelle.

In diesem Modus können der Vorzähler und die Metronom-Einstellungen genutzt werden.

Capture-Aufnahme interner Klangquellen

HINWEIS

Für die Aufnahme von internen Klangquellen wählen Sie „Audio Input + Internal Sound“.

1. Geben Sie das Pattern oder den Song für die Aufnahme wieder.

HINWEIS


Wenn Sie die INPUT-Buchsen belegen, können Sie eine Mischung beider Quellen aufnehmen.

2. Drücken Sie .

Der Capture-Screen wird eingeblendet und die Capture-Aufnahme beginnt.



HINWEIS

- Die Capture-Aufnahmedauer beträgt jeweils maximal sechs Minuten.
- Sofern ein Quantisierungswert eingestellt ist, wird das Timing automatisch korrigiert, sobald Sie die Capture-Aufnahme mit  starten. (→ S. 61)
- Das An-/Abschalten von Effekten sowie Änderungen an ihren Parametern werden bei der Capture-Aufnahme auch aufgezeichnet.

3. Drücken Sie , um die Capture-Aufnahme zu beenden.

Im eingeblendeten Screen „Capture Setting“ können Sie das aufgenommene Material bearbeiten und speichern. (→ S. 57)

Capture-Aufnahme von Audiomaterial (Fortsetzung)

Capture-Aufnahme externer Audioquellen


HINWEIS

Wählen Sie den Modus „Audio Input“, um externe Quellen aufzunehmen, ohne sie mit Patterns und Songs zu mischen.

1. Verbinden Sie das gewünschte Instrument oder Audiogerät mit den INPUT-Buchsen der Basisstation.

HINWEIS


Sofern es sich um eine externe Monoquelle handelt, überprüfen Sie die Stereo/Mono-Einstellung des externen Eingangs. (→ S. 95)

2. Starten/spielen Sie das angeschlossene Gerät/Instrument und drücken Sie . Der Capture-Screen wird eingeblendet und die Capture-Aufnahme beginnt.



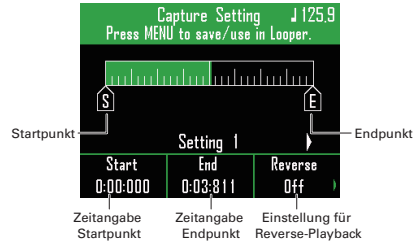
HINWEIS

- Der Vorzähler kann den richtigen Einsatz erleichtern. (→ S. 61)
- Der Metronom-Click kann helfen, im Tempo zu bleiben. (→ S. 62)



3. Beenden Sie die Capture-Aufnahme mit . Im Screen „Capture Setting“ können Sie das Material bearbeiten und speichern.







Anpassen und Speichern des aufgenommenen Audiomaterials

1. Nach der Aufnahme wird der Screen „Capture Setting“ eingeblendet. Das aufgenommene Audiomaterial wird in der Schleife wiedergegeben.




HINWEIS

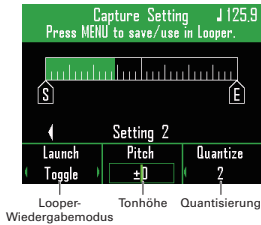
- Drücken Sie , um die Wiedergabe anzuhalten und erneut zu starten.
- Drücken Sie , um die Wiedergabe anzuhalten und die Wiedergabeposition an den Anfang des Loops zu setzen.
- Drücken Sie ein Pad auf dem Ring Controller, um die Wiedergabe ab der jeweiligen Position zu starten. Der gesamte Ring entspricht dem Bereich zwischen den Start- und Endpunkten der Capture-Aufnahme.
- Während der Wiedergabe leuchten die Pads an der jeweiligen Wiedergabeposition des aufgenommenen Materials.


2. Mit , , und  können Sie das Audiomaterial bearbeiten.
 -  Startpunkt: Passen Sie den Startpunkt des Audiomaterials an.
 -  Endpunkt: Verschieben Sie den Endpunkt des Audiomaterials.
 -  Umgekehrte Wiedergabe: Wechseln Sie die Wiedergaberichtung des Audiomaterials.

Capture-Aufnahme von Audiomaterial (Fortsetzung)

Änderungen an diesen Einstellungen wirken sich direkt auf die Wiedergabe aus.

- 3.** Mit  schalten Sie zwischen den Seiten um.



- 4.** Mit  wählen Sie die Wiedergabe-Methode für den Loop.


One Shot: Die Capture-Aufnahme wird einmal wiedergegeben.



Toggle: Bei jedem Antippen des Pads wird die Wiedergabe der Aufnahme abwechselnd gestartet bzw. angehalten.

Gate: Das aufgenommene Audiomaterial wird in der Schleife wiedergegeben, solange das Pad gedrückt wird. Beim Loslassen stoppt die Wiedergabe.

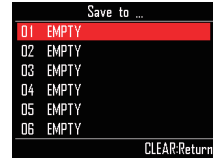
- 5.** Mit  und  können Sie weitere Einstellungen bearbeiten.


 Pitch: Bearbeiten Sie die Tonhöhe des aufgenommenen Materials.


 Quantize: Stellen Sie das Quantisierungsraster für den Looper als Notenwert ein. Zur Auswahl stehen OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 oder 2.

- 6.** Drücken Sie  und stellen Sie mit  das Tempo der Capture-Aufnahme ein.

- 7.** Drücken Sie . Der Save-Screen wird eingeblendet.




- 8.** Wählen Sie mit  die Nummer des Speicherplatzes für die Capture-Aufnahme aus.

- 9.** Drücken Sie . Im nächsten Screen können Sie den Namen der Aufnahme bearbeiten.

HINWEIS


- Verwendung des Zeicheneingabe-Screens (→ S. 20)
- Für die Benennung sind nur Großbuchstaben und „_“ zulässig.

- 10.** Nach der Bearbeitung des Namens wählen Sie den Eintrag

„Enter“ und drücken .

Die Capture-Aufnahme wird an der ausgewählten Position der Liste gespeichert.

HINWEIS

Die Capture-Aufnahme kann jederzeit durch Drücken von  oder einer MODE-Taste beendet werden.

Audiodaten laden

WAV-Dateien zur Capture-Aufnahmeliste hinzufügen

WAV-Dateien auf SD-Speicherkarten lassen sich als Capture-Aufnahmedateien hinzufügen.

1. Speichern Sie die gewünschten WAV-Dateien auf der SD-Speicherkarte im Ordner „AR-96/Capture“.

HINWEIS



Dateien mit folgenden Eigenschaften können als Capture-Aufnahmen hinzugefügt werden:


- Dateien im WAV-Format mit 44,1 kHz/16 Bit PCM Audio.
- Maximal 6 Minuten Spielzeit
- Dateiname mit maximal acht Zeichen (Buchstaben und Zahlen)

Sofern die WAV-Datei Tempoinformationen im Logic-Format enthält, können diese Informationen interpretiert werden.

2. Stecken Sie die SD-Karte in den Slot der Basisstation und schalten Sie das Gerät ein.

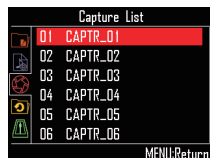
3. Drücken Sie .



4. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .



5. Wählen Sie mit  den Eintrag „Capture List“ und drücken Sie



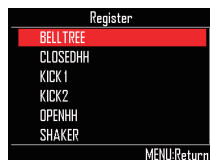
Die Capture-Aufnahmeliste wird eingeblendet.





6. Wählen Sie mit  die Nummer des Speicherplatzes für die Aufnahme aus und drücken Sie .

7. Wählen Sie mit  den Eintrag „Register“ und drücken Sie .

Der Inhalt der SD-Karte wird eingeblendet.




8. Wählen Sie mit  die Datei, die Sie hinzufügen möchten, und drücken Sie .

Die ausgewählte Audiodatei wird dem Speicherplatz zugewiesen und der Screen „Capture Setting“ wird eingeblendet (→ S. 57).

HINWEIS



Der Name der Capture-Aufnahmedatei wird von der ursprünglichen Datei übernommen. Sofern der Originalname aber unzulässige oder mehr als acht Zeichen beinhaltet, wird der Name entsprechend gekürzt.

9. Bearbeiten Sie die Capture-Aufnahmedatei und drücken Sie .

Capture-Aufnahme-Einstellungen

Konfigurieren der Auto-Stop-Funktion

Sie können die Capture-Aufnahme automatisch nach einer festgelegten Zeit beenden.

1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Auto Stop“ und drücken Sie .
4. Wählen Sie mit  die Dauer und drücken Sie .

Wählen Sie „Off“ bzw. 1 – 32 Viertelnoten.



HINWEIS

Wenn für die Funktion „Auto Stop“ ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt ist, wird während der Capture-Aufnahme im Display eine Zeitleiste eingeblendet.

Wechsel zwischen Stereo und Mono

Capture-Aufnahmen lassen sich wahlweise stereo oder mono speichern.

1. Drücken Sie .
 2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .
 3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Stereo/Mono“ und drücken Sie .
 4. Schalten Sie mit  zwischen den Optionen um und drücken Sie .
- Wählen Sie Stereo oder Mono.










Capture-Aufnahme-Einstellungen (Fortsetzung)

Einstellen der Quantisierung

Wenn Sie ein Pattern wiedergeben und aufnehmen, können Sie für gespielte Pads die Quantisierung aktivieren.

HINWEIS

Die Quantisierung kann im Capture-Aufnahmemodus „Audio Input + Internal Sound“ aktiviert werden.








1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Quantize“ und drücken Sie .
4. Wählen Sie mit  den Quantisierungswert und drücken Sie .
Geben Sie das Quantisierungsraster als Notenwert ein. Zur Auswahl stehen OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 oder 1.

Einstellen des Vorzählers

Sie können die Capture-Aufnahme durch einen Vorzähler einleiten.

HINWEIS

- Der Vorzähler kann im Capture-Aufnahmemodus „Audio Input“ aktiviert werden.
- Diese Einstellung ist nur für die Capture-Aufnahme gültig.








1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Precount“ und drücken Sie .
4. Wählen Sie mit  die Länge des Vorzählers und drücken Sie .
Wählen Sie Off, 1 bis 8 oder Special.

Einstellung des Metronoms

Während der Capture-Aufnahme kann ein Metronom-Click ausgegeben werden.











HINWEIS

Das Metronom kann für die Capture-Aufnahme im Modus „Audio Input“ aktiviert werden.




1. Drücken Sie .
 2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .
 3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Guide Click“ und drücken Sie .
 4. Wählen Sie mit  das Click-Intervall und drücken Sie .
- Das Intervall kann auf 1/2, 1/4, 1/8 oder 1/16 eingestellt werden.

Capture-Aufnahmen verwalten (Capture List)

Verwalten von Aufnahmen mit der Capture-Aufnahmeliste

1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CAPTURE“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Capture List“ und drücken Sie .
Die Capture-Aufnahmeliste wird eingeblendet.
4. Wählen Sie mit  die gewünschte Capture-Aufnahme aus und drücken Sie .
Das Capture-Menü wird geöffnet.
5. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.
Drücken Sie , um zur übergeordneten Menüebene zu wechseln.






- Dateien aus der Capture-Aufnahmeliste entfernen (Unregister)

- Drücken Sie .
Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.
- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
Die ausgewählte Capture-Aufnahme wird aus der Capture-Aufnahmeliste gelöscht.


HINWEIS

Auch nach dem Löschen aus der Capture-Aufnahmeliste werden Capture-Aufnahmen nicht von der SD-Karte gelöscht.

- Capture-Aufnahmen kopieren (Copy)

- Drücken Sie .
Der Screen zur Auswahl der Zieldatei für die Kopie wird eingeblendet.
- Wählen Sie mit  die Zieldatei für die Kopie aus und drücken Sie .
Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.
- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
Die ursprünglich in der Capture-Aufnahmeliste ausgewählte Audiodatei wird auf die Position der Zieldatei kopiert.

- Capture-Aufnahmen umbenennen (Rename)

- Drücken Sie , um den Screen zur Benennung der Capture-Aufnahme einzublenden.
- Geben Sie den Namen für die Capture-Aufnahme ein und wählen Sie „Enter“.
Die Aufnahme-datei ist nun umbenannt.

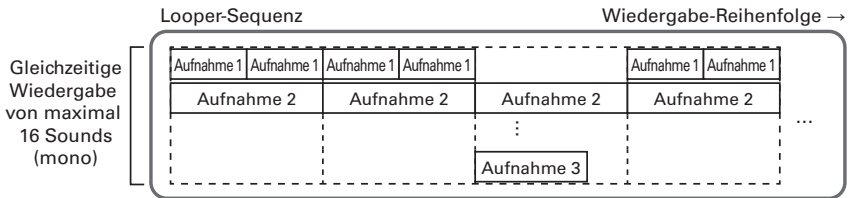
HINWEIS

Verwendung des Zeicheneingabe-Screens
(→ S. 20)

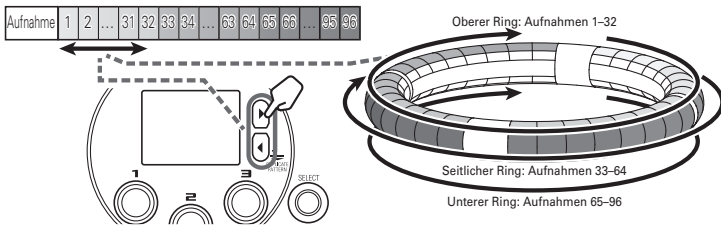
LOOPER-Modus

Übersicht Looper-Modus

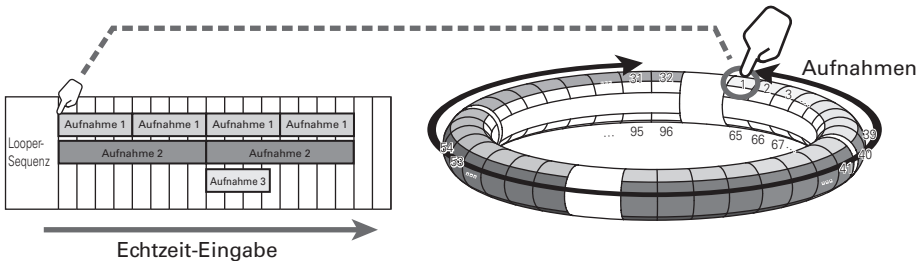
Im LOOPER-Modus können Sie vorhandene Pattern und Songs, an den INPUT-Buchsen anliegende Quellen sowie WAV-Dateien und andere Audioaufnahmen in einem Song zusammenführen und als Looper-Sequenz verwenden.



Jedem der drei Ringe des Ring Controllers lassen sich 32 Capture-Aufnahmen zuweisen. Spielen Sie ein Pad an, um die zugewiesene Capture-Aufnahme wiederzugeben.



Nachdem Sie die Vorbereitungen abgeschlossen haben, starten Sie die Echtzeiteingabe und tippen Pads an, um die zugewiesenen Capture-Aufnahmedateien wiederzugeben. Es lassen sich gleichzeitig bis zu 16 Mono-Capture-Aufnahmen wiedergeben.

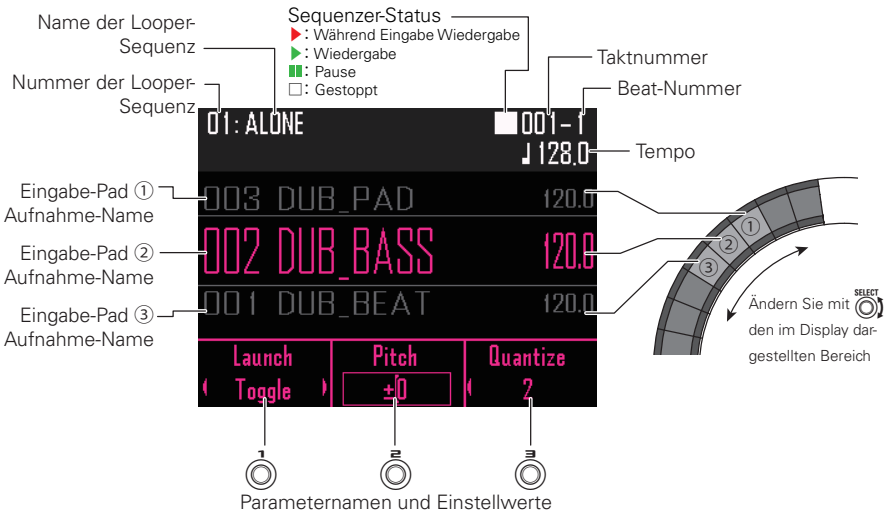


HINWEIS

Lesen Sie „Capture-Aufnahmen“ (→ S. 54) für Informationen zum Erstellen von Capture-Aufnahmen.

Übersicht Looper-Modus (Fortsetzung)

Screen-Übersicht



Bedienung

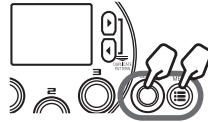
LOOPER-Modus aktivieren

Drücken Sie **LOOPER**, um zum LOOPER-Modus zu wechseln.



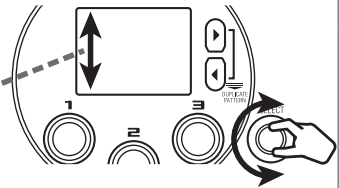
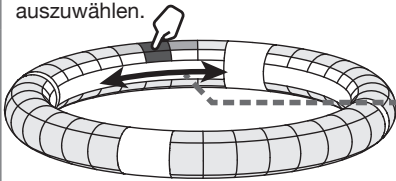
Auswahl der Looper-Sequenz

Drücken Sie **MENU**, um die Liste der Looper-Sequenzen einzublenden, und wählen Sie mit **SELECT** und **SELECT** eine Sequenz aus.



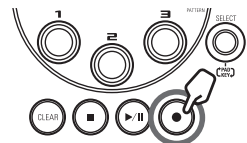
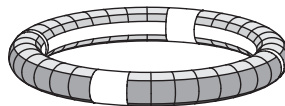
Auswahl einer Audioaufnahme für die Wiedergabe

Tippen Sie ein Pad an oder bedienen Sie **SELECT**, um eine Audioaufnahme für die Wiedergabe auszuwählen.



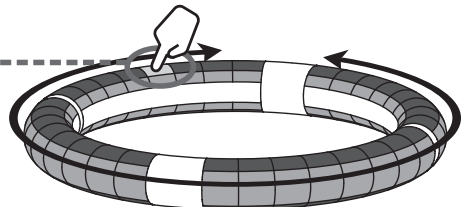
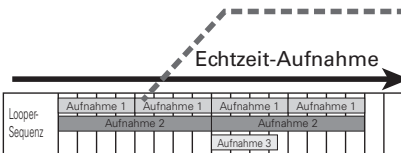
Eingabe starten

Drücken Sie **START**, um die Echtzeiteingabe zu starten.



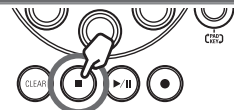
Erzeugen von Looper-Sequenzen

Tippen Sie Pads an, um Capture-Aufnahmen wiederzugeben und in Echtzeit der Sequenz hinzuzufügen.



Eingabe beenden

Drücken Sie **STOP**, um die Eingabe der Looper-Sequenz zu beenden.





Vorbereitungen

- Modus aktivieren



1. Drücken Sie .

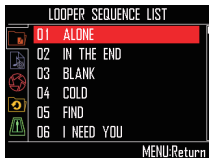
- Auswahl der Looper-Sequenz



1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „LOOPER SEQUENCE LIST“ und drücken Sie .

Die Liste der Looper-Sequenzen wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  eine Looper-Sequenz aus und drücken Sie .





4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Select“ und drücken Sie .

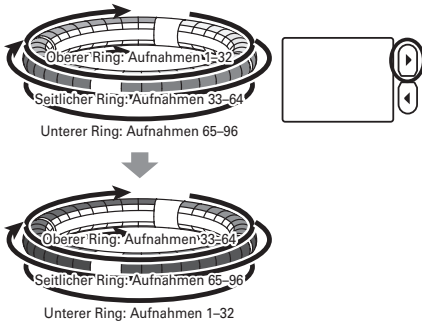
Die Looper-Sequenz ist ausgewählt.

Looper-Sequenzen erstellen



Capture-Aufnahmen zu Looper-Sequenzen hinzufügen

1. Ändern Sie mit  die Zuweisung der Aufnahmen auf dem Ring Controller.

Drücken Sie , um die Zuweisung zum jeweils nächsten Ring zu verschieben.




2. Wählen Sie mit  die Aufnahme.

 Wählen Sie um das Capture-Audiomaterial mit  aus.


Der Name der gewählten Capture-Aufnahme wird im Display angezeigt.

HINWEIS

- Indem Sie die Pads am Ring Controller antippen, können Sie Capture-Aufnahmen anwählen und gleichzeitig anhören.
- Drücken Sie , um den Einstellungs-Screen für die ausgewählte Capture-Aufnahme einzublenden (→ S. 87)

3. Drücken Sie .


Der Vorzähler wird gestartet, anschließend beginnt die Aufnahme der Looper-Sequenz.

4.  Drücken Sie das Pad, das mit der Nummer übereinstimmt, die Sie aufzeichnen möchten.

Das angetippte Pad leuchtet entsprechend der gewählten Animations-Einstellung für die Aufnahme (→ S. 88).


HINWEIS

- Sofern kein Animationstyp zugeordnet ist, leuchtet das angespielte Pad weiß.
- Sobald eine Animation eingestellt wurde, zeigt das angetippte Pad diese Animation und leuchtet in der zugewiesenen Farbe der Aufnahme.
- Es lassen sich gleichzeitig bis zu 16 Mono-Capture-Aufnahmen wiedergeben.
- Über die Wiedergabe-Einstellungen der Aufnahme wird festgelegt, was passiert, wenn die Wiedergabe einer Aufnahme beendet ist (→ S. 70).

5.  Spielen Sie weitere Pads, um deren Capture-Aufnahmen hinzuzufügen.

HINWEIS

Der Zeitpunkt, zu dem die Wiedergabe einer Capture-Aufnahmen beginnt, hängt von den Quantisierungseinstellungen ab (→ S. 70).

6. Drücken Sie nach Abschluss der Aufnahme .

Hiermit beenden Sie die Aufnahme der Looper-Sequenz.

Looper-Sequenzen erstellen (Fortsetzung)

Wiedergabe von Looper-Sequenzen

1. Drücken Sie .

Hiermit starten Sie die Wiedergabe einer Looper-Sequenz.


Die Pads leuchten während der Wiedergabe gemäß des eingestellten Animationsstyps (→ S. 88).

HINWEIS

- Wenn keine Animation eingestellt wurde, leuchten die Pads während der Wiedergabe weiß.
- Sofern auch nur eine Animation eingestellt wurde, wird diese während der Wiedergabe in der für die Capture-Aufnahme eingestellten Farbe über die Pads dargestellt.

2. Drücken Sie , um zu pausieren.

 blinkt.


Drücken Sie  erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen.

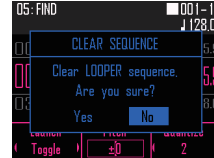
3. Drücken Sie , um die Wiedergabe zu beenden.

Die Wiedergabe hält an und die Wiedergabeposition wird auf den Anfang gesetzt.

Looper-Sequenzen löschen

1. Drücken Sie .

Eine Bestätigungsmeldung wird im Display eingeblendet und  leuchtet.



2. Wählen Sie mit den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Der gesamte der Looper-Sequenz hinzugefügte Inhalt wird gelöscht.

Looper-Sequenzen erstellen

Capture-Aufnahme-Einstellungen

■ Einstellung für die Methode

Sie können festlegen, was nach der Wiedergabe einer Capture-Aufnahme geschehen soll.

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Ändern Sie mit die

Wiedergabe-Methode.

One Shot: Die Capture-Aufnahme wird einmal wiedergegeben.

Toggle: Mehrfaches Anschlagen des Pads startet beziehungsweise stoppt die Wiedergabe einer Aufnahme.

Gate: Die Aufnahme wird solange im Loop wiedergegeben wie Sie das Pad gedrückt halten. Beim Loslassen stoppt die Wiedergabe.

■ Festlegen der Tonhöhe der Aufnahme

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Ändern Sie mit die Tonhöhe.

■ Einstellen der Quantisierung

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Ändern Sie mit die Quantisierung.

HINWEIS

Die Quantisierung wird in folgenden Fällen angewendet:

- Wiedergabebeginn der Capture-Aufnahme
- Bei Stopp-Befehlen im Gate- oder Toggle-Modus

Ergänzende Einstellungen für Capture-Aufnahmen

Sie können im EDIT-Screen weitere Einstellungen für die Capture-Aufnahmen vornehmen.

■ Pegelanpassung für die Capture-Aufnahme

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 87)

■ Einstellung der Synchronisation für eine Capture-Aufnahme

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 87)

■ Einstellen des Tempos einer Capture-Aufnahme

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 87)

■ Einstellen des Send-Effekts

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 87)

■ Einstellen der Farbe des Aufnahme-Pads

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 88)

■ Einstellen des LED-Animationstyps

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 88)

■ Einstellen des LED-Animationstimings

Die Einstellung erfolgt im EDIT-Screen. (→ S. 88)

■ Informationen über Capture-Aufnahmen abfragen



Überprüfen Sie die Informationen im EDIT-Screen. (→ S. 88)

Looper-Sequenzen erstellen (Fortsetzung)



Einstellen der Taktart

Legen Sie die Taktart für die Wiedergabe von Looper-Sequenzen fest.



1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „LOOPER SETTING“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen für den Looper wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Time Signature“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen für das Taktmaß wird eingeblendet.

4. Wählen Sie mit  ein Taktmaß und drücken Sie .

Diese Option kann auf einen Wert zwischen 1/4 und 8/4 eingestellt werden.

Mischung

1. Drücken Sie .

Der Mixer-Screen wird eingeblendet.

Hier stellen Sie Send-Effekte und die Eingangspegel für das Audiosignal an den INPUT-Buchsen ein.



HINWEIS

Mixer (→ S. 92)



Verwaltung von Looper-Sequenzen

Verwaltung von Looper-Sequenzen



1. Drücken Sie .


2. Wählen Sie mit  den Eintrag „LOOPER SEQUENCE LIST“ und drücken Sie .

Die Liste der Looper-Sequenzen wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  eine Looper-Sequenz aus und drücken Sie .

Dadurch wird das Looper-Sequenz-Menü geöffnet.

4. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.

Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.

■ Löschen von Looper-Sequenzen (Erase)

• Drücken Sie .

Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.



• Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Mit dieser Funktion löschen Sie die ausgewählte Looper-Sequenz.

■ Kopieren von Looper-Sequenzen (Copy)

• Drücken Sie .

Wählen Sie im eingeblendeten Screen die Ziel-Looper-Sequenz für die Kopie aus.

• Wählen Sie mit  die Ziel-Looper-Sequenz für die Kopie aus und drücken Sie .

Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.


• Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Der Inhalt der ausgewählten Ziel-Looper-Sequenz wird mit dem Inhalt der zuvor ausgewählten Looper-Sequenz überschrieben.

■ Umbenennung von Looper-Sequenzen (Rename)

• Drücken Sie .

Der Screen zur Zeicheneingabe wird geöffnet.

• Nachdem Sie den Namen der Looper-Sequenz bearbeitet haben, wählen Sie den Eintrag „Enter“ und drücken .

nun wird der Name der Looper-Sequenz geändert.

HINWEIS

Verwendung des Zeicheneingabe-Screens
(→ S. 20)

Kits (Soundsets)

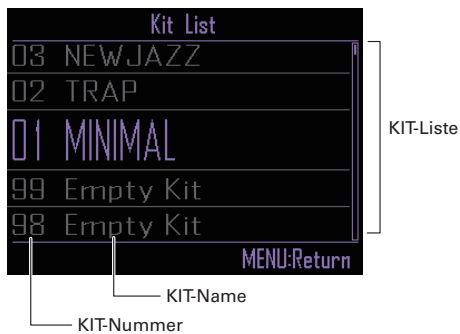
KIT-Übersicht

Über die KIT-Funktion können Sie die Sounds, die den Instrumenten als gemeinsames Set zugeordnet sind, ändern.

Durch ein Wechseln des Kits ändern Sie einfach die Sounds und passen sie so dem jeweiligen Musik-Genre und der Anwendung an. Kits können beispielsweise Drumsets, Percussion-Instrumente, Bässe und Synthesizer enthalten.

In **AR-96** befinden sich Preset-Kits, die eine Vielzahl musikalischer Genres abdecken. Darüber hinaus können Sie die Inhalte von Presets frei verändern und völlig neue Kits erstellen.

Screen-Übersicht



Kits benutzen

Kit-Auswahl

Die Sounds, die im ausgewählten Pattern genutzt werden, lassen sich auf andere Kits übertragen.

1. Drücken Sie .


Nun wird die KIT-Liste geöffnet.



2. Wählen Sie mit ein Kit.

Hiermit werden die Kit-Sounds geändert.

HINWEIS

Drücken Sie , um das Pattern mit dem gerade gewählten Kit zu hören.

3. Nach der Kit-Auswahl, drücken Sie



Hiermit ändern Sie das genutzte Kit im Pattern.

HINWEIS

Um den zum Kit hinzugefügten Sound zu ändern, nutzen Sie die Edit-Funktionen im EDIT-Screen (→ S.77)

Kits organisieren

Kits organisieren

1. Drücken Sie .

Nun wird die KIT-Liste geöffnet.





2. Wählen Sie mit ein Kit zur Verwaltung aus und drücken Sie zur Bestätigung.

Drücken Sie , um zur Kit-Liste zurückzukehren.

■ Kits kopieren (Copy)

Hier kopieren Sie die Inhalte eines Kits in ein anderes Kit.

- Wählen Sie mit  das zu kopierende Kit und drücken Sie . Dadurch öffnen Sie das Menü mit den KIT-Funktionen.

- Wählen Sie mit  den Eintrag „Copy“ und drücken Sie .

Nun wird die KIT-Liste geöffnet.

- Wählen Sie mit  das Ziel-Kit und drücken Sie .

Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.

- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Das Kit wird nun kopiert.

■ Kits löschen (Erase)

Hiermit löschen Sie die Inhalte eines Kits.

- Wählen Sie mit  das zu löschende Kit und drücken Sie .

Dadurch öffnen Sie das Menü mit den KIT-Funktionen.

- Wählen Sie mit  den Eintrag „Erase“ und drücken Sie .

Nun wird ein Screen zur Bestätigung geöffnet.

- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Hiermit löschen Sie die Inhalte des Kits und setzen es auf seine Werkseinstellung zurück.

■ Umbenennung von Kits (Rename)


Die Benennung von Kits kann jederzeit geändert werden.

- Wählen Sie mit  das gewünschte Kit und drücken Sie .

Dadurch öffnen Sie das Menü mit den KIT-Funktionen.

- Wählen Sie mit  den Eintrag „Rename“ und drücken Sie .

Der Screen zur Zeicheneingabe wird geöffnet.

- Nach der Namenseingabe für das Kit wählen Sie „Enter“ und drücken .

Der Name des Kits wird nun geändert.

HINWEIS

Verwendung des Zeicheneingabe-Screens
(→ S. 20)

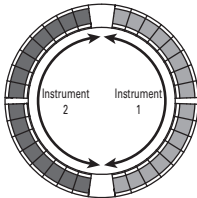
Kits benutzen (Fortsetzung)

Nutzen der Pad-Split-Funktion

Um die Eingabe im gehaltenen Betrieb zu erleichtern, können Sie die Anzahl von Instrumenten, die allen Pads zugewiesen sind, verändern.


ANMERKUNG

Diese Funktion steht nur in der Betriebsart INST zur Verfügung.





Instrumenten-Bereich
ist auf 2 eingestellt



1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  das zu ändernde Kit und drücken Sie .

Dadurch öffnen Sie das Menü mit den KIT-Funktionen.


3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Pad Split“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen für die Pad-Split-Funktion wird eingeblendet.

4. Wählen Sie mit  den Wert für den Pad Split und drücken Sie .

Legen Sie die Anzahl von Instrumenten fest, die allen Pads zugewiesen werden sollen. Die möglichen Werte sind 1, 2, 4, 8, 16 oder 32.

HINWEIS

Sollte die Pad-Split-Funktion auf einen anderen Wert als 32 gesetzt sein, können Sie mit  den Bereich der Instrumente, der auf dem Ring Controller angezeigt wird, verändern.

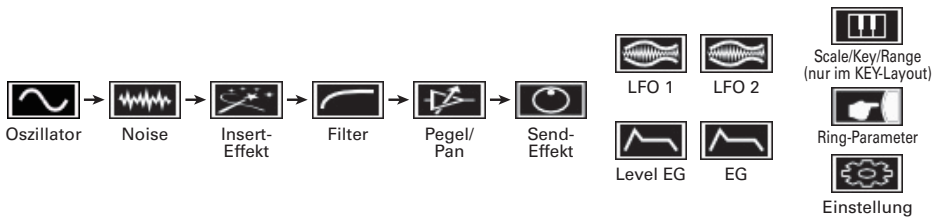
Editierung (EDIT)

Edit-Übersicht

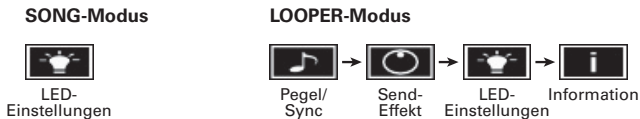
Nutzen Sie den EDIT-Screen, um Sounds zu verändern.

Die Sound-Editierung ist bei aktiviertem STEP- oder INST-Modus möglich.

Der EDIT-Screen bietet die folgende Blockstruktur.

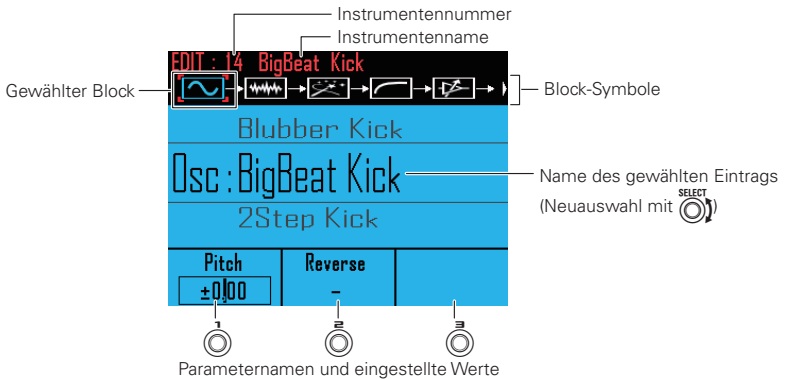


Die EDIT-Screen bietet in den Betriebsarten SONG und LOOPER folgende Einstellungen.

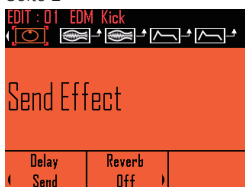


Screen-Übersicht

Seite 1



Seite 2



Seite 3 PAD-Layout






Seite 3 KEY-Layout

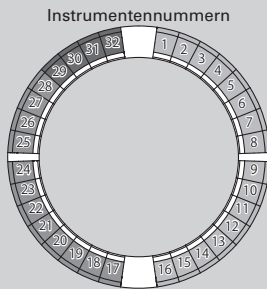


Sounds bearbeiten

Beginnen Sie mit der Editierung

1. Wählen Sie mit  ein Pattern aus und mit  ein Instrument zur Editierung. Drücken Sie dann . Nun wird der EDIT-Screen geöffnet.





CONTROLLER Bei der Editierung im INST-Modus können Sie das zu editierende Instrument einfach durch Antippen eines Pads wechseln.






Gemeinsame Operationen für alle Blockbereiche

- Verändern von Einstellungen und Parametern

1. Wählen Sie mit  den zu ändernden Blockbereich. Hiermit öffnen Sie das Blockmenü.

2. Ändern Sie mit  den Einstellwert und mit   und  die Parameterwerte.

Drücken Sie , um das Untermenü anzuzeigen, sofern vorhanden. Drücken Sie , um die Parameter auszuwählen und zu verändern, die Sie mit  bestätigen.



HINWEIS

Nähere Details zu den Menüs finden Sie in der Liste „Parameterlisten im EDIT-Menü“. (→ S. 117)

Einstellungen für den Insert-Block

Sie können bis zu vier Insert-Effekte nutzen.

■ Auswahl der Effekt-Typen

1. Öffnen Sie das Block-Menü.

2. Wählen Sie mit  den Effekt-Typ.

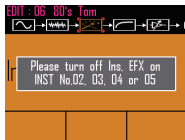
Hierdurch wird der Effekt-Typ festgelegt.

HINWEIS


Nähere Details zu den Effektparametern finden Sie in der „Effekt-Liste“ im Anhang. (→ S. 122)



ANMERKUNG

Wenn vier Insert-Effekte benutzt werden, können Sie keinen weiteren Effekt mehr auswählen. In diesem Fall zeigt eine Meldung, welche Instrumente Effekte nutzen. Sie können nicht benötigte Effekte ausschalten.





■ Ändern der Insert-Effekt-Position

1. Öffnen Sie das Block-Menü, und drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „Position“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen wird eingeblendet.

3. Ändern Sie mit  die Position und drücken Sie .


Wählen Sie „Before Filter“ (vor dem Filter) oder „After Filter“ (hinter dem Filter)


Einstellungen für den LFO-Block

■ Verändern des LFO-Typs und des Modulationsziels

Sie können den LFO-Typ und dessen Modulationsziel verändern.

1. Öffnen Sie das Block-Menü.

2. Ändern Sie mit  den LFO-Typ.



3. Wählen Sie mit  das Ziel.

Hier wählen Sie das Modulationsziel.


■ Ändern des Steppers

Sie können festlegen, wie die Modulation angewendet wird. Diese Eingabe ist nur möglich, wenn Sie den Typ „Stepper“ gewählt haben.

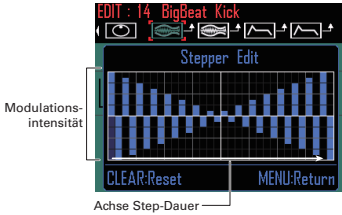
1. Öffnen Sie das Block-Menü.

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „Stepper“ und drücken Sie .

Sounds bearbeiten (Fortsetzung)

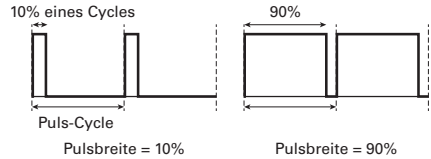
- 3.** Wählen Sie „STEPPER EDIT“ und drücken Sie .


Der Screen zur Stepper-Editierung wird eingeblendet.

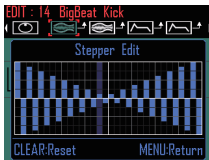



■ Verändern der Pulsbreite

Sie können die Pulsbreite nach Belieben ändern. Diese Eingabe ist nur möglich, wenn Sie den Typ „Pulse“ gewählt haben.

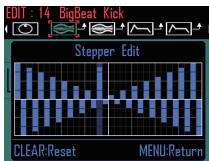


- 4.** Wählen Sie mit  den zu verändernden Step.







- 5.** Ändern Sie mit  den Wert des Steps.



Hier stellen Sie den Wert des Steps ein.



- 1.** Öffnen Sie das Block-Menü.

- 2.** Wählen Sie mit  den Eintrag „Pulse“ und drücken Sie .

- 3.** Wählen Sie mit  den Eintrag „Pulse Width“ und drücken Sie .

- 4.** Wählen Sie mit  den Eintrag „Pulse Width“ und drücken Sie .
- Hier stellen Sie die Pulsbreite ein.


Sounds bearbeiten (Fortsetzung)

Einstellungen für den Hüllkurvenbereich

■ Ändern des Modulationsziels

Sie können den Zielparameter für die Hüllkurve wählen.

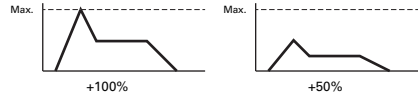
1. Öffnen Sie das Block-Menü.


2. Wählen Sie mit  das Ziel.



Hier wählen Sie das Modulationsziel.


■ Einstellung der Intensität der Hüllkurvenmodulation

Hier stellen Sie die Intensität der Hüllkurvenmodulation ein.



1. Öffnen Sie das Block-Menü und drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „Depth“ und drücken Sie .

3. Ändern Sie mit  die Modulationsintensität.

Diese Option kann auf einen Wert zwischen -100 und +100 eingestellt werden.

Einstellungen des Ring-Parameter-Blocks

■ Parameteränderungen für den Ring




Den oberen, seitlichen und unteren Ringen sind unterschiedliche Parametereinstellungen zugeordnet, sodass Sie damit jeweils andere Sounds auslösen können.

1. Öffnen Sie das Block-Menü.

2. Wählen Sie mit den zu verändernden Parameter.

Wählen Sie zwischen Pan, Pitch, Level und Off.

3. Ändern Sie diese Einstellungen mit , und .

Um diese Parameter zu verändern, drücken Sie  auf dem oberen Ring,  auf dem Seitening und  auf dem unteren Ring.

Block-Einstellungen

■ Instrumentenfarben festlegen

Im PAD-Layout können Sie die Farben für die Displayanzeige und die Ring-Controller-LED für ein Instrument festlegen.

1. Öffnen Sie das Block-Menü.

2. Ändern Sie mit die Farbe.

Sie können aus 32 Farben wählen. Wählen Sie „Auto“ für eine automatische Farbauswahl.

HINWEIS

- Sofern sowohl der Oszillator als auch der Rauschgenerator ausgeschaltet sind, erhält das Instrument keine Farbe (leuchtet nicht).
- Sofern der Oszillator aus-, der Rauschgenerator aber eingeschaltet ist, leuchtet die Anzeige gelb-grün.

■ Einstellen des LED-Animationstyps.

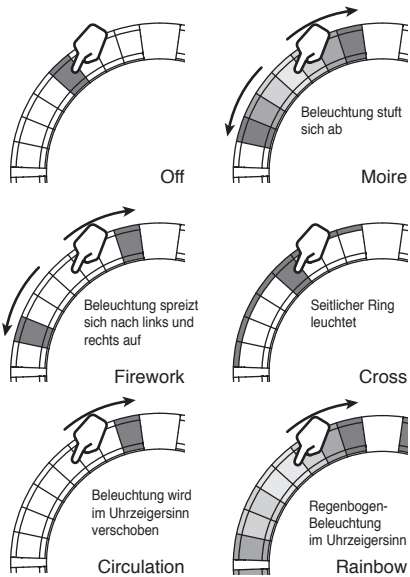
Sie können die LED-Animation wählen, die beim Spielen von Pads genutzt wird.

1. Öffnen Sie das Block-Menü.

2. Ändern Sie mit den Animationstyp.

Die Animation kann auf Off, Moire, Firework, Cross, Circulation oder Rainbow eingestellt werden.

Sounds bearbeiten (Fortsetzung)



■ Mixgruppeneinstellungen

Die Instrumente können drei Mixergruppen zugeordnet werden.


HINWEIS


Die folgenden Instrumentenzuweisungen gelten in der Voreinstellung:

Mixergruppe 1: Kick Drums

Mixergruppe 2: Schlaginstrumente mit Ausnahme der Bassdrum

Mixergruppe 3: Andere Sounds

1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Bereich „Setting“.

3. Wählen Sie mit  eine Mixergruppe.

Wählen Sie „Off“ oder 1–3.

Hiermit ordnen Sie das Instrument einer Mixergruppe zu.

HINWEIS


- Jede Mixergruppe kann durch ihre Farbe identifiziert werden. 1: rot 2: grün 3: blau
- Sie können auch den Gruppenmischer nutzen, um Instrumente einer Gruppe zuzuordnen, indem Sie die entsprechenden Pads antippen (→ S. 93).

Sounds bearbeiten (Fortsetzung)

■ Einstellung Mono/Poly

Wenn der Ring Controller im KEY-Layout arbeitet, stellen Sie hier ein, ob ein einzelner (monophon) oder mehrere Sounds (polyphon) ausgegeben werden, wenn Sie mehrere Pads gleichzeitig drücken.

1. Öffnen Sie das Menü mit dem Settings-Block, wenn sich der Ring Controller im KEY-Layout befindet.

-
2. Ändern Sie mit  den Ausgangstyp.
Wählen Sie „Mono“ oder „Poly“.


■ Einstellung der Glide-Funktion

Wenn der Ring Controller im KEY-Layout arbeitet, stellen Sie hier die Intensität des graduellen Soundwechsels ein.

HINWEIS

Diese Einstellung ist nur möglich, wenn auch der Ausgang auf „Mono“ gestellt wurde.

1. Öffnen Sie das Menü mit dem Settings-Block, wenn sich der Ring Controller im KEY-Layout befindet.


-
2. Mit  ändern Sie den Wert für die Glide-Funktion.



Diese Option kann auf einen Wert zwischen 0 und 100 eingestellt werden.

Sounds bearbeiten (Fortsetzung)



■ Wechseln des MIDI-Kanals

Sie können den Kanal, auf dem MIDI-Nachrichten von angeschlossenen USB-Geräten empfangen werden, ändern.

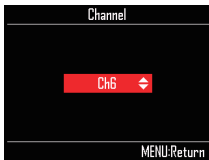
1. Öffnen Sie das Block-Menü, und drücken Sie .


2. Wählen Sie mit  das MIDI Mapping und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  den Kanal und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen wird eingeblendet.






4. Wählen Sie mit  den Empfangskanal.

Hier stellen Sie den Empfangskanal ein.



■ Verändern von MIDI-Notennummern

Sie können den Notenbereich verändern, auf dem MIDI-Nachrichten von angeschlossenen USB-Geräten empfangen werden.

1. Öffnen Sie das Block-Menü, und drücken Sie .



2. Wählen Sie mit  das MIDI Mapping und drücken Sie .



Der Screen mit den Einstellungen wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Note“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen wird eingeblendet.



4. Drücken Sie , um die START-Notennummer auszuwählen, und , um die Eingabe zu bestätigen. Hier definieren Sie die START-Notennummer.

5. Drücken Sie , um die END-Notennummer zu definieren. Drücken Sie  zur die Eingabe zu bestätigen. Hier definieren Sie die END-Notennummer.

EDIT-Screen im SONG-Modus


Die folgenden Einstellungen können im EDIT-Screen des SONG-Modus vorgenommen werden.

LED-Einstellungsblock

■ Einstellen der Pad-Farbe für Pattern

1. Wählen Sie ein Pattern.

2. Drücken Sie .

3. Ändern Sie mit  die Farbe.

■ Einstellen des LED-Animationstyps

1. Wählen Sie ein Pattern.

2. Drücken Sie .


3. Ändern Sie mit  den


Animationstyp.

Die Animation kann auf Off, Moire, Firework, Cross, Circulation oder Rainbow eingestellt werden. (→ S. 82)

■ Einstellen des LED-Animations-timings

1. Wählen Sie ein Pattern.

2. Drücken Sie .

3. Ändern Sie mit  das Wiedergabe-Timing der Animation.

Geben Sie das Wiederholungsintervall als Teiler eines Taktwerts ein (Notenwert). Das Intervall kann auf 1/8, 1/4, 1/2, 1 oder 2 eingestellt werden.

EDIT-Screen im LOOPER-Modus

Die folgenden Einstellungen nehmen Sie im EDIT-Screen im LOOPER-Modus vor.


Level/Sync-Block


■ Pegelanpassung für die Aufnahme

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Drücken Sie .

Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.

3. Navigieren Sie mit  zu den Level/Sync-Einstellungen.

4. Ändern Sie mit  den Pegel.

■ Einstellung der Synchronisation für eine Capture-Aufnahme

Legen Sie fest, ob die Wiedergabegeschwindigkeit der Capture-Aufnahme mit dem Tempo der Looper-Sequenz synchronisiert werden soll.


ANMERKUNG


Um die Synchronisationsfunktion zu nutzen, muss das Tempo korrekt für jede Capture-Aufnahme gesetzt sein.

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Drücken Sie .

Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.

3. Navigieren Sie mit  zu den Level/Sync-Einstellungen.

4. Ändern Sie mit  die Synchronisationseinstellung.

On: Synchronisation zum Tempo.

Off: Keine Synchronisation zum Tempo. Wiedergabe in der Geschwindigkeit der Aufnahme.


■ Einstellen des Tempos einer Aufnahme

Justieren Sie das Tempo der Capture-Aufnahme.

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Drücken Sie .

Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.

3. Navigieren Sie mit  zu den Level/Sync-Einstellungen.

4. Ändern Sie mit  das Tempo.

Diese Option kann auf einen Wert zwischen 40,0 und 250,0 eingestellt werden.


Send-Effektblock

■ Einstellen des Send-Effekts




1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Drücken Sie .

Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.

3. Navigieren Sie mit  zum Send-Effekt-Block.

EDIT-Screen im SONG-Modus (Fortsetzung)


4. Wählen Sie ,  und , um den jeweiligen Effekt ein- oder auszuschalten (Send/Off).

LED-Einstellungsblock

- Einstellen der Farbe des Aufnahme-Pads

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.


2. Drücken Sie .
Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.


3. Navigieren Sie mit  zu den LED-Einstellungen.


4. Ändern Sie mit  die Farbe.

- Einstellen des LED-Animationstyps

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

2. Drücken Sie .
Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.

3. Navigieren Sie mit  zu den LED-Einstellungen.

4. Ändern Sie mit  den Animationstyp.
Die Animation kann auf Off, Moire, Firework, Cross, Circulation oder Rainbow eingestellt werden. (→ S. 82)

- Einstellen des LED-Animationstimings

1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.


2. Drücken Sie .
Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.


3. Navigieren Sie mit  zu den LED-Einstellungen.

4. Ändern Sie mit  das Wiedergabe-Timing der Animation.
Geben Sie das Wiederholungsintervall als Teiler eines Taktwerts ein (Notenwert). Das Intervall kann auf 1/8, 1/4, 1/2, 1 oder 2 eingestellt werden.

Informationsblock

- Überprüfung der Informationen zu den Capture-Aufnahmen
1. Wählen Sie eine Capture-Aufnahme.

 2. Drücken Sie .
Der EDIT-Screen für die gewählte Capture-Aufnahme wird geöffnet.

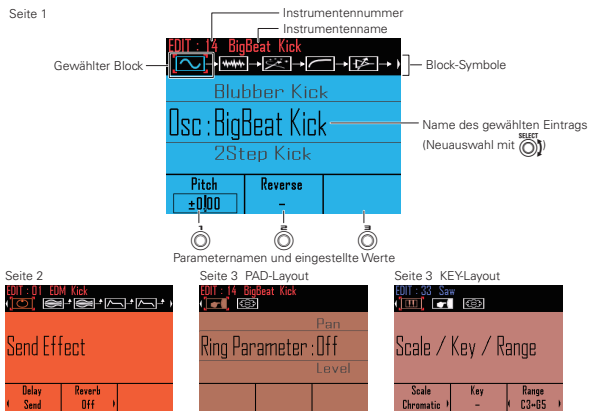
 3. Navigieren Sie mit  zum Informationsbereich.
In diesem Screen können Sie den Namen, die Länge und die Größe einer Datei einsehen.

Effekte

Effekt-Überblick

Für die Wiedergabe von Pattern, Songs und Looper-Sequenzen können globale Filter-, Delay-, Reverb- und Master-Effekte hinzugefügt werden.

Screen-Übersicht



Effekt-Typen

FILTER

Aktiviert das globale Filter.

DELAY

Aktiviert das Delay.

REVERB

Aktiviert das Reverb.

MASTER FX

Sie können aus allen Effekten einen Effekt-Typen bestimmen, der als Master-Effekt im Summenausgang arbeitet.

Die zur Verfügung stehenden Parameter hängen vom gewählten Effekt-Typ ab.

HINWEIS

Nähere Details zu den Effektparametern finden Sie in der „Effekt-Liste“ im Anhang. (→ S. 122)

Einsatz von Effekten

An-/Abschalten von Effekten

1. Drücken und halten Sie während der Wiedergabe von Pattern, Songs und Looper-Sequenzen **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** oder **MASTER FX**, um den gewünschten Effekt zu verwenden. Der Effekt wird nur eingeschaltet, während Sie den Taster drücken.

CONTROLLER Wählen Sie per Knopfdruck den Effekt. Bei Einsatz des Ring Controllers löst ein Drücken der Einschalttaste die Haltefunktion aus.

HINWEIS

- Nun können Sie mehrere Effekte gleichzeitig einschalten. Dabei zeigt das Display Informationen für den zuletzt eingeschalteten Effekt.
- Die LEDs der Effekttasten am Ring Controller leuchten für die eingeschalteten Effekte.

2. Um einen Effekt zu halten, drücken Sie **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** oder **MASTER FX**, während Sie **HOLD** gedrückt halten. Der Effekt bleibt dauerhaft aktiv.

HINWEIS

Sie können mehrere Effekte gleichzeitig halten.

3. Um die Haltefunktion zu beenden, drücken Sie die zugehörige Taste **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** oder **MASTER FX**, während Sie **HOLD** gedrückt halten.

CONTROLLER Wählen Sie per Knopfdruck die Haltefunktion für den gewünschten Effekt.

Verändern der Effekt-Typen

1. Drücken Sie während der Song-Wiedergabe **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** oder **MASTER FX**, um den zu ändernden Effekt auszuwählen. Das Display zeigt den gewählten Effekt-Typ.



2. Ändern Sie mit **CONTROLLER** den Effekt-Typ.

Parameteränderungen

1. Um den zu ändernden Effekt auszuwählen, drücken Sie **FILTER**, **DELAY**, **REVERB** oder **MASTER FX**. Die Parameter des gewählten Effekts werden im Display angezeigt.

HINWEIS

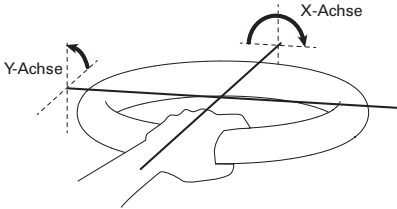
Sofern sich mehrere Effekte im Hold-Modus befinden, drücken Sie die Taste für jeden Effekt, den Sie ändern wollen.

2. Bedienen Sie **CONTROLLER**, **CONTROLLER** und **CONTROLLER**, um die gewünschten Parameter zu verändern.

Weitere Einstellungen

Parametersteuerung über den Ring Controller

Sie können mit dem Beschleunigungssensor des Ring Controllers bis zu drei Effektparameter durch Schwenken, Neigen und weitere Bewegungen steuern.

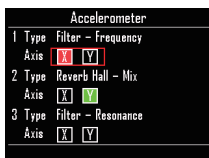


ANMERKUNG

- Das ist erst nach der Eingabe des Griffbereichs am Ring Controller möglich. (→ S. 103)
- Der Griffbereich bestimmt die Ausrichtung der X- und Y-Achsen.
- Bitte schlagen Sie niemals mit übermäßiger Kraft auf den Ring Controller.

■ Zuweisen von Parametern

1. Drücken Sie .
2. Drücken Sie , um die Einstellung „PATTERN SETTING“ (Modus STEP oder INST) oder „LOOPER SETTING“ (Modus LOOPER) zu wählen. Drücken Sie hierzu .
3. Wählen Sie mit den Eintrag „Accelerometer“ und drücken Sie .
Der Einstellungsscreen wird eingeblendet.



4. Wählen Sie mit die Typen der Parameter 1–3 und drücken Sie .

5. Wählen Sie mit den Effekt-Typ und drücken Sie .

6. Wählen Sie mit die Achse für die Parameter 1–3 und drücken Sie .
Drücken Sie , um die X- oder Y-Achse einzuschalten oder beide Achsen auszuschalten.

HINWEIS

- Effektparameter können nicht mehreren Typeneinstellungen zugewiesen werden.
- Allerdings können mehrere Typeneinstellungen der gleichen Achse zugewiesen werden.

■ Nutzen Sie den Ring Controller zur Steuerung der Effekte.

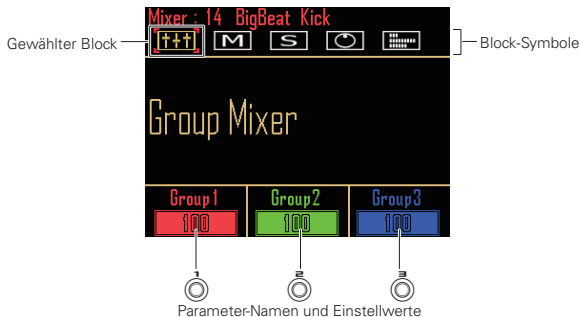
1. Entfernen Sie den Ring Controller aus der Basisstation.
2. Legen Sie den Griffbereich des Ring Controllers fest.
Festlegen des Griffbereichs (→ S. 103)
3. Um die Effekt-Parameter zu steuern, drücken Sie die zugehörige Taste und neigen den Ring Controller.
Die Effektparameter ändern sich in Abhängigkeit vom Neigungswinkel und der Neigungsrichtung.

Mixer

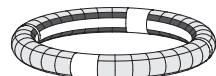
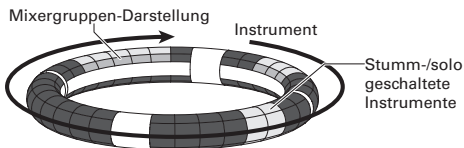
Mixer-Übersicht

Das Audiosignal der externen Eingänge kann angepasst werden. In den Betriebsarten INST und STEP können die Pegel der Instrumente in der Mischung ebenfalls justiert werden.

Screen-Übersicht



Nutzen des Ring Controllers




Im KEY-Layout hat das Antippen eines beliebigen Pads denselben Effekt

Die Pads auf den Ringen entsprechen 32 Instrumenten. Nachdem Sie „Mute“ oder „Solo“ im Display angewählt haben, können Sie die jeweilige Mute- oder Solofunktion über die Pads ein- und ausschalten.

Ergänzend leuchten die Pads für die gruppierten Instrumente auf dem jeweiligen Ring in den Gruppenfarben. Beim Mischvorgang im KEY-Layout können Sie jedes Pad antippen, um die gleiche Operation durchzuführen.

Start der Mischung

1. Drücken Sie  wenn das Pattern zur Mischung ausgewählt oder aktuell wiedergegeben wird.

Hierdurch wird der MIXER-Screen einblendend.

HINWEIS


In den Betriebsarten SONG und LOOPER stellen Sie hier die Send-Effekte und die Eingangspegel für das Audiosignal an den INPUT-Buchsen ein.


Einsatz des Mixers

Gruppenmixer

Sie können mehrere Instrumente gruppieren und ihre Lautstärke gemeinsam justieren.

■ Mixgruppeneinstellungen


1. Nutzen Sie , um den Mixgruppenbereich zu wählen.




2.  **CONTROLLER** Schlagen Sie ein Pad an, um das zugehörige Instrument aufzurufen und seine Mixgruppeneinstellung zu ändern.

HINWEIS

- Jede Mixergruppe kann durch ihre Farbe identifiziert werden.
1: rot 2: grün 3: blau
- Pads für Instrumente, die keiner Mixgruppe zugewiesen sind, leuchten gelb.

■ Steuerung der Mixgruppenpegel

1. Nutzen Sie , um den Mixgruppenbereich zu wählen.

2. Wählen Sie ,  oder , um die Lautstärke dieser Mixgruppe zu verändern.


So stellen Sie die Lautstärke dieser Mixgruppe ein.

HINWEIS


Die maximale Lautstärke einer Mixgruppe entspricht den Lautstärken, die für die zugehörigen Instrumente eingestellt wurden.

Stummschaltung (Mute)

Sie können das selektierte Instrument auch stummschalten.

1. Nutzen Sie , um den PAD-Mute-Block zu wählen.




2.  **CONTROLLER** Tippen Sie auf das Pad für das Instrument, das Sie stummschalten möchten.

Das Instrument für das angetippte Pad wird nun stummgeschaltet. Im KEY-Layout können Sie jedes Pad antippen, um das Instrument solo zu schalten.

HINWEIS

Stummgeschaltete Instrumente erscheinen wie folgt:

- PAD Layout: Die oberen, seitlichen und unteren Ringe leuchten nicht
- KEY Layout: Die oberen und unteren inneren Ringe leuchten gelb

3.  **CONTROLLER** Um die Stummschaltung aufzuheben, tippen Sie das entsprechende Pad nochmals an.


Die Stummschaltung für das Instrument des angetippten Pads wird aufgehoben.

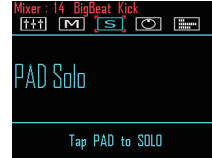
HINWEIS


Sofern Instrumente gruppiert wurden, können Sie alle Instrumente einer Gruppe gleichzeitig stummschalten.

Solofunktion

Sie können die Wiedergabe des soeben angewählten Instruments solo abhören.

1. Wählen Sie mit  den PAD-Solobereich.




2.  **CONTROLLER** Tippen Sie auf das Pad des Instruments, das Sie solo abhören möchten.

Nur das Instrument des angetippten Pads wird wiedergegeben. Im KEY-Layout können Sie ein beliebiges Pad antippen, um das Instrument solo zu schalten.

HINWEIS

Solo geschaltete Instrumente erscheinen wie folgt:

- PAD Layout: Die oberen, seitlichen und unteren Ringe leuchten
- KEY Layout: Die oberen und unteren inneren Ringe leuchten blau




3.  **CONTROLLER** Um die Solofunktion zu beenden, tippen Sie das entsprechende Pad erneut an.

Die LED des angetippten Pads erlischt und die Soloschaltung für das Instrument wird aufgehoben.



HINWEIS

Sofern Instrumente gruppiert sind, können Sie die Solofunktion für alle Instrumente einer Gruppe gleichzeitig aufrufen

Einsatz der INPUT-Sendeffekte




1. Wählen Sie mit  den Sendeffekt (Input)-Block.
2. Wählen Sie  und , um den jeweiligen Effekt an- oder auszuschalten (Send/Off).

Anpassung des externen Eingangs

1. Wählen Sie mit  den Audio-Input-Block.
2. Stellen Sie mit  den Eingangspegel (INPUT) ein.

Stereo- oder MonoEinstellung für den externen Eingang

Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor, wenn eine monophone Klangquelle an den externen Audioeingang angeschlossen ist.



1. Schließen Sie ein Monokabel an der linken Eingangsbuchse INPUT an.
2. Drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Audio-Input-Block.
4. Drücken Sie , um die Art des externen Eingangs einzustellen.
Stereo: Die Signale von rechtem und linken Eingang werden als Stereosignal verarbeitet
Mono (Lch): Das Signal des linken Eingangs wird als Monosignal verarbeitet

Systemeinstellungen



Ändern weiterer Einstellungen


Hier können Sie weitere Einstellungen zum Betrieb und zu anderen Funktionen vornehmen.

1. Drücken Sie .


2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SETTING“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.

Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.


■ Einstellen der Quantisierung (Quantize)

- Wählen Sie mit  den Quantisierungswert. Geben Sie die Timing-Korrektur des Eingangs als Teiler eines Taktwerts ein (Notenwert). Zur Auswahl stehen OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2 oder 1.

HINWEIS

Diese Einstellung wirkt sich beispielsweise auf die Motion-Sequenzen der Effekte und die Echtzeiteingabe im INST-Modus aus.

■ Einstellen der inneren Ringbeleuchtung/-anzeige (Innere Ring-LED)

- Wählen Sie mit , was auf dem inneren Ring des Ring Controllers dargestellt wird. Wählen Sie „Instruments“ (Instrumentenanzeige) oder „Guideline“.

■ Konfigurieren des Clock-Modus (Clock Modus)


Hier legen Sie fest, ob die interne oder eine externe Taktquelle (Clock) bei Einsatz von USB-MIDI-Geräten genutzt werden soll.

- Wählen Sie mit , die Clock-Betriebsart. Wählen Sie „Internal“ oder „External USB“.

ANMERKUNG

Sofern Sie „External USB“ wählen, lassen sich weder Songs noch Looper-Sequenzen aufzeichnen.


■ Einstellen der Display-Helligkeit (LCD-Hintergrundbeleuchtung)

- Stellen Sie mit , die Displayhelligkeit der Basisstation ein. Wählen Sie „Low“, „Mid“ oder „High“.

■ Anzeigen der Software-Version

- Lassen Sie sich mit , die Software-Version anzeigen.

Ändern weiterer Einstellungen (Fortsetzung)

- Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Factory Reset)
- Drücken Sie  ^{SELECT}, um den Bereich **AR-96** der Basisstation auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Im Display erscheint eine Bestätigungsmeldung und die Einstellungen werden auf den Auslieferungszustand zurückgesetzt.

ANMERKUNG



Der Restore-Vorgang löscht sämtliche Einstellungen und selbst erstellten Pattern und Songs. Speichern Sie diese vorab auf einer SD-Karte, falls Sie diese Dateien nicht verlieren möchten.




Datensicherung/Backup (→ S. 98)

Utilities zur Datenverwaltung


Sie können Sicherungskopien von Pattern, Songs, Capture-Aufnahmen, Looper-Sequenzen und Kits auf einer SD-Karte erstellen. Beim Zurückspielen der Daten können Sie alle Daten gleichzeitig oder diese auch einzeln laden.

1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „DATA UTILITY“ und drücken Sie .
Der Screen DATA UTILITY wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.
Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.

■ Sichern von Daten (Backup)

- Drücken Sie , um den Screen zur Benennung der Dateien einzublenden.
- Geben Sie den Dateinamen ein und drücken Sie Enter. Die Dateien werden nun gesichert.








ANMERKUNG

Audiodateien im WAV-Format, die für Capture-Aufnahmen genutzt werden, werden nicht gesichert.

HINWEIS

- Die Voreinstellung für die Sicherungsdatei ist „DATAxxx.ARD“ („xxx“ ist eine vierstellige Nummer).
- Verwendung des Zeicheneingabe-Screens (→ S. 20)

■ Laden von Dateien (Load)






- Drücken Sie , um eine Liste der Sicherungsdateien zu öffnen.
- Wählen Sie mit  eine Datei in dieser Liste und drücken Sie , um diese zu laden.
All: Lädt alle Daten
Kit List: Lädt alle Kit-Daten
Pattern List & Song List: Lädt alle Pattern- und Song-Daten
Capture List & Looper List: Lädt alle Capture-Aufnahmen und Looper-Dateien
- Wählen Sie mit  die gewünschten Dateien und drücken Sie .
Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.
- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
Die Dateien werden von der SD-Karte geladen.

ANMERKUNG

Wenn Sie eine Datei laden, werden die Inhalte des **AR-96** überschrieben.






■ Alle Daten löschen (Erase List)

Sie können alle Pattern, Songs, Capture-Aufnahmen, Loop-Sequenzen und Kits löschen.

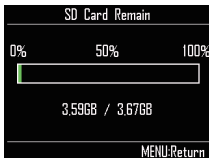
- Wählen Sie , um den Auswahlscreen für das Löschen von Dateien zu öffnen.
All: Löscht alle Daten
Kit List: Löscht alle Daten in der Kit-Liste
Song List: Löscht alle Daten der Song-Liste
Looper List: Löscht alle Daten der Looper-Liste
Pattern List & Song List: Löscht alle Daten der Pattern- und Sequence-Liste
Capture List & Looper List: Löscht alle Daten der Capture- und Looper-Liste
- Wählen Sie mit  die zu löschenden Daten aus und drücken Sie .
Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.
- Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
Nun werden die Daten vollständig gelöscht.

SD-Kartenverwaltung




Überprüfen der Speicherkapazität auf der SD-Karte

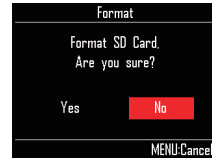
1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SD CARD“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „SD Card Remain“ und drücken Sie .



Nun wird die belegte und verfügbare Kapazität auf der SD-Karte eingeblendet.



Formatieren von SD-Karten

1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SD CARD“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Format“ und drücken Sie . Eine Bestätigung wird eingeblendet.



4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .
- Nun wird die SD-Karte formatiert.








ANMERKUNG

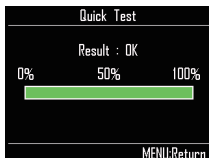
- Bevor Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten verwenden können, müssen Sie diese im **AR-96** formatieren.
- Bedenken Sie, dass alle auf der SD-Karte gespeicherten Daten beim Formatieren gelöscht werden.

Testen der SD-Karten-Leistung








Sie können testen, ob eine SD-Karte für den Einsatz im **AR-96** geeignet ist. Der Basistest kann schnell durchgeführt werden, während für den vollständigen Test die gesamte SD-Karte überprüft wird.

■ Schnelltest



1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SD CARD“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Performance Test“ und drücken Sie .
4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Quick Test“ und drücken Sie .
5. Der Test wird abgeschlossen.
Das Testergebnis wird eingeblendet.



■ Vollständiger Test

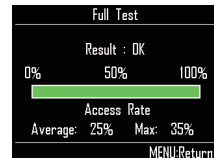
1. Drücken Sie .
2. Wählen Sie mit  den Eintrag „SD CARD“ und drücken Sie .
3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Performance Test“ und drücken Sie .
4. Wählen Sie mit  den Eintrag „Full Test“ und drücken Sie .

Neben der benötigten Dauer wird eine Bestätigung eingeblendet.

5. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Nun wird der vollständige SD-Karten-Test durchgeführt.

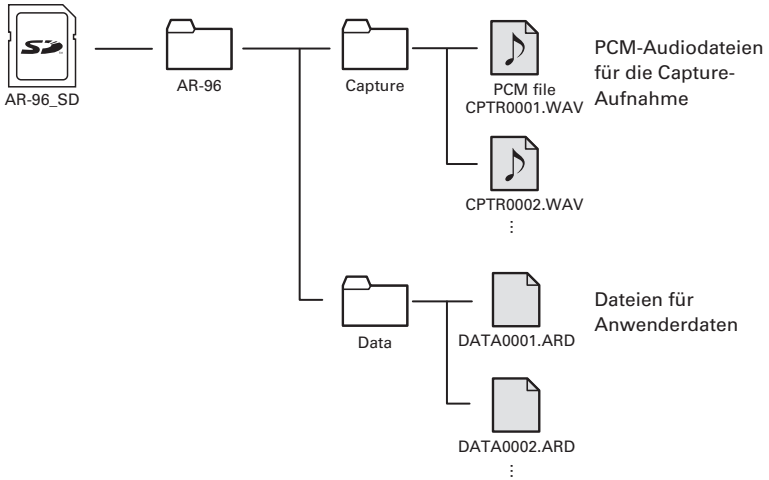
6. Der Test wird abgeschlossen.
Das Testergebnis wird eingeblendet.



ANMERKUNG

Auch wenn als Ergebnis eines Performance-Tests „OK“ ausgegeben wird, ist das keine Garantie dafür, dass keine Schreibfehler auftreten. Diese Information ist vielmehr als Richtwert gedacht.

Ordnerstruktur auf der SD-Karte





Einstellungen für den Ring Controller



Einrichten und Trennen der Verbindung zwischen Ring Controller und Basisstation

Die Kommunikation zwischen Ring Controller und Basisstation erfolgt drahtlos über Bluetooth LE. Eine Anpassung der Verbindungseinstellungen ist bspw. dann notwendig, wenn Sie einen Ring Controller und eine Basisstation verbinden möchten, die ursprünglich nicht im Set ausgeliefert wurden.

■ Verbinden

1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CONTROLLER“ und drücken Sie .



3. Wählen Sie mit  den Eintrag „DeviceList“ und drücken Sie .

Eine Liste der Ring Controller, die verbunden werden können, wird eingeblendet.



HINWEIS



Die Anzahl der Balken in dem Symbol zeigt die Stärke der Verbindung.



4. Wählen Sie mit  den Ring Controller, den Sie verbinden möchten, und drücken Sie .

Der gewählten Ring Controller wird verbunden und alle LEDs blinken blau.

■ Verbindung beenden



1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CONTROLLER“ und drücken Sie .

3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Device List“ und drücken Sie .

Der Liste der Ring Controller wird eingeblenet. Neben dem verbundenen Ring Controller wird ein weißes Quadrat dargestellt.



4. Wählen Sie mit  einen verbundenen Ring Controller aus und drücken Sie .

Die Verbindung mit dem Ring Controller wird getrennt und alle LEDs blinken rot.

Einstellungen für den Ring Controller (Fortsetzung)

Einrichten des Griffbereichs

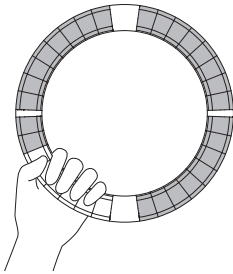
1.  Drücken Sie .

Alle LEDs am Ring Controller leuchten blau.

2.  Berühren Sie den

Bereich, den Sie als Griffbereich einrichten möchten.

Die Pads in diesem Bereich blinken weiß. Die Pads an denselben Positionen auf den oberen und unteren Ringen sind davon ebenfalls betroffen.



HINWEIS


Wenn für 30 Sekunden kein Griffbereich erkannt wird, wird der Vorgang automatisch abgebrochen.

3.  Drücken Sie



Die LED-Beleuchtung des Ring Controllers wird auf den vorherigen Zustand zurückgesetzt – mit Ausnahme der LEDs im Griffbereich, die nicht leuchten und damit anzeigen, dass sie auf Eingaben nicht ansprechen.

HINWEIS

Wenn ein Griffbereich definiert wurde, leuchtet die LED .

- Zurücksetzen der Einstellung für den Griffbereich

1.  Drücken Sie



Alle LEDs am Ring Controller leuchten blau.

2. Setzen Sie den Ring Controller in die Basisstation ein.

3.  Drücken Sie



Dadurch wird die Einstellung für den Griffbereich zurückgesetzt, sodass alle Pads wieder zur Eingabe genutzt werden können.

HINWEIS

Wenn die Funktion Automatic Grip Cancellation (→ S. 104) aktiv ist, wird der Griffbereich automatisch aufgehoben, wenn der Ring Controller auf der Basisstation platziert wird.

Einstellungen für den Ring Controller (Fortsetzung)

Einstellungen für die Ring Controller Funktion



In diesem Abschnitt beschreiben wir die Einstellungen, die nach der Verbindung mit der Basisstation zur Verfügung stehen.

HINWEIS



Einsatz des Ring Controllers zur MIDI-Steuerung (→ S. 108)


1. Drücken Sie .

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „CONTROLLER“ und drücken Sie .


3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Setting“ und drücken Sie .

Der Screen mit den Einstellungen für den Ring Controller wird eingeblendet.

4. Wählen Sie mit  Menü-Einträge, die Sie mit  bestätigen.

Drücken Sie , um eine Menü-Ebene nach oben zu wechseln.

■ Einstellen der LED-Helligkeit (LED Brightness)

- Wählen Sie mit  den Eintrag „LED Brightness“.
- Wählen Sie „Low“ oder „High“.

■ Automatic grip cancellation (Auto Grip Off)

Sie können die Funktion Automatic grip cancellation auf ON oder OFF einstellen.


- Stellen Sie die Funktion Automatic grip cancellation mit  ein.

Wählen Sie „Off“ oder „On“.

■ Velocity

(Im AR-96 > Velocity Curve)

Hier stellen Sie die Pad-Empfindlichkeit ein.

- Stellen Sie mit  die Pad-Empfindlichkeit ein.
 - Low: Geringe Empfindlichkeit (wenig Einfluss auf die Velocity)
 - Mid: Standard-Einstellung
 - High: Hohe Empfindlichkeit (starker Einfluss auf die Velocity)
 - Max: Die Velocity ist immer auf den Maximalwert gesetzt, unabhängig von der Spielstärke

■ Aftertouch

(Im AR-96 > After Touch)


Sie können Aftertouch auf ON oder OFF einstellen.

- Stellen Sie mit  das Aftertouch ein.
- Wählen Sie „Off“ oder „On“.

■ Aftertouch threshold


(Im AR-96 > After Touch Threshold)

Hier bestimmen Sie, wie einfach Aftertouch aktiviert wird.

- Stellen Sie mit  den Aftertouch-Threshold ein.
 - Low: Aftertouch wird einfach aktiviert
 - Mid: Standard-Einstellung
 - High: Aftertouch wird nicht einfach aktiviert

■ Accelerometer sensitivity (Im AR-96 > Accelerometer Sensitivity)


Hier stellen Sie die Empfindlichkeit des Beschleunigungssensors ein.

- Stellen Sie mit  die Empfindlichkeit des Beschleunigungssensors ein.
 - Low: Minimale Empfindlichkeit (geringe Ansprache auf Neigebewegungen)
 - Mid: Standard-Einstellung
 - High: Hohe Empfindlichkeit (spricht selbst auf minimale Neigebewegungen an)

Einstellungen für den Ring Controller (Fortsetzung)

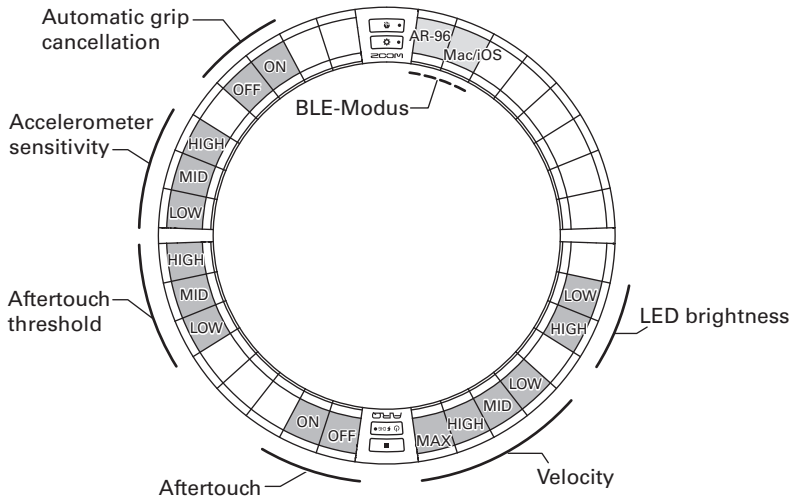
■ Einstellungsfunktionen für den Ring Controller

Sie können die Funktionalität auch am Ring Controller einstellen.

- **CONTROLLER** Drücken Sie . Der Ring Controller wird in den Setting-Modus versetzt und die Pads dienen als Einstellungsstasten.

HINWEIS

- BLE-Modus: Um den Ring Controller zur MIDI-Steuerung zu nutzen, wählen Sie Mac/iOS.
- Der BLE-Modus kann nicht aktiviert werden, während die Verbindung zur Basisstation eingerichtet ist. Schalten Sie die Basisstation aus oder trennen Sie die Verbindung (→ S. 102).



Einstellungen für den Ring Controller (Fortsetzung)

Wechseln des Akkus des Ring Controllers

Tauschen Sie den Akku, wenn er schnell entladen ist oder nicht aufgeladen werden kann.

ANMERKUNG

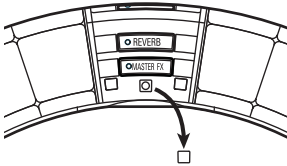
Verwenden Sie immer den Akku ZOOM BT-04.

■ Entfernen des Akkus

1. Entfernen Sie die Abdeckung auf der Rückseite des Rings.

Die Abdeckung befindet sich unterhalb von **MASTER FX**.

Unterseite Ring Controller

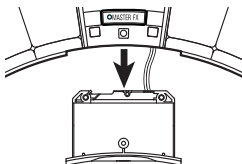


2. Entfernen Sie die Schraube unter der Abdeckung.

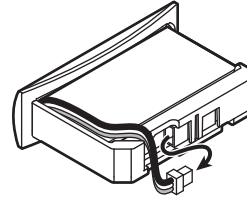
Entfernen Sie die Schrauben mit einem Kreuzschlitzschraubendreher.



3. Ziehen Sie den Batterieträger heraus.



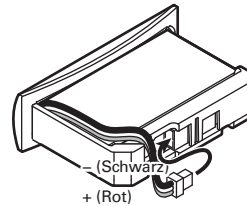
4. Ziehen Sie den Kabelanschluss ab, der den Akku mit dem Batterieträger verbindet.



5. Entnehmen Sie den Akku aus dem Batterieträger.

■ Einsetzen eines Akkus

1. Setzen Sie den Akku in den Träger ein.
2. Verbinden Sie den Akku und den Batterieträger mit dem Kabel.



3. Setzen Sie den Batterieträger im Ring Controller ein.

4. Ziehen Sie die Schraube wieder fest und bringen Sie die Abdeckung wieder an.



Aktualisieren der Firmware

Die Produkt-Firmware kann auf die neueste Version aktualisiert werden.

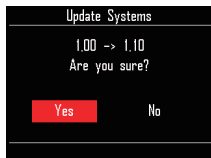
Wenn ein Update zur Verfügung steht, können Sie diese Datei von der ZOOM-Webseite herunterladen (www.zoom.co.jp).



Aktualisierung der Basisstation

1. Kopieren Sie die Update-Datei in das Stammverzeichnis der SD-Karte.

2. Führen Sie die SD-Karte in den Slot ein. Nun drücken Sie , während Sie  gedrückt halten.


Nun wird ein Screen zur Bestätigung des Updates geöffnet.

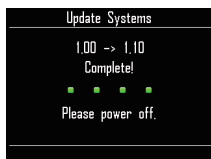


3. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

ANMERKUNG

Während der Aktualisierung dürfen Sie das Gerät nicht ausschalten und die SD-Karte nicht auswerfen. Andernfalls lässt sich der **AR-96** möglicherweise nicht mehr einschalten.



4. Zum Abschluss drücken und halten Sie , um das Gerät auszuschalten.



Aktualisierung des Ring Controllers

Wenn Sie einen Ring Controller mit einer veralteten Firmware mit der Basisstation verbinden, erscheint eine Update-Meldung im Display.


In diesem Fall aktualisieren Sie den Ring Controller anhand der folgenden Schritte.

1.  Drücken und halten Sie  und drücken Sie



Der Ring Controller wird im Update-Modus gestartet und auf der Basisstation wird ein Update-Bildschirm eingeblendet.


ANMERKUNG

Stellen Sie sicher, dass das Pad neben  blau leuchtet.

Wenn es lila leuchtet, verbinden Sie den Ring Controller und die Basisstation. (→ S. 102)

2. Wählen Sie mit  den Eintrag „Yes“ und drücken Sie .

Der Screen mit der Fortschrittsanzeige wird auf der Basisstation eingeblendet.

3.  Nach Abschluss des Updates drücken und halten Sie



ANMERKUNG

Überprüfen Sie den Abschluss der Aktualisierung anhand der Farbe des Pads neben .

- Aktualisierung erfolgreich: Grün
- Aktualisierung fehlgeschlagen: Rot

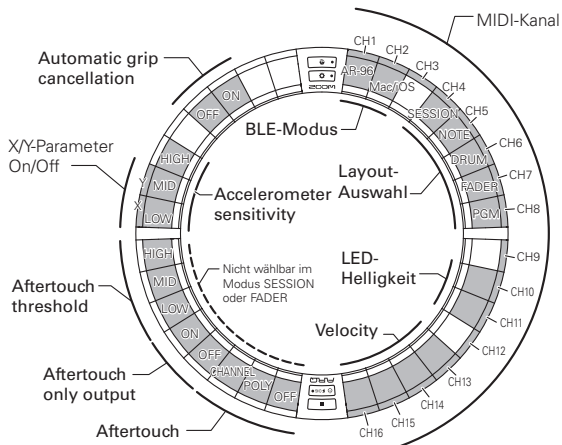
Wenn die Aktualisierung fehlgeschlagen ist, wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 1.

MIDI-Controller

Einsatz des Ring Controllers zur MIDI-Steuerung

Der **AR-96** Ring Controller kann auch einzeln mit einem Mac/iOS-Gerät verbunden und dann als MIDI-Controller benutzt werden.

MIDI-Controller-Einstellungen



■ BLE-Modus

Wählen Sie das Gerät, das mit dem Ring Controller verbunden werden soll.

AR-96: Das ist die normale Betriebsart. Hier wird die Verbindung zu einer **AR-96** Basisstation hergestellt. (→ S. 102)

Mac/iOS: In diesem Modus können Sie den Ring Controller direkt mit einem Mac oder iOS-Gerät verbinden und als MIDI-Controller nutzen.

■ Layout-Auswahl

Hier legen Sie das Layout der MIDI-Befehle im Ring Controller fest.

Einzelheiten zu den einzelnen Layouts finden Sie im Abschnitt „MIDI-Controller-Layouts“ (→ S. 110).

■ MIDI-Kanäle

Hier stellen Sie die MIDI-Kanäle ein, über die der Ring Controller kommuniziert.

CH 1–11 (12–16 sind für das Session-Layout vorgesehen)

■ X/Y-Parameter On/Off

Hier stellen Sie ein, ob die Werte für die X- und Y-Achsen des Beschleunigungssensors ausgegeben werden.

■ Aftertouch

Hier stellen Sie den Aftertouch-Typ ein.

OFF: Kein Aftertouch

POLY: Wenn Sie mehrere Pads zeitgleich drücken, werden sie individuell verarbeitet


CHANNEL: Der gleiche Wert wird für den gesamten MIDI-Kanal ausgegeben

Einsatz des Ring Controllers zur MIDI-Steuerung (Fortsetzung)

■ Aftertouch only output

Es werden nur Aftertouch-MIDI-Befehle ausgegeben.

HINWEIS

- Sie können diese Einstellungen auch vornehmen, indem Sie an der Basisstation  drücken und den Eintrag CONTROLLER>Setting>For Mac/iOS verwenden.
- Für die Velocity und andere Einträge in den Einstellungen, die identisch zum **AR-96** sind, lesen Sie den Abschnitt „Einstellungen für den Ring Controller“ (→ S. 102).

Anschluss an Mac/iOS-Geräte

Über Bluetooth LE können Sie den Ring Controller direkt mit einem Mac oder iOS-Gerät verbinden und als MIDI-Controller nutzen.


ANMERKUNG

Um diese Funktion zu verwenden, schalten Sie die Basisstation aus und trennen die Verbindung (→ S. 102).

■ Umschalten des Ring-Controller-Modus

1.  Drücken Sie .

Dadurch schalten Sie den Ring Controller in den Setup-Modus.

2.  Tippen Sie auf das Pad für den BLE-Modus Mac/iOS.

Dadurch schalten Sie den Ring Controller in den Mac/iOS-Modus.

■ Anschluss an einen Mac

1. Öffnen Sie die Anwendung Audio-MIDI-Setup auf dem Mac.

2. Wählen Sie in der Menüleiste den Eintrag „Fenster“ und dort „MIDI-Studio einblenden“.

Das Fenster „MIDI-Studio“ wird geöffnet.

3. Doppelklicken Sie auf das Bluetooth-Symbol.

Der Screen für die Bluetooth-Konfiguration wird eingeblendet.

4. Klicken Sie für den Ring Controller in der Liste auf „Verbinden“.

Wenn die Verbindung erfolgreich eingerichtet wurde, blinken alle LEDs am Ring Controller blau.

ANMERKUNG

Wenn die Verbindung nicht eingerichtet wird, öffnen Sie die Systemeinstellungen und klicken auf das \times neben dem Ring Controller in der Bluetooth-Liste, bevor Sie es erneut versuchen.

■ Anschluss an iOS-Geräte

1. Starten Sie eine App auf dem iOS-Gerät, die MIDI over BLE unterstützt.

2. Richten Sie anschließend im Settings-Bildschirm der App die Bluetooth-Verbindung ein.

Wenn die Verbindung erfolgreich eingerichtet wurde, blinken alle LEDs am Ring Controller blau.

HINWEIS

Für alle Eingaben in den Einstellungen der App lesen Sie bitte das zugehörige Manual.

MIDI-Controller-Layouts


Wenn Sie den Ring Controller zur MIDI-Steuerung verwenden, können Sie zwischen fünf verschiedenen Pad-Layouts wählen.

Layout-Typen

■ SESSION-Layout


Dieses Layout wurde für den Einsatz mit der Session-Ansicht in Ableton Live angelegt. Sie können es zur Wiedergabe von Clips und Szenen sowie zur Steuerung der Lautstärke, des Pannings, der Send-Effekte u. a. verwenden.

■ NOTE-Layout

In diesem Layout sind die Noten wie bei Piano-Tasten über die Pads verteilt. Mit  schalten Sie die Oktavlage um.

■ DRUM-Layout

Dieses Layout wurde für den Einsatz mit den Drum-Racks in einer DAW-Software angelegt. Die Pads auf einem Viertel jedes Rings sind je einer Drum-Rack-Sektion zugeordnet.

Mit  können Sie die Notennummern als Gruppe anheben oder absenken.

■ FADER-Layout

So können Sie den Ring Controller als Fader nutzen. Die Pads auf der Hälfte jedes Rings arbeiten als ein einzelner Fader.

■ PROGRAMMER-Modus

In diesem Modus können Sie jedes Pad und die zugehörige LED nach Bedarf programmieren.

HINWEIS

Für Einzelheiten zu den MIDI-Befehlen, die im jeweiligen Modus ausgegeben und empfangen werden, lesen Sie den Abschnitt „Ring-Controller MIDI-Befehle“ (→ S. 124).

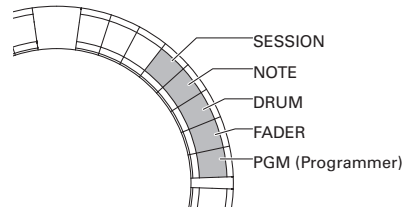
Auswahl der Layouts

1. **CONTROLLER** Drücken Sie



Dadurch schalten Sie den Ring Controller in den Setup-Modus.

2. **CONTROLLER** Tippen Sie das jeweilige Pad für einen dieser Modi an.



Dadurch wird das Layout des Ring Controllers umgeschaltet.

3. **CONTROLLER** Drücken Sie



Dadurch wird der Einstell-Modus beendet.

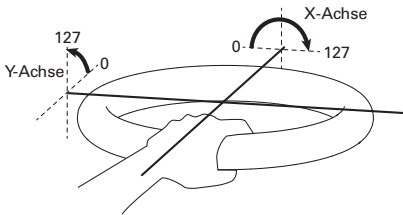
Weitere Funktionen

Beschleunigungssensor

Sie können über den Beschleunigungssensor des Ring Controllers MIDI-Befehle ausgeben.

ANMERKUNG

- Das ist erst möglich, wenn der Griffbereich des Ring Controllers definiert wurde. (→ S. 103)
- Der Griffbereich bestimmt die Ausrichtung der X- und Y-Achsen.



Ausgegebene MIDI-Befehle

X-Achse: Control Change 85, 0–127
Änderungen können ab der Ausgangs- (0°) bis zur davon abgewandten Position (180°) erzeugt werden.

Y-Achse: Control Change 86, 0–127
Änderungen können ab der Ausgangs- (0°) bis zur vertikalen Position (90°) erzeugt werden.

■ Ein-/Ausschalten des Beschleunigungssensors

1. **CONTROLLER** Drücken Sie **MASTERFX**.

Die LED **MASTERFX** leuchtet und der Beschleunigungssensor wird aktiviert.

2. **CONTROLLER** Drücken Sie **MASTERFX** erneut, um den Beschleunigungssensor abzuschalten.

Die LED **MASTERFX** erlischt und der Beschleunigungssensor wird ausgeschaltet.

Initialisierung

1. **CONTROLLER** Schalten Sie den Ring Controller ein, während Sie **RESET** gedrückt halten.
Der Factory-Reset-Modus wird aktiviert.
2. **CONTROLLER** Tippen Sie auf das Pad mit einer blinkenden LED.
Der Ring Controller wird auf seine Voreinstellungen zurückgesetzt und automatisch ausgeschaltet.

■ Wiederherstellen der Voreinstellungen über die Basisstation

Sie können den Ring Controller auch mit Hilfe der Basisstation auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

1. Drücken Sie **MENU**.
2. Wählen Sie mit **SELECT** den Eintrag „CONTROLLER“ und drücken Sie **SELECT**.
3. Wählen Sie mit **SELECT** den Eintrag „Setting“ und drücken Sie **SELECT**.
4. Wählen Sie mit **SELECT** den Eintrag „Factory Reset“ und drücken Sie **SELECT**.
Ein Screen zur Bestätigung wird geöffnet.
5. Wählen Sie mit **SELECT** den Eintrag „Yes“ und drücken Sie **SELECT**.
Damit setzen Sie den Ring Controller auf die Werkseinstellungen zurück.

Fehlerbehebung

Wenn Sie denken, dass sich der **AR-96** merkwürdig verhält, überprüfen Sie zuerst folgende Punkte.


■ Kein oder nur sehr leiser Sound

- Stellen Sie sicher, dass das Gerät eingeschaltet ist.
- Überprüfen Sie die Anschlüsse.
- Stellen Sie die Instrumentenlautstärke ein.
- Steuern Sie die Gruppenpegel am Mixer aus.
- Stellen Sie sicher, dass die Stummschaltung nicht aktiv ist.
- Überprüfen Sie die Kopfhörer- und OUTPUT-Pegel.

■ Es sind sehr viele Nebengeräusche zu hören.

- Überprüfen Sie die Schirmung der Audiokabel.
- Verwenden Sie immer ein originales ZOOM-Netzteil.

■ Effekte funktionieren nicht.

- Überprüfen Sie, ob der Effekt einem Instrument zugewiesen ist.
- Die Effekte sind nur aktiv, solange die zugehörigen Tasten gedrückt werden. Aktivieren Sie , um einen Effekt auch nach dem Loslassen dauerhaft zu aktivieren.

■ Der Ring Controller funktioniert nicht richtig.

- Stellen Sie sicher, dass das Gerät eingeschaltet ist.
- Überprüfen Sie die Verbindung zur Basisstation.
- Stellen Sie die Pad-Empfindlichkeit ein.
- Überprüfen Sie die Einstellung für den Griffbereich.
- Beim Einsatz als MIDI-Controller überprüfen Sie die Einstellungen in Ihrem Mac oder iOS-Gerät.

Produktspezifikationen

Basisstation

Eingänge	INPUT L/R	Anschlussstyp	Mono-Klinkenbuchsen (unsymmetrisch)
		Eingangsverstärkung	+10 bis -65 dB
		Eingangsimpedanz	50 k Ω
Ausgänge	OUTPUT L/R	Anschlussstyp	Mono-Klinkenbuchsen (unsymmetrisch)
		Ausgangsimpedanz	200 Ω
	PHONES	Anschlussstyp	Standard-Stereoklinkenbuchsen 20mW x 2 (an 32 Ω Last)
		Ausgangsimpedanz	10 Ω
Dynamik		ANALOG IN (AD): 92 dB typ. (IHF-A) PHONE OUT (DA): 102 dB typ. (IHF-A) MAIN OUT (DA): 106 dB typ. (IHF-A)	
Aufnahmemedien		16 MB – 2 GB SD-Karten, 4 GB – 32 GB SDHC-Karten, 64 GB – 128 GB SDXC-Karten	
MIDI IN/OUT		USB-MIDI oder MIDI over Bluetooth LE	
Stromversorgung		5 V 1 A Netzteil	
Leistungsaufnahme		Basisstation: max. 1,25 W Bei einer Stromversorgung des Ring Controllers: max. 4,5 W (inkl. Ladestrom)	
Außenmaße		260,0 mm (T) x 260,0 mm (B) x 64,0 mm (H)	
Gewicht		990 g	
Anzeige	LCD	2,0" Vollfarb-LCD (320 x 240)	
Schnittstelle	USB 2.0 (standard-konformes USB-MIDI)	Unterstützte Betriebssysteme	Windows 7 (SP1 oder aktueller), Windows 8 (inkl. 8.1 oder aktueller), Windows 10 Mac OS X (10.8 oder höher)
		Minimale Systemvoraussetzungen	Chipsatz mit USB 2.0, Intel Core i3 oder schnellerer Prozessor
	MIDI over Bluetooth LE	Übertragungsgeschwindigkeit	Max. 31,25 kbps (\pm 1%)
		Latenz (mit dem Ring-Controller)	5 – 12,5 ms

Ring Controller

MIDI IN/OUT		MIDI over Bluetooth LE	
Sensoren		Druckempfindliche PADS, 3-Achsen-Beschleunigungssensor	
Stromversorgung		Lithium-Polymer-Akku (max. 4,2 V DC, 3,7 V Nennspannung, 450 mAh Kapazität bei 3,7 V), Stromversorgung über Basisstation	
Leistungsaufnahme		Akkubetrieb: max. 2 W	
Ladedauer		Ca. 2,5 Stunden	
Betriebsdauer im Akkubetrieb		Etwa 4,5 Stunden, wenn LED Brightness auf Low eingestellt ist Etwa 2,5 Stunden, wenn LED Brightness auf High eingestellt ist (kann abhängig von den Einsatzbedingungen variieren)	
Außenmaße		280,5 mm (T) x 280,5 mm (B) x 33,5 mm (H)	
Gewicht		540 g	
Trigger Pads		Anzahl Pads	96
		Velocity-Kurven	4 Typen
Schnittstelle	MIDI over Bluetooth LE	Kompatible iOS-Geräte	iPads mit iOS 8.0 oder aktueller
		Kompatible Macs	Mac OS X 10.10.5 Yosemite oder höher MacBooks, iMacs und Macs der Pro-Serie mit BLE-Unterstützung
		Übertragungsgeschwindigkeit	Max. 31,25 kbps (\pm 1%)
		Latenz (mit der Basisstation)	5 – 12,5 ms
		Latenz (iOS und Mac OS)	16,25 – 20 ms

Anhang

Preset-Pattern-Liste

Pattern-Nr.	Pattern-Name
1	DEEPhOUSE
2	PROGRESSIVE
3	NEW TRAP
4	HARD DANCE
5	NEW REGGAETON
6	TECHNO
7	DUBSTEP
8	TRIPLETS
9	NEW JAZZ
10	EURODANCE
11	DRUM N BASS
12	MINMAL
13	HIPHOP
14	TRIBAL
15	LA BEAT
16	AFROBEAT
17	ELECTRO
18	TRANCE
19	BROKENBEAT
20	KUDURO
21	WORLD
22	NEW EU DANCE
23	ELECTRIC HOUSE A
24	ELECTRIC HOUSE B
25	TECH HOUSE A
26	TECH HOUSE B
27	TECH HOUSE C
28	STAR GATE
29	FILTER HOUSE A
30	FILTER HOUSE B
31	TRIBAL HOUSE A
32	TRIBAL HOUSE B
33	EURO HOUSE
34	HOP HOUSE
35	AMBIENT TECH A
36	AMBIENT TECH B
37	PSY TRANCE A
38	PSY TRANCE B
39	REPEAT A
40	REPEAT B
41	MELODIC TECHNO A
42	MELODIC TECHNO B
43	TRIBAL TECH
44	BIG TECHNO
45	SPRINGY TECH
46	TECH STEP A
47	TECH STEP B
48	DREAMING A
49	DREAMING B
50	TRIBAL A
51	TRIBAL B
52	SAY YEAH A
53	SAY YEAH B
54	SAMPLING BEAT A
55	SAMPLING BEAT B
56	FUTURE GROOVE A
57	FUTURE GROOVE B
58	FUTURE TRIBE
59	WHEREHOUSE

GENRE 1

GENRE 2

Pattern-Nr.	Pattern-Name
60	CHILL OUT A
61	CHILL OUT B
62	AMBIENT BEAT A
63	AMBIENT BEAT B
64	DUBSTEP BEAT A
65	DUBSTEP BEAT B
66	AMBIENT STEP A
67	AMBIENT STEP B
68	AMBIENT TRAP A
69	AMBIENT TRAP B
70	LOW DOWN
71	TRAP
72	BIG TRAP
73	HARD TRAP
74	SLAP TRAP
75	ELECTRO TRAP
76	BELL TREES
77	LIGHT MACHINE
78	OLD SCHOOL
79	ELECTRO HIPHOP
80	OG
81	BIG REVERB
82	HARD N BASS
83	DRUM N BASS A
84	DRUM N BASS B
85	FAST STEP A
86	FAST STEP B
87	MOVING BASS
88	SESSION
89	JAZZY STYLE
90	ACO REGGAETON
91	REGGATON
92	LOW KICK A
93	LOW KICK B
94	AFRO TECH
95	AFRO HARD TECH
96	YAY
97	DISCO 1
98	DISCO 2
99	DISCO 3
100	DISCO 4
101	DISCO 5
102	DISCO 6
103	DISCO 7
104	DISCO 8
105	DISCO 9
106	DISCO 10
107	DARK WAVE 1
108	DARK WAVE 2
109	DARK WAVE 3
110	DARK WAVE 4
111	DARK WAVE 5
112	DARK WAVE 6
113	DARK WAVE 7
114	DARK WAVE 8
115	DARK WAVE 9
116	DARK WAVE 10
117	FOOTWORK 1
118	FOOTWORK 2

GENRE 2

SONG

Pattern-Nr.	Pattern-Name
119	FOOTWORK 3
120	FOOTWORK 4
121	FOOTWORK 5
122	FOOTWORK 6
123	FOOTWORK 7
124	FOOTWORK 8
125	FOOTWORK 9
126	FOOTWORK 10
127	BKLYN TECHNO 1
128	BKLYN TECHNO 2
129	BKLYN TECHNO 3
130	BKLYN TECHNO 4
131	BKLYN TECHNO 5
132	BKLYN TECHNO 6
133	BKLYN TECHNO 7
134	BKLYN TECHNO 8
135	BKLYN TECHNO 9
136	BKLYN TECHNO 10
137	DODGE 1
138	DODGE 2
139	DODGE 3
140	DODGE 4
141	DODGE 5
142	DODGE 6
143	DODGE 7
144	BOUNCE 1
145	BOUNCE 2
146	BOUNCE 3
147	BOUNCE 4
148	BOUNCE 5
149	BOUNCE 6
150	BOUNCE 7
151	BOUNCE 8
152	BOUNCE 9
153	TECHNO 1
154	TECHNO 2
155	TECHNO 3
156	TECHNO 4
157	TECHNO 5
158	TRAP A 1
159	TRAP A 2
160	TRAP A 3
161	TRAP A 4
162	TRAP A 5
163	TRAP B 1
164	TRAP B 2
165	TRAP B 3
166	TRAP B 4
167	TRAP B 5
168	REGGAETON 1
169	REGGAETON 2
170	REGGAETON 3
171	REGGAETON 4
172	REGGAETON 5
381	PLAIN 1
382	PLAIN 2
383	PLAIN 3
384	PLAIN 4

SONG

SAMPLE

Preset-Kit-Liste

	KIT-Nr.	KIT-Name
GENRE 1	1	DEEPHOUSE
	2	RAINBOW
	3	TRAP_LIGHTING
	4	HARD DANCE
	5	4 SPLIT
	6	TECHNO
	7	DUBSTEP
	8	EDM LIGHTING
	9	NEW JAZZ
	10	4 RED COLORS
	11	4 BLUE COLORS
	12	MINIMAL
	13	HIPHOP
	14	SNAKE
	15	TRIPLE SAW
	16	AFROBEAT
	17	ELECTRO
	18	TRANCE LIGHTING
	19	BROKENBEAT
	20	KUDURO
	21	KALIMBA
GENRE 2	22	NEW EU DANCE
	23	ELECTRIC HOUSE
	24	TECH HOUSE
	25	STAR GATE
	26	FILTER HOUSE
	27	TRIBAL HOUSE
	28	EURO HOUSE
	29	HOP HOUSE
	30	AMBIENT TECH
	31	PSY TRANCE
	32	PHASED SNARE
	33	MELODIC TECHNO
	34	WORLD
	35	BIG TECHNO
	36	SPRINGY TECH
	37	TECH STEP
	38	DREAMING
	39	FUNKY
	40	DEEP DARK

	KIT-Nr.	KIT-Name
GENRE 2	41	FUTURE GROOVE
	42	FUTURE TRIBE
	43	WHEREHOUSE
	44	CHILL OUT
	45	AMBIENT BEAT
	46	DUBSTEP BEAT
	47	AMBIENT STEP
	48	AMBIENT TRAP
	49	LOW DOWN
	50	TRAP
	51	HARD N BASS
	52	ELECTRO TRAP
	53	BELL TREES
	54	ELECTRO HIPHOP
	55	OG
SONG	56	AMBIANT
	57	DRUM N BASS
	58	SESSION
	59	ELECTRIC JAZZ
	60	ACO REGGAETON
	61	REGGAETON
	62	LOW KICK
	63	AFRO TECH
	64	AFRO HARD TECH
	65	YAY
SAMPLE	66	DISCO
	67	DARK WAVE
	68	FOOTWORK
	69	BKLYN TECHNO
	70	DODGE
	71	NYC
	72	TECHNO SONG
	73	TRAP SONG
	74	H & N SONG
	75	HARD REGGAETON
76	HALF AND HALF	
77	TOUCH A PITCH	
78	STEP MASTER	
79	PLAY A KICK!	

Parameterlisten im EDIT-Menü

■ Oszillator-Block

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Typ
----- Siehe Oszillator-Liste

Oszillator-Liste

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
Kick	2Step Kick	o	1
	BigBeat Kick	o	2
	Blubber Kick	o	3
	BreakBeat Kick	x	4
	Breaks Kick	x	5
	Classic Kick	o	6
	Cyber Kick	o	7
	DeepDark Kick	x	8
	DeepHouse Kick	o	9
	Disco Kick	x	10
	D&B Kick	x	11
	Dubstep Kick	x	12
	EDM Kick	o	13
	Electro Kick	o	14
	EuroBeat Kick	o	15
	EuroDance Kick	o	16
	EuroTrance Kick	o	17
	FrenchHouse Kick	o	18
	Funk Kick	x	19
	Hardcore Kick	x	20
	HardHouse Kick	o	21
	HardTechno Kick	x	22
	HipHop Kick 1	o	23
	HipHop Kick 2	o	24
	Oldschool Kick	o	25
	HR&HM Kick	x	26
	Jazz Kick	x	27
	Jungle Kick	x	28
	Kicker Kick	o	29
	Berlin Kick	o	30
	D Kick	o	31
	Muted Kick	x	32
	Lounge Kick	x	33
	MainRoom Kick	x	34
	Minimal Kick	o	35
	NuDisco Kick	x	36
	ProgHouse Kick	o	37
	R&B Kick	o	38
	Reggae Kick	o	39
	Reggaeton Kick	x	40
	Rock Kick	x	41
	Sub Kick	o	42
	Synth Kick	o	43
	Techno Kick	o	44
	TechHouse Kick	o	45
	Kit707 Kick	x	46
	Kit808 Kick	o	47
	Kit909 Kick	o	48
	Trap Kick	o	49
	TrapMe Kick	o	50
	TribalHouse Kick	o	51
Snare	2Step RS	x	1
	2Step Snare	x	2
	BigBeat RS	x	3
	BigBeat Snare	x	4
	Breaks RS	x	5
	Breaks Snare	x	6
	Chicago Snare	x	7
	DeepHouse Snare	x	8
	DeepHouse RS	x	9
	D&B RS	x	10
	D&B Snare	x	11
	Dubstep RS	x	12
	Dubstep Snare 1	x	13

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
Snare	Dubstep Snare 2	x	14
	EDM Snare	x	15
	EDM RS	x	16
	Electro RS	x	17
	Electro Snare	x	18
	EuroBeat RS	x	19
	EuroBeat Snare	x	20
	EuroDance RS	x	21
	EuroDance Snare	x	22
	EuroTrance RS	x	23
	EuroTrance Snare	x	24
	FlashBulb Snare	x	25
	Future Snare	x	26
	Garage Snare	x	27
	Hardcore RS	x	28
	Hardcore Snare	x	29
	HardHouse RS	x	30
	HardHouse Snare	x	31
	HardTechno RS	x	32
	HardTechno Snare	x	33
	HH Snare	x	34
	HipHop RS	x	35
	HipHop Snare	x	36
	HR&HM RS	x	37
	HR&HM Snare	x	38
	Jazz RS	x	39
	Jazz Snare	x	40
	Jazz Brush	x	41
	Jungle RS	x	42
	Jungle Snare	x	43
	MainRoom Snare	x	44
	Minimal RS	x	45
	Minimal Snare	x	46
	NuDisco RS	x	47
	NuDisco Snare	x	48
	ProgHouse RS	x	49
	ProgHouse Snare	x	50
	R&B RS	x	51
	R&B Snare	x	52
	Reggae RS	x	53
	Reggae Snare	x	54
	Reggaeton RS	x	55
	Reggaeton Snare	x	56
	Rock RS	x	57
	Rock Snare	x	58
	Gangsta Snare	x	59
	South Snare	x	60
	TechHouse RS	x	61
	TechHouse Snare	x	62
	Kit707 Snare	x	63
	Kit808 Snare	x	64
Kit808 RS	x	65	
Kit909 Snare	x	66	
Kit909 RS	x	67	
Trap RS	x	68	
Trap Snare	x	69	
TribalHouse RS	x	70	
TribalHouse Snare	x	71	
UK Snare	x	72	
Vintage Snare	x	73	
Building Clap	x	1	
Clap	ClasRave Clap	x	2
	Dance Clap	x	3
	Disco Clap	x	4

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.	
Clap	D&B Clap	x	5	
	Breaks Clap	x	6	
	Electro Clap	x	7	
	Techno Clap 1	x	8	
	House Clap 1	x	9	
	HipHop Clap	x	10	
	Minimal Clap	x	11	
	House Clap 2	x	12	
	Techno Clap 2	x	13	
	NY Clap	x	14	
	Reggae Clap	x	15	
	Short Clap	x	16	
	SlapVerb Clap	x	17	
	Step Clap	x	18	
	Thug Clap	x	19	
	Kit707 Clap	x	20	
	Kit808 Clap	x	21	
	Kit909 Clap	x	22	
	Trance Clap	x	23	
	Trap Clap	x	24	
	HiHat	Berlin CloseHH	x	1
		Berlin OpenHH	x	2
		Chicago Hi-Hat	x	3
		ComputerNoise	x	4
DeadLeaser Hat		x	5	
Disco CloseHH		x	6	
Disco OpenHH		x	7	
Dance CloseHH		x	8	
Dance OpenHH		x	9	
D&B CloseHH		x	10	
D&B OpenHH		x	11	
Breaks CloseHH		x	12	
Breaks OpenHH		x	13	
Electro CloseHH		x	14	
Electro OpenHH		x	15	
Techno CloseHH		x	16	
Techno OpenHH		x	17	
Feedback Hat		x	18	
Garage Hat		x	19	
GlitchTick Hat		x	20	
HardHouse Hat		x	21	
Standard OpenHH		x	22	
HipHop CloseHH		x	23	
HipHop OpenHH		x	24	
House CloseHH		x	25	
House OpenHH		x	26	
Minimal CloseHH		x	27	
Minimal OpenHH		x	28	
HR&HM CloseHH		x	29	
HR&HM OpenHH		x	30	
Jazz CloseHH		x	31	
Jazz OpenHH		x	32	
London Hat		x	33	
Milano Hat		x	34	
NY Hat		x	35	
Paris Hat		x	36	
R&B CloseHH		x	37	
R&B OpenHH		x	38	
Reggae CloseHH		x	39	
Reggae OpneHH		x	40	
Rock CloseHH		x	41	
Rock OpenHH		x	42	
Short Hi-Hat		x	43	
Kit707 CloseHH		x	44	

Parameterlisten im EDIT-Menü (Fortsetzung)

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
Hi-hat	Kit707 OpenHH	x	45
	Kit808 CloseHH	x	46
	Kit808 OpenHH	x	47
	Kit909 CloseHH	x	48
	Kit909 OpenHH	x	49
	Trance CloseHH 1	x	50
	Trance OpenHH 1	x	51
	Trance CloseHH 2	x	52
	Trance OpenHH 2	x	53
	Short Crash	x	1
Long Crash	x	2	
Splash Cymbal	x	3	
Disco Crash	x	4	
Disco Ride	x	5	
Dance Crash	x	6	
Dance Ride	x	7	
D&B Crash	x	8	
D&B Ride	x	9	
Breaks Crash	x	10	
Breaks Ride	x	11	
Electro Crash	x	12	
Electro Ride	x	13	
Techno Crash	x	14	
Techno Ride	x	15	
HipHop Crash	x	16	
HipHop Ride	x	17	
House Crash	x	18	
House Ride	x	19	
Minimal Crash	x	20	
Minimal Ride	x	21	
HR&HM Crash	x	22	
HR&HM Ride	x	23	
Jazz Crash	x	24	
Jazz Ride	x	25	
R&B Crash	x	26	
R&B Ride	x	27	
Reggae Crash	x	28	
Reggae Ride	x	29	
Standard Ride	x	30	
Rock Crash	x	31	
Rock Ride	x	32	
Kit707 Crash	x	33	
Kit707 Ride	x	34	
Kit808 Crash	x	35	
Kit909 Crash	x	36	
Kit909 Ride	x	37	
Trance Crash	x	38	
Trance Ride	x	39	
Tom	80's Tom	x	1
	Acoustic Tom 1	x	2
	Acoustic Tom 2	x	3
	DoubleElectro Tom	o	4
	FrenchHouse Tom	x	5
	Ind. Tribe Tom	x	6
	Industry Tom	x	7
	Long Tom	x	8
	NewWave Tom	x	9
	Noise Tom	x	10
Synth Tom	o	11	
Kit707 Tom	x	12	
Kit808 Tom	x	13	
Kit909 Tom	x	14	
Vintage Tom	x	15	
Percussion	BellTree	x	1
	Bottle	x	2
	BrightData	x	3
	Cabasa Hit	x	4
	Cabasa Shake	x	5
	Castanets	x	6
	CementClick	x	7
	Clave	x	8
	Conga Open	x	9
	Conga Close	x	10
Conga Slap	x	11	
Cowbell	x	12	

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
Percussion	Darbuka	x	13
	Davul Chember	x	14
	Davul Dum	x	15
	Davul Kasnak	x	16
	Davul Tek	x	17
	Djembe	x	18
	Droplet	x	19
	GitichClave	x	20
	Hi-Bongo	x	21
	Lo-Bongo	x	22
Hi-Timbales	x	23	
Lo-Timbales	x	24	
Hi-Agogo	x	25	
Lo-Agogo	x	26	
IDM Prec.	x	27	
LongGuiro	x	28	
ShortGuiro	x	29	
LongWhistle	o	30	
Maracas	x	31	
MouthPop	x	32	
MuteCuica	x	33	
MuteSurdo	x	34	
MuteTriangle	x	35	
OpenCuica	x	36	
OpenSurdo	x	37	
OpenTriangle	x	38	
OrganicPrec.	x	39	
Lo-Pop	o	40	
Hi-Pop	x	41	
PlasticLid	x	42	
Quijada	x	43	
Quijada Hit	x	44	
RimPercussion	x	45	
Riq Doum	x	46	
Riq Pa	x	47	
Riq Tak	x	48	
Shaker 1	x	49	
Shaker 2	x	50	
Shaker Hit	x	51	
ShortData	x	52	
ShortPercussion	x	53	
ShortWhistle	x	54	
Snap	x	55	
SquishyZap	x	56	
Sticks	x	57	
SynthPercussion	o	58	
Tabla Ge	x	59	
Tabla Ke	x	60	
Tabla Na	x	61	
Tabla Te	x	62	
Jingle	x	63	
Tambourine	x	64	
Timpani	x	65	
Kit808 Cowbell	o	66	
Vibraslap	o	67	
WindChime	x	68	
WoodBlock	x	69	
Al-Low House	x	1	
Hey Trap	x	2	
Female Oh	x	3	
Male Oh	x	4	
Oh Garage	x	5	
Technologic Vox	x	6	
U DeepHouse	x	7	
VocalStab	x	8	
Yah Dubstep	x	9	
Male Ahaa	x	10	
Male Ahaaw	x	11	
AncientWisdom	x	12	
Male Baaa	x	13	
Male Che	x	14	
Male ComeOn	x	15	
Male Doh	x	16	
Male Doo	x	17	
Female Aan	x	18	

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
Stimmen	Female Ah	x	19
	Female Am	x	20
	Female Haa	x	21
	Female Ho	x	22
	Female On	x	23
	Female So	x	24
	Female Yo	x	25
	Female Your	x	26
	Ghostly	x	27
	Male Haa	x	28
Male Hey 1	x	29	
Male Hey 2	x	30	
Male Nahh	x	31	
Male Ohooo	x	32	
Male Paa	x	33	
Male Wao	x	34	
Male Whoo	x	35	
Synth Basic	Saw	*	1
	Square	*	2
	Pulse	*	3
	Sine	*	4
	Triangle	*	5
	Saw + Square	*	6
	Saw + Pulse	*	7
	Saw + Sine	*	8
	Saw + Triangle	*	9
	Sine + Triangle	*	10
Saw Harmony	*	11	
Square Harmony	*	12	
Pulse Harmony	*	13	
Sine Harmony	*	14	
Triangle Harmony	*	15	
Dual Saw	*	16	
Dual Square	*	17	
Dual Pulse	*	18	
Dual Sine	*	19	
Dual Triangle	*	20	
Triple Saw	*	21	
Triple Square	*	22	
Triple Pulse	*	23	
Triple Sine	*	24	
Triple Triangle	*	25	
Oct Saw	*	26	
Oct Square	*	27	
Oct Pulse	*	28	
Oct Sine	*	29	
Oct Triangle	*	30	
Ring Saw	*	31	
Ring Square	*	32	
Ring Pulse	*	33	
Ring Sine	*	34	
Ring Triangle	*	35	
Ring Dual Saw	*	36	
Ring Dual Square	*	37	
Ring Dual Pulse	*	38	
Ring Dual Sine	*	39	
Ring Dual Triangle	*	40	
Ring Oct Saw	*	41	
Ring Oct Square	*	42	
Ring Oct Pulse	*	43	
Ring Oct Sine	*	44	
Ring Oct Triangle	*	45	
FM Saw	*	46	
FM Square	*	47	
FM Pulse	*	48	
FM Sine	*	49	
FM Triangle	*	50	
FM Dual Saw	*	51	
FM Dual Square	*	52	
FM Dual Pulse	*	53	
FM Dual Sine	*	54	
FM Dual Triangle	*	55	
FM Oct Saw	*	56	
FM Oct Square	*	57	
FM Oct Pulse	*	58	

Parameterlisten im EDIT-Menü (Fortsetzung)

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
Synth Basic	FM Oct Sine	*	59
	FM Oct Triangle	*	60
	Sync Saw	*	61
	Sync Square	*	62
	Sync Pulse	*	63
	Sync Sine	*	64
	Sync Triangle	*	65
	Sync Dual Saw	*	66
	Sync Dual Square	*	67
	Sync Dual Pulse	*	68
Synth- Bass	Sync Dual Sine	*	69
	Sync Dual Triangle	*	70
	AngerBass	o	1
	DeepBass	o	2
	DubstepDirtBass	x	3
	FlatRicBass	x	4
	GarageFatBass	x	5
	ParisBass	o	6
	PulseBottomBass	x	7
	SubsponseBass	o	8
SynthFx	VoiceBass	x	9
	WarmSawBass	o	10
	AirCloud	o	1
	Alarm	o	2
	AlienWarning	x	3
	Arpness	x	4
	BeatBang	x	5
	BlackStar	x	6
	BottleVox	x	7
	Closer	x	8
CompuBlip	o	9	
DangerZone	x	10	
ElectricSwipe	x	11	
EpicAir	x	12	
ForcedAir	x	13	
Lazer 1	x	14	
Lazer 2	x	15	
Lazer 3	x	16	
LazerGun	x	17	
MarsInvaders	x	18	
MazG	x	19	
NoiseFloor	x	20	

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
SynthFx	Revenge	x	21
	SawDown	x	22
	Shreakback	x	23
	SirenFX	x	24
	Spacer	o	25
	StarGate	x	26
	TrapBounce	x	27
	TunnyPluck	x	28
	Twister	x	29
	U Tone	o	30
SynthHit	WideFive	o	31
	X Scape	x	32
	1980sAnalog5ths	o	1
	ClubChord	x	2
	DecadeChord	x	3
	DubstepStab	x	4
	EdgeOfStab	o	5
	EDM_MinorChord	x	6
	EDM Stab	x	7
	FadeChord	x	8
FatMash	o	9	
FatPad	x	10	
FluteSpaceLead	x	11	
FutureSax	x	12	
LeadChord	x	13	
LeadChordFlave	x	14	
LeadDirt	x	15	
LeadDrop	x	16	
LegacyChord	x	17	
LowTech	o	18	
MetallicPad	o	19	
PartyChord	x	20	
PlasticTube	o	21	
PumpChord	x	22	
PaggaTone	o	23	
RaveLead	o	24	
RaveStabLead	x	25	
SimpleChord	x	26	
StringBreath	x	27	
SubyChord	x	28	
SyncLift	x	29	
TechChord	x	30	

Kategorie	Wave-Name	LOOP	Nr.
SynthHit	TightAnalog5ths	o	31
	AltoSax	o	1
	AcousticBass	o	2
	AcousticGuitar	o	3
	Bell	x	4
	BrassEnsemble	x	5
	Clav	o	6
	ElectricPiano	o	7
	E.Bass Finger	o	8
	E.Bass Pick	o	9
Instru- ment Basic	E.Bass Slap	o	10
	ElectricGuitar	o	11
	DistGuitar	o	12
	GuitarFeedback	x	13
	Kalimba	x	14
	MajorPartials	x	15
	MetalBell	x	16
	MinorPartials	o	17
	MutedStab	x	18
	OldMovieMinor	x	19
Organ 1	o	20	
Organ 2	o	21	
Piano	o	22	
StringsEnsemble	x	23	
TenorSax	o	24	
InstHit	Brass Hit 1	x	1
	Brass Hit 2	x	2
	Cluster	x	3
	E.Guitar 1	x	4
	E.Guitar 2	x	5
	Hammond	x	6
	Orchestra Hit	x	7
	Piano Hit	x	8
	PianoJazz Hit	x	9
	Pulse	x	10
SlideOrgan	x	11	
Strings Hit	x	12	

*Interner Oszillator;
Arbeitet nicht Sample-basiert

Block-Menü

Menü-Eintrag	Einstellwert
Type-Liste	Siehe Oszillator-Liste
Pulse Width	1-99

■ Noise-Block

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Typ
Off, White, Pink

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Level	-	-
0-100	-	-

Parameterlisten im EDIT-Menü (Fortsetzung)

■ Insert-Effektblock

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Typ
Siehe Insert-Effekte in der Effekt-Liste (→ S. 122)

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Siehe Insert-Effekte in der Effekt-Liste (→ S. 122)		

Block-Menü

Menü-Eintrag	Einstellwert
Position	Before Filter, After Filter

■ Filter-Block

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Typ
LPF [-12dB], LPF [-24dB], BPF [-12dB], BPF [-24dB], HPF [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter, Off

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Frequency	Resonance	Level
20 Hz bis 20.000 Hz	0-100	0-100

■ Level/Pan-Block

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Level	Pan	-
0-100	L100-Center-R100	-

■ Send-Effektblock

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Delay	Reverb	-
Off, Send	Off, Send	-

■ LFO 1-und 2 Blöcke

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Ziel
Pitch (bez. auf Osc), Level (Osc), Level (Noise), Filter Freq (bez. auf Filter), Level (Amp), Pan, Effect Param

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Rate	Depth	Typ
1 - 100, ♪ (Typ 1)	0-100	Saw, Square, Pulse, Sin, Tri, Random S&H, Stepper, After Touch

Anmerkung: Siehe Tempo-Sync-Parameter für Einzelheiten zu den ♪ Einstellungswerten. (→ S. 123)

Parameterlisten im EDIT-Menü (Fortsetzung)

Block-Menü

Menü-Eintrag	Einstellwert
Stepper Edit	Editierung im Screen Stepper Edit (→ S. 79)
Pulse Width (nur wenn Parameter 3 auf Pulse eingestellt ist)	1-99

■ Level EG Block

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Attack	Decay/Release	Sustain
0-100	0-100	0-100

■ EG-Block

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Ziel
Off, Pitch, Level (OSC), Level (Noise), Filter Freq, Pan, Effect Param

Parameter

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Attack	Decay/Release	Sustain
0-100	0-100	0-100

Block-Menü

Menü-Eintrag	Einstellwert
Depth	-100 bis +100

■ PAD-Block (nur im KEY-Layout)

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Skala	Key	Range
Lesen Sie dazu „Bearbeiten der Tonleiter“ (→ S. 28)	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	C-1-F3...C7-C8 (C)-B-1-E4...B7-C8 (B)

■ Ring-Parameter-Block

Auswahl-Typ

Auswahl mit dem Wahlgler
Typ
Off, Pan, Pitch, Level

■ Setting-Block

Parameter (im PAD-Layout)

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
LED Color	LED Animation	Mixer Group
Farbauswahl	Off, Moire, Firework, Cross, Circulation, Rainbow	Off, Group 1, Group 2, Group 3

Parameter (im KEY-Layout)

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
Mono/Poly	Glide (nur wenn Mono angewählt ist)	-
Mono, Poly	0-100	-

Block-Menü

Menü-Eintrag	Einstellwert
MIDI-Mapping	Kanal: 1-16, Note: C-1-F#9

Effekt-Listen

■ Insert-Effekte

Kategorie	Typ-Name	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
		Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert
Distortion	BitCrush	Bit 4–16	SMPL 0–50	Balance 0–100
	Distortion	Gain 0–100	Tone 0–100	Level 0–100
Modulation	Chorus	Depth 0–100	Rate 1–50	Mix 0–100
		Rate	Color	Mix
	Phaser	1–50, ♪ (Typ 1)	4STG, 8STG, inv 4, inv 8	0–100
	Flanger	Depth 0–100	Rate 0–50, ♪ (Typ 1)	Mix 0–100
Filter	3Band EQ	Zu tief -12 bis +12	Mid -12 bis +12	Hi -12 bis +12
	TalkFilter	Decay 0–100	Typ IA, UE, UA, oA	Balance 0–100
Dynamics	Sub Bass	Frequency 30–250	Mix 0–100	– –
	Pumper	Depth 0–100	Rate ♪ (Typ 3)	– –
	Compressor	Sense 0 bis 10	Attack Slow, Fast	Tone 0 bis 10

Anmerkung: Es können maximal vier Insert-Effekte gleichzeitig benutzt werden.

■ Global Filter

Typ-Name	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert
LPF [-12dB], LPF [-24dB], BPF [-12dB], BPF [-24dB], HPF [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter	Frequency 20 Hz bis 20.000 Hz	Resonance 0–100	Level 0–100

■ Delay

Typ-Name	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert
Mono Delay	Time 1–2000, ♪ (Typ 2)	Feedback 0–100	Mix 0–100
	Time 1–2000, ♪ (Typ 2)	Feedback 0–100	Mix 0–100
Stereo Delay	Time 1–2000, ♪ (Typ 2)	Feedback 0–100	Mix 0–100
	Time 10–2000, ♪ (Typ 2)	Feedback 0–100	Mix 0–100

■ Reverb

Typ-Name	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert
Hall, Room, Plate	Decay 1 bis 30	Tone -12 bis 6	Mix 0–100

Anmerkung: Siehe Tempo-Sync-Parameter für Einzelheiten zu den ♪ Einstellungswerten. (→ S. 123)

Effekt-Listen (Fortsetzung)

■ Master-Effekte

Kategorie	Typ-Name	Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3
		Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert	Parameter-Name/Einstellwert
Distortion	BitCrush	Bit 4–16	SMPL 0–50	Balance 0–100
		Distortion 0–100	Tone 0–100	Level 0–100
Modulation	Chorus	Depth 0–100	Rate 1–50	Mix 0–100
		Phaser Rate 1–50, ♪ (Typ 1)	Color 4STG, 8STG, inv 4, inv 8	Mix 0–100
	Flanger	Depth 0–100	Rate 0–50, ♪ (Typ 1)	Mix 0–100
		Ring Modulator Frequency 1–50	Tone 0 bis 10	Balance 0–100
	Wah	Frequency 1–50	–	–
		AutoPan Rate 0–50, ♪ (Typ 1)	Width 0–10	Clip 0–10
	Filter	Isolator	Zu tief 0–100	Mid 0–100
3Band EQ Zu tief –12 bis +12			Mid –12 bis +12	Hi –12 bis +12
Delay		Reverse Delay Time 10–2000, ♪ (Typ 2)	Feedback 0–100	Hi Damp 0–10
Dynamics	Limiter	Threshold –24 bis 0	Ratio 1 bis 54, ∞	Release 0 bis 10
	Compressor	Threshold –24 bis 0	Ratio 1–26	Attack 0 bis 10
Time manipulation	Glitter	Typ 1–8	Complex 0–100	Mix 0–100

• Das Gerät kann immer nur einen Master-Effekt zur Zeit verwenden.
 Siehe Tempo-Sync-Parameter für Einzelheiten zu den ♪ Einstellungswerten.

■ Tempo-Sync-Parameter

Wenn ♪ für Parameter und Effekte eingeblendet wird, verfügt dieser Parameter über einen Wert, der mit dem Tempo verkoppelt werden kann.

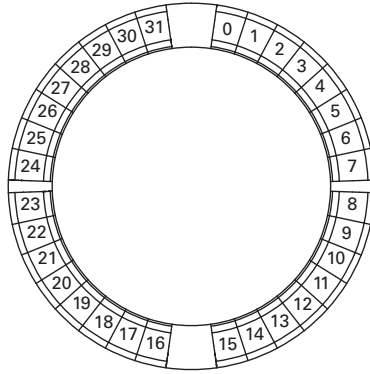
Typ 1	Typ 2	Typ 3
Zweiunddreißigstelnote	16-tel Note	Zweiunddreißigstelnote
16-tel Note	Vierteltriolen	16-tel Note
Vierteltriolen	Punktierte 16-tel Note	Vierteltriolen
Punktierte 16-tel Note	Achtelnote	Punktierte 16-tel Note
Achtelnote	Halbentriolen	Achtelnote
Halbentriolen	Punktierte Achtelnote	Halbentriolen
Punktierte Achtelnote	Viertelnote	Punktierte Achtelnote
Viertelnote	Punktierte Viertel	Viertelnote
Punktierte Viertel	Halbe Note	Punktierte Viertel
Halbe Note	3 Viertelnoten	Halbe Note
3 Viertelnoten	4 Viertelnoten	3 Viertelnoten
4 Viertelnoten	:	4 Viertelnoten
:	8 Viertelnoten	
19 Viertelnoten		
20 Viertelnoten		

Ring-Controller MIDI-Befehle

■ Tastennummern am Ring Controller

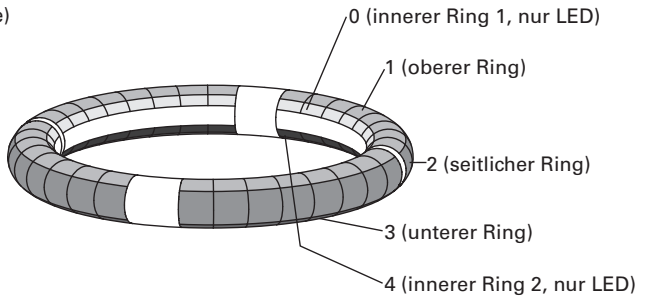
Die Pads am Ring Controller sind unterschiedlichen Tastennummern zugewiesen. Dieser Tastennummern werden als eine Kombination aus Spalte und Reihe ausgedrückt.

Richtung auf dem Ring (Spalte)

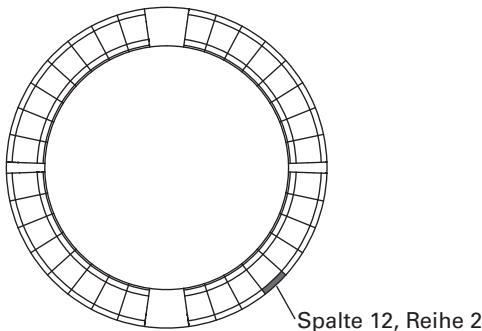


In der Aufsicht (Seite mit dem ARQ-Logo)

Umlaufende Richtung (Reihe)



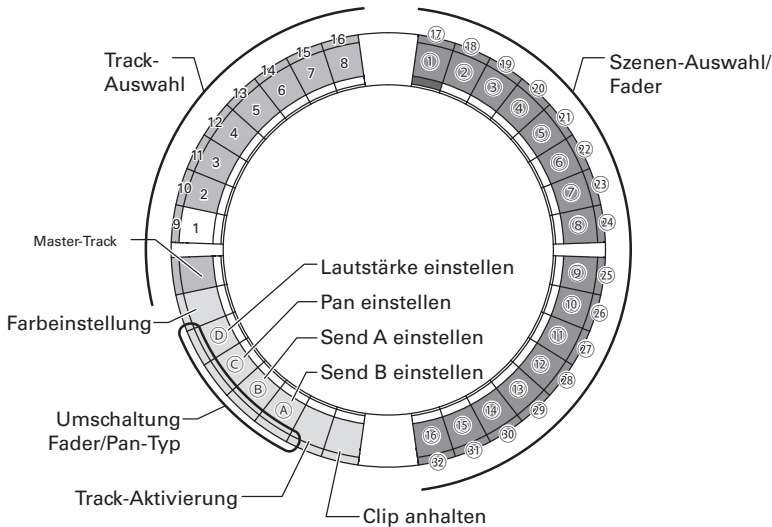
Beispiel: 12x2



Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ Session-Layout

Dieses Layout wurde für den Einsatz mit der Session-Ansicht in Ableton Live angelegt. Sie können den Ring Controller zur Wiedergabe von Clips und Szenen sowie zur Steuerung der Lautstärke, des Pannings oder der Send-Effekte verwenden.



Track-Auswahl

Sie können die Tracks 1–16 und den Master-Track auswählen, die dann weiß leuchten.

Einstellen der Farben

Sie können die LED-Farben des Ring Controllers anpassen.

1. Drücken Sie ein Pad auf dem Seitenring, um die LED-Farbe auf dem oberen Ring zu ändern.
2. Während Sie ein Pad auf dem oberen Ring gedrückt halten, können Sie seine Farbe ändern, indem Sie ein Pad für einen Track, eine Szene oder bspw. auch die Lautstärke drücken.

Einstellen der Lautstärke, des Panoramas und der Sends A und B

Sie können die Lautstärke, das Pan und die Sends für den Track einstellen. (A–D in der Abbildung.)

Umschalten zwischen Fader- und Pan-Typen

Die Bedienung über die rechte Seite des Ring Controllers kann unabhängig auf den Fader- oder Pan-Typ eingestellt werden, um die

Lautstärke, das Panorama oder die Sends A und B zu steuern. Beim Fader-Typ leuchten sie grün, beim Pan-Typ hingegen orange.

Einstellung der Track-Aktivierung

Sie können den gewählten Track aktivieren oder stummschalten. Wenn er aktiv ist, leuchtet die LED hell, andernfalls ist die LED gedimmt.

Anhalten von Clips

Sie können die Wiedergabe von Clips auf dem gewählten Track anhalten.

Szenen-Auswahl und Fader/Pan

Wenn Sie ein Pad drücken, das auf Volume, Pan oder Send A oder B eingestellt ist, arbeiten diese Pads gemeinsam als Fader oder Pan-Regler. Sonst dienen sie immer zur Auswahl von Szenen-Nummern. (①–⑳ in der Abbildung.)

HINWEIS

Die oben genannten Funktionen sind ein Einstellungsbeispiel.

Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)






Track-Nummer	Track-Auswahl/Stop/Aktiv		Clip-Start		Fader/Pan-Steuerung	
	MIDI-Kanal	Notennummer (Auswahl, Stop, Aktiv)	MIDI-Kanal	Notennummer (①–⑫)	MIDI-Kanal	Control-Change-Nummern (⓪, Ⓢ, Ⓒ, Ⓣ)
1	12	0, 17, 18	16	0 bis 31	16	3, 9, 14, 15
2	12	1, 19, 20	16	32 bis 63	16	20, 27, 28, 29
3	12	2, 21, 22	16	64–95	16	30, 31, 35, 41
4	12	3, 23, 24	16	96–127	16	46, 47, 52, 53
5	12	4, 25, 26	15	0 bis 31	15	3, 9, 14, 15
6	12	5, 27, 28	15	32 bis 63	15	20, 27, 28, 29
7	12	6, 29, 30	15	64–95	15	30, 31, 35, 41
8	12	7, 31, 32	15	96–127	15	46, 47, 52, 53
9	12	8, 33, 34	14	0 bis 31	14	3, 9, 14, 15
10	12	9, 35, 36	14	32 bis 63	14	20, 27, 28, 29
11	12	10, 37, 38	14	64–95	14	30, 31, 35, 41
12	12	11, 39, 40	14	96–127	14	46, 47, 52, 53
13	12	12, 41, 42	13	0 bis 31	13	3, 9, 14, 15
14	12	13, 43, 44	13	32 bis 63	13	20, 27, 28, 29
15	12	14, 45, 46	13	64–95	13	30, 31, 35, 41
16	12	15, 47, 48	13	96–127	13	46, 47, 52, 53
Master	12	16, 49, 50	12	96–127	12	3, 9, 14, 15

Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ NOTE-Layout

In diesem Layout sind die Noten wie bei Piano-Tasten über die Pads verteilt.

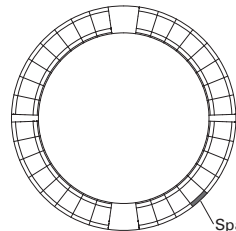
Mit  können Sie die Oktavlage umschalten.

		Reihe						
		1/2/3 (allgemein)						4
				Beim Start				
Spalte	0							
	0	20	32	44	56	68	80	
	1	21	33	45	57	69	81	
	2	22	34	46	58	70	82	
	3	23	35	47	59	71	83	
	4	24	36	48	60	72	84	
	5	25	37	49	61	73	85	
	6	26	38	50	62	74	86	
	7	27	39	51	63	75	87	
	8	28	40	52	64	76	88	
	9	29	41	53	65	77	89	
	10	30	42	54	66	78	90	
	11	31	43	55	67	79	91	
	12	32	44	56	68	80	92	
	13	33	45	57	69	81	93	
	14	34	46	58	70	82	94	
	15	35	47	59	71	83	95	
	16	36	48	60	72	84	96	
	17	37	49	61	73	85	97	
	18	38	50	62	74	86	98	
	19	39	51	63	75	87	99	
	20	40	52	64	76	88	100	
	21	41	53	65	77	89	101	
	22	42	54	66	78	90	102	
	23	43	55	67	79	91	103	
	24	44	56	68	80	92	104	
	25	45	57	69	81	93	105	
	26	46	58	70	82	94	106	
	27	47	59	71	83	95	107	
	28	48	60	72	84	96	108	
	29	49	61	73	85	97	109	
	30	50	62	74	86	98	110	
	31	51	63	75	87	99	111	

Beispiel: Pad in Spalte 12, Reihe 2 (wenn MIDI-Kanal 1 angewählt ist)

Die Notennummer ist 56 (38h) und der MIDI-Kanal ist 1 (00h).

- Wenn dieses Pad angetippt wird, werden die Werte „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „38h“ (Notennummer) und die Velocity übertragen. Zudem leuchtet das Pad gelb, wenn es angetippt wird.
- Dieses Pad leuchtet auch dann gelb, wenn „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „38h“ (Notennummer) und die Velocity auf den Ring Controller übertragen wird.






Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ DRUM-Layout

Dieses Layout wurde für den Einsatz mit den Drum-Racks in einer DAW-Software angelegt. Die Pads auf einem Viertel jedes Rings sind je einer Drum-Rack-Sektion zugeordnet.

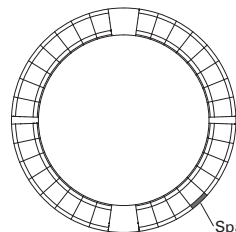
Mit  können Sie Notennummern gruppenweise um eine Spalte verschieben.

		Reihe								4		
		0	1/3 (allgemein)		2	1/3 (allgemein)		2	1/3 (allgemein)		2	
			 x2			 x1		Beim Start			 x1	
Spalte	0	52	56	36	40	20	24	4	8			
	1	53	57	37	41	21	25	5	9			
	2	54	58	38	42	22	26	6	10			
	3	55	59	39	43	23	27	7	11			
	4	60	64	44	48	28	32	12	16			
	5	61	65	45	49	29	33	13	17			
	6	62	66	46	50	30	34	14	18			
	7	63	67	47	51	31	35	15	19			
	8	68	72	52	56	36	40	20	24			
	9	69	73	53	57	37	41	21	25			
	10	70	74	54	58	38	42	22	26			
	11	71	75	55	59	39	43	23	27			
	12	76	80	60	64	44	48	28	32			
	13	77	81	61	65	45	49	29	33			
	14	78	82	62	66	46	50	30	34			
	15	79	83	63	67	47	51	31	35			
	16	84	88	68	72	52	56	36	40			
	17	85	89	69	73	53	57	37	41			
	18	86	90	70	74	54	58	38	42			
	19	87	91	71	75	55	59	39	43			
	20	92	96	76	80	60	64	44	48			
	21	93	97	77	81	61	65	45	49			
	22	94	98	78	82	62	66	46	50			
	23	95	99	79	83	63	67	47	51			
	24	100	104	84	88	68	72	52	56			
	25	101	105	85	89	69	73	53	57			
	26	102	106	86	90	70	74	54	58			
	27	103	107	87	91	71	75	55	59			
	28	108	112	92	96	76	80	60	64			
	29	109	113	93	97	77	81	61	65			
	30	110	114	94	98	78	82	62	66			
	31	111	115	95	99	79	83	63	67			

Beispiel: Pad in Spalte 12, Reihe 2 (wenn MIDI-Kanal 1 angewählt ist)

Die Notenummer ist 48 (30h) und der MIDI-Kanal ist 1 (00h).

- Wenn dieses Pad angetippt wird, werden die Werte „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „40h“ (Notenummer) und die Velocity übertragen. Zudem leuchtet das Pad gelb, wenn es angetippt wird.
- Dieses Pad leuchtet auch dann gelb, wenn „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „40h“ (Notenummer) und die Velocity auf den Ring Controller übertragen wird.



Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ FADER-Layout

So können Sie den Ring Controller als Fader nutzen. Die Pads auf der Hälfte jedes Rings bilden zusammen einen einzelnen Fader.

Die übertragenen MIDI-Befehle sind Control Changes (Nummer und angegebener Wert). Sie können die Dauer, in der der angegebene Wert erreicht wird, abhängig von der Velocity verändern, wenn die Pads gedrückt werden.

Control-Change-Nummer

		Reihe				
		0	1	2	3	4
Spalte	0					
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7		24	25	26	
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24		23	22	21	
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	31					

Wert

		Reihe		
		0	1-3 (allgemein)	4
Spalte	0		127	
	1		123	
	2		114	
	3		105	
	4		96	
	5		87	
	6		78	
	7		69	
	8		59	
	9		50	
	10		41	
	11		32	
	12		23	
	13		14	
	14		5	
	15		0	
	16		0	
	17		5	
	18		14	
	19		23	
	20		32	
	21		41	
	22		50	
	23		59	
	24		69	
	25		78	
	26		87	
	27		96	
	28		105	
	29		114	
	30		123	
	31		127	

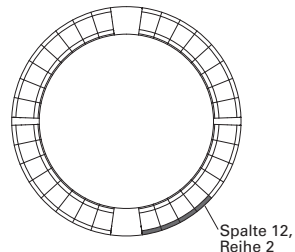
HINWEIS

Wenn die Velocity 127 beträgt, dauert es 20 Millisekunden, bis der angegebene Wert erreicht wird.
 Wenn die Velocity 1 beträgt, dauert es 2 Millisekunden, bis der angegebene Wert erreicht wird.

Beispiel: Pad in Spalte 12, Reihe 2 (wenn die MIDI-Kanäle 1 und 2 angewählt sind)

Die Control-Change-Nummer ist 25 (19h) und der MIDI-Kanal ist 1 (00h).

- Wenn dieses Pad (leicht) mit einer Velocity von „b0h“ (Control Change/MIDI-Kanal) angetippt wird, werden die Werte „19h“ (Control-Change-Nummer) und „Start“ übertragen. Dieser Befehl wird für 2 Sekunden durchgängig übertragen, während sich der Wert ändert. Die Übertragung endet, wenn der Wert 23 erreicht wird. Die Pads in Reihe 2, Spalte 12–15 leuchten zudem pink.
- Die Pads in Reihe 2, Spalte 12–15 leuchten auch dann pink, wenn „b0h“ (Control Change/MIDI-Kanal), „19h“ (Control-Change-Nummer) und „17h“ an den Ring Controller übertragen werden.



Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ PROGRAMMER-Modus

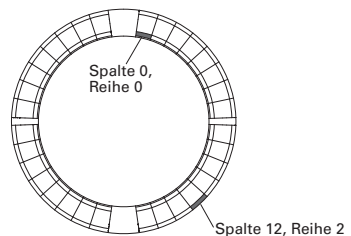
In diesem Modus können Sie die LED-Beleuchtung für jedes Pad nach Bedarf programmieren.

		Reihe				
		0	1	2	3	4
Spalte	0	0	0	32	64	32
	1	1	1	33	65	33
	2	2	2	34	66	34
	3	3	3	35	67	35
	4	4	4	36	68	36
	5	5	5	37	69	37
	6	6	6	38	70	38
	7	7	7	39	71	39
	8	8	8	40	72	40
	9	9	9	41	73	41
	10	10	10	42	74	42
	11	11	11	43	75	43
	12	12	12	44	76	44
	13	13	13	45	77	45
	14	14	14	46	78	46
	15	15	15	47	79	47
	16	16	16	48	80	48
	17	17	17	49	81	49
	18	18	18	50	82	50
	19	19	19	51	83	51
	20	20	20	52	84	52
	21	21	21	53	85	53
	22	22	22	54	86	54
	23	23	23	55	87	55
	24	24	24	56	88	56
	25	25	25	57	89	57
	26	26	26	58	90	58
	27	27	27	59	91	59
	28	28	28	60	92	60
	29	29	29	61	93	61
	30	30	30	62	94	62
	31	31	31	63	95	63
		2	1	1	1	2
		MIDI-Kanal				

Beispiel: Pad in Spalte 12, Reihe 2 (wenn die MIDI-Kanäle 1 und 2 angewählt sind)

Die Notenummer ist 44 (2ch) und der MIDI-Kanal ist 1 (00h).

- Wenn dieses Pad angetippt wird, werden die Werte „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „2ch“ (Notenummer) und die Velocity übertragen.
- Dieses Pad leuchtet auch dann in der Farbe der jeweiligen Velocity, wenn „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „2ch“ (Notenummer) und die Velocity auf den Ring Controller übertragen wird.



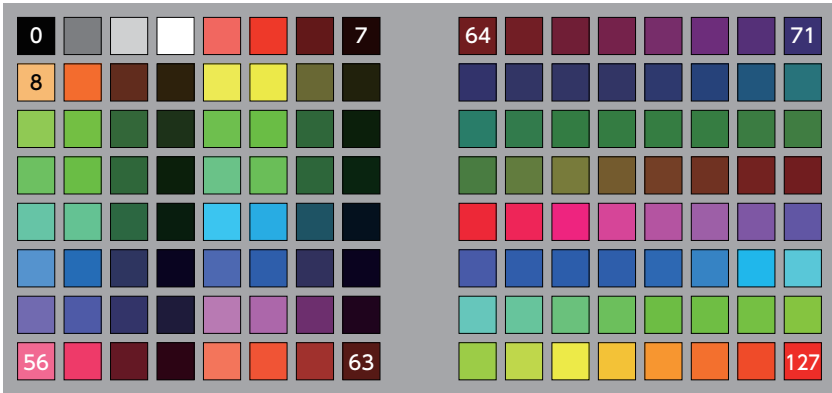
Die LEDs auf den oberen und unteren inneren Ringen werden auf MIDI-Kanal 2 angesprochen.

- Die LED des Pads in Spalte 0, Reihe 0 leuchtet auch dann in der Farbe der jeweiligen Velocity, wenn „91h“ (Note On/MIDI-Kanal), „00h“ (Notenummer) und die Velocity auf den Ring Controller übertragen wird.

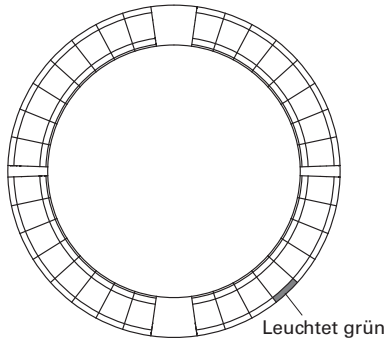
Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ LED-Farbzuoordnung

Die LED-Farben der Pads können auf die übertragenen Velocity-Werte eingestellt werden.



Beispiel: Wenn Sie im PROGRAMMER-Modus „90h“ (Note On/MIDI-Kanal), „2ch“ (Notennummer) und „88“ (Velocity) auf den Ring Controller übertragen, leuchtet die in der Abbildung dargestellte LED grün (Farbnummer 88).



Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ LED-Steuerung

Sie können die LEDs des Ring Controllers über MIDI-Befehle steuern.

- Palette-Modus: Hier wählen Sie Farben aus der Farbpalette aus.
- RGB-Modus: Wählen Sie die Farbe über ihren Anteil für R (Rot, 0–127), G (Grün, 0–127) und B (Blau, 0–127).
- Um eine LED auszuschalten, geben Sie die Velocity 0 oder einen Note-Off-Befehl aus.

Beleuchtung einer LED an einer bestimmten Position (Tasten-Nummern-Zuordnung, Paletten-Modus)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Ah <Reihe> <Spalte> <Farbe> F7h

n: Sys-Ex MIDI-Kanal
Reihe: Reihen-Nummer (0–4)
Spalte: Spalten-Nummer (0–31)
Farbe: Farbpaletten-Nummer (0–127)

Beleuchtung einer LED an einer bestimmten Position (Tasten-Nummern-Zuordnung, RGB-Modus)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Bh <Reihe> <Spalte> <Rot> <Grün> <Blau> F7h

n: Sys-Ex MIDI-Kanal
Reihe: Reihen-Nummer (0–4)
Spalte: Spalten-Nummer (0–31)
Rot, Grün, Blau: 0–127

Beleuchtung von Pads an derselben Position in jedem Ring (Palette-Modus)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Ch <Spalte> <Farbe> F7h

n: Sys-Ex MIDI-Kanal
Spalte: Spalten-Nummer (0–31)
Farbe: Farbpaletten-Nummer (0–127)

Beleuchtung aller LEDs auf einem Ring (Palette-Modus)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Dh <Reihe> <Farbe> F7h

n: Sys-Ex MIDI-Kanal
Reihe: Reihen-Nummer (0–4)
Farbe: Farbpaletten-Nummer (0–127)

Beleuchtung aller LEDs (Palette-Modus)

Sys-Ex – F0h 52h <n> 6Fh 62h 0Eh <Farbe> F7h

n: Sys-Ex MIDI-Kanal
Farbe: Farbpaletten-Nummer (0–127)

Ring-Controller MIDI-Befehle (Fortsetzung)

■ Funktionstasten

Hier sind den Funktionstasten Control-Change-Befehle zugewiesen.

Taste	Nummer
UP	68h
DOWN	69h
DELAY	6ah
FILTER	6bh
STOP	6ch
PLAY	6eh
REC	6fh
REVERB	70h
MASTER FX	71h

- Den Tasten DELAY, FILTER, STOP, PLAY, REC und REVERB am Ring Controller sind keine speziellen Funktionen zugewiesen. Mit diesen Tasten können Sie die DAW-Software steuern.
- Wenn ein Control-Change-Befehl von der DAW-Software empfangen wird, leuchtet die LED der entsprechenden Taste.

MIDI-Implementationstabelle

■ Basisstation

[Aero RhythmTrak]
Model:AR-96 Base Station

MIDI Implementation Chart

Date: 10.June.2016
Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	x x	1-16 x	
Mode Default Messages Altered	1 x *****	1 x	
Note Number True voice	x *****	x	
Velocity Note ON Note OFF	x x	o v = 1 - 127	
After Touch Key's Ch's	x x	o v = 1 - 127	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	x	x	
Prog Change True#	x *****	x	
System Exclusive	x	x	
System Common Songpos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Realtime Clock Command	o o	o o	
Aux Messages Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes			

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes
x: No

MIDI-Implementationstabelle (Fortsetzung)

■ Ring Controller

[Aero RhythmTrak]

Model: AR-96 Ring Controller

MIDI Implementation Chart

Date : 9.June.2016

Version:1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1, 2 1-16	1, 2 1-16	
Mode	Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number	True voice	0-127 *****	0-127 *****	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9n, V=1-127 o 8n, V=0	o 9n, V=1-127 o 8n, V=0	
After Touch	Key's Ch's	o an, V=1-127 o dn, V=1-127	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 85, 86 102, 113	o x 102, 113	Beschleunigungssensor Key LED
Prog Change	True #	x *****	x x	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x x x	
Notes				

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

o: Yes
x: No



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
<http://www.zoom.co.jp>