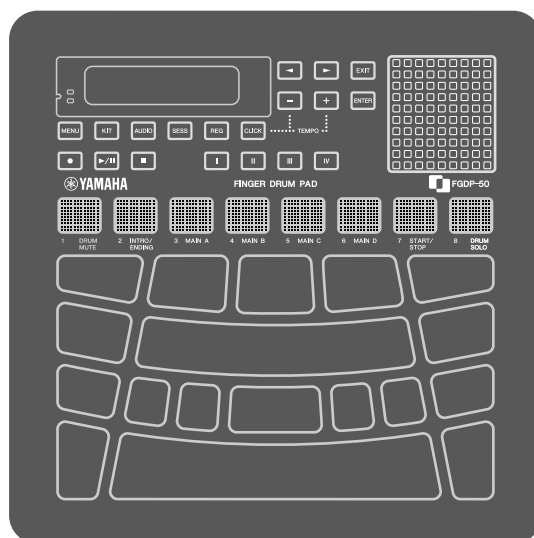


Finger Drum Pad

FGDP-50 Benutzerhandbuch (FGDP)



- „⚠ VORSICHT“-Meldungen in diesem Handbuch enthalten Informationen, die Sie befolgen müssen, um die Möglichkeit von Verletzungen bei Ihnen oder Anderen zu vermeiden.
- „ACHTUNG“-Meldungen in diesem Handbuch enthalten Informationen, die Sie befolgen müssen, um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum zu vermeiden.
- „HINWEIS“-Meldungen in diesem Handbuch enthalten Anweisungen und zusätzliche Informationen, die hilfreich sein könnten.
- Alle Abbildungen, die in diesem Benutzerhandbuch enthalten sind, dienen der Beschreibung der Bedienung und der Funktionen.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation in den USA und anderen Ländern.
- macOS und App Store sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- IOS ist in den USA und anderen Ländern ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco und wird unter Lizenz verwendet.
- Android und Google Play sind Warenzeichen von Google LLC.
- Die Firmen- und Produktnamen in diesem Handbuch sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Unternehmen.

Einleitung

Auf diesem Finger Drum Pad können Sie Schlagzeug- und Percussion-Sounds einfach und bequem mit Ihren Fingern spielen. Es wurde speziell konzipiert als praktisches „mobiles Schlagzeug-Set“, das jederzeit und überall verwendet werden kann. Besonders nützlich ist dieses Instrument für erfahrene Finger-Drum-Spieler, für Anfänger, die das Finger-Drumming erlernen und üben möchten, für Schlagzeuger, die alternativ mit den Fingern Schlagzeug spielen möchten und für Komponisten/Produzenten, die eigene Rhythmen erstellen möchten.

Viel Spaß mit diesem Produkt, das für das Finger-Drum-Spiel optimiert ist.

Über die Handbücher

Für das Produkt stehen die folgenden zwei Handbücher zur Verfügung.

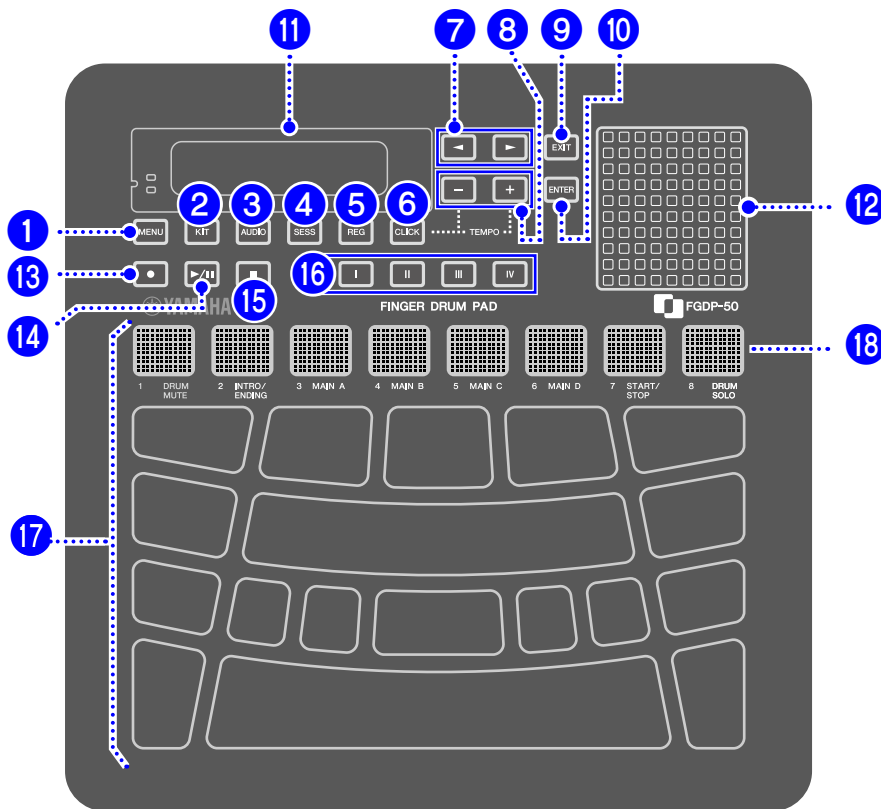
Kurzanleitung (gedrucktes Heft; im Lieferumfang des Produkts enthalten)	Zur sofortigen Nutzung des Produkts erhalten Sie in dieser Anleitung einen Produktüberblick und Beschreibungen der grundlegenden Bedienvorgänge. Lesen Sie, bevor Sie dieses Produkt verwenden, unbedingt die „Vorsichtsmaßnahmen“ am Anfang dieses Hefts, das auch auf der Website von Yamaha erhältlich ist. Geben Sie auf der folgend angegebenen Website im Feld „Model Name“ (Modellbezeichnung) den Namen „FGDP“ ein und starten Sie die Suche. Yamaha Downloads https://download.yamaha.com/
Benutzerhandbuch (diese Anleitung im HTML-Format)	Diese Anleitung enthält alle Informationen zu diesem Produkt, einschließlich der in der Kurzanleitung enthaltenen Informationen.

Mitgeliefertes Zubehör

- Kurzanleitung × 1
- Online Member Product Registration (Produktregistrierung für Online-Mitglieder) × 1
- Kabel USB A–Micro-USB B (1,5 m) × 1



Bedienelemente




Oberseite




Tasten für die Modusauswahl (1, 2, 3, 4, 5)

Dieses Produkt hat fünf Modi (Betriebsarten). Mit den Tasten 1–5 können Sie in den entsprechenden Modus wechseln. Die jeweils zuletzt gedrückte Taste leuchtet und zeigt so den aktuellen Modus an.




1		<p>Menu-Taste (und LED)</p> <p>Mit dieser Taste können Sie den Menümodus auswählen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p>
2		<p>Kit-Taste (und LED)</p> <p>Mit dieser Taste können Sie den Kit-Modus auswählen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p>


3		Audio-Taste (und LED) Mit dieser Taste können Sie den Audio-Modus auswählen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .
4		Session-Creator-Taste (und LED) Mit dieser Taste können Sie den Session Creator-Modus auswählen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .
5		Registrierungsspeicher-Taste (und LED) Mit dieser Taste können Sie den Registrierungsspeicherbank-Modus auswählen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .

Click-Taste (6)


6		Click-Taste (und LED) Mit dieser Taste können Sie den Click-Sound starten und stoppen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .
---	---	--

Tasten für die Display-Bedienung (7, 8, 9)


7		Tasten für die Eintragsauswahl Mit diesen Tasten können Sie die verschiedenen Einträge auswählen, die im Display angezeigt werden. Drücken Sie diese Tasten, um zwischen Einträgen auf derselben Menüebene umzuschalten. Drücken Sie [ENTER], um eine Menüebene tiefer zu gelangen, und [EXIT], um eine Menüebene höher zu gelangen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .
8		Minus- und Plus-Tasten Mit diesen Tasten können Sie den Wert oder die Einstellung für den aktuell ausgewählten Eintrag ändern.
9		Exit-Taste Mit dieser Taste können Sie zum vorherigen Display auf dem LCD-Bildschirm zurückkehren oder eine Menüebene höher gelangen. Wenn im Bildschirm die höchste Menüebene des aktuellen Modus angezeigt wird, gelangen Sie durch Drücken dieser Taste zum Hauptbildschirm. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .



10		<p>Enter-Taste</p> <p>Mit dieser Taste können Sie im LC-Display vom aktuellen Bildschirm aus eine Menüebene tiefer gelangen oder Funktionen wie Laden oder Speichern ausführen. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p>
----	---	---

LC-Display (11) und eingebauter Lautsprecher (12)


11	<p>LC-Display (LCD) Zeigt einen Textbildschirm zum aktuellen Status des Produkts an.</p>  <p>11 a. Obere Standby/On-LED (rot)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aus: Zeigt an, dass die Batterie nicht oder nicht vollständig aufgeladen ist. • Ein: Zeigt an, dass die Batterie aufgeladen wird. • Blinkt: Zeigt einen Batteriefehler an. <p>11 b. Untere Standby/On-LED (blau): Diese leuchtet normalerweise nicht, blinkt aber einmal alle 30 Sekunden, wenn der Batteriepegel unter 20 % fällt. Auf dieser Seite erfahren Sie, wie Sie die verbleibende Batteriekapazität prüfen können.</p>
12	<p>Eingebauter Lautsprecher</p> <p>Gibt die von Ihnen auf dem Produkt gespielten Sounds und die Audiosignale der daran angeschlossenen Geräte aus.</p>

Tasten für die Audio-Bedienung (13, 14, 15)

13		<p>Aufnahme-Taste (und LED)</p> <p>Mit dieser Taste können Sie im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks, das an der Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, eine Audioaufnahme der von Ihnen auf dem Produkt gespielten Sounds erstellen.</p>
----	---	---

14		<p>Wiedergabe/Pause-Taste (und LED)</p> <p>Mit dieser Taste können Sie eine Audiodatei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks wiedergeben, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, oder die Audiodatei an der aktuellen Wiedergabeposition pausieren.</p>
15		<p>Stopptaste</p> <p>Mit dieser Taste können Sie die Wiedergabe einer Audiodatei stoppen.</p>

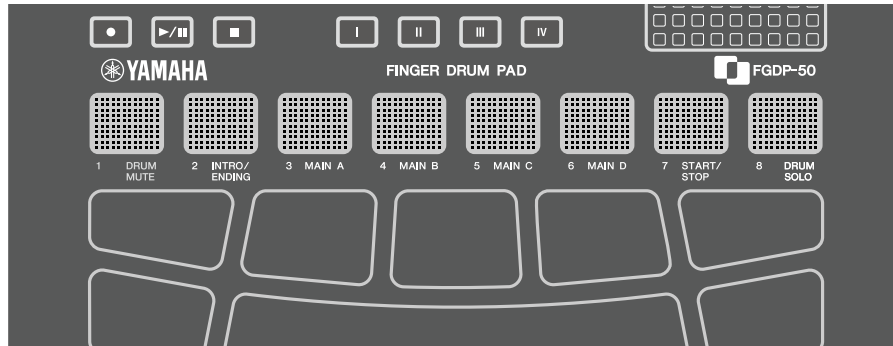
Registrierungsspeicher-Tasten (16)

16		<p>Registrierungsspeicher-Tasten (und LEDs)</p> <p>Mit diesen Tasten können Sie die aktuellen Einstellungen speichern. Halten Sie eine dieser Tasten gedrückt, um die aktuelle Einstellung zu speichern. Die registrierten Einstellungen können z. B. während Ihres Auftritts mit einem einzigen Tastendruck wieder abgerufen werden. Auf dieser Seite erfahren Sie, wie Sie die Einstellungen speichern können.</p>
----	---	---

Pads (17, 18)

17	<p>Pads</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durch Anschlagen dieser Pads (MIDI Note On) können Sie die verschiedenen Voices spielen und hören, die den jeweiligen Pads zugewiesen sind. Indem Sie diese Pads nach dem Anschlagen weiterhin festhalten bzw. nachträglich Druck darauf ausüben (MIDI Aftertouch), können Sie hören, dass die Pads gemäß den Einstellungen für die einzelnen Pads im aktuellen Kit funktionieren. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite. • Jedem der Pads ist eine Nummer zugeordnet. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.
----	---

Rechteckige RGB-Pads (und LEDs)

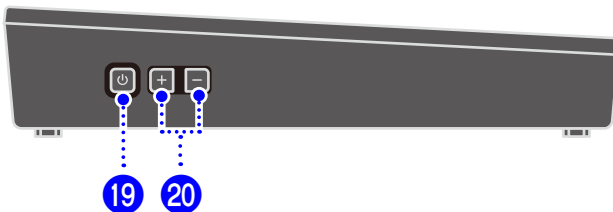




18

Normalerweise tippen Sie auf diese rechteckigen RGB-Pads wie auf die anderen Pads, um die verschiedenen Voices zu hören, die dem aktuell ausgewählten Kit zugewiesen sind. Wenn die [SESS]-Taste eingeschaltet ist, funktionieren sie als Pads für den Session Creator-Modus. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

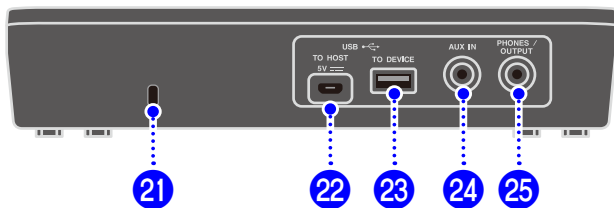
Zusätzlich leuchten diese Pads als Reaktion auf Ihr Spiel in vielen Farben auf. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).






Linke Seite



<p>19</p>		<p>[Standby/On]-Taste</p> <p>Drücken und halten Sie die Taste, um das Produkt ein- und auszuschalten. Drücken Sie diese Taste kurz bei eingeschaltetem Produkt, um die Batteriekapazität auf dem LC-Display anzuzeigen. Näheres zum Ein- und Ausschalten des Instruments finden Sie auf dieser Seite. Auf dieser Seite erfahren Sie, wie Sie die Batterie aufladen können.</p>
<p>20</p>		<p>Tasten zum Erhöhen (+)/Verringern (-) der Lautstärke</p> <p>Mit diesen Tasten können Sie die Lautstärke der Tonausgabe vom eingebauten Lautsprecher oder aus dem Kopfhörer einstellen, der an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p>

Rückseite



<p>21</p>		<p>Sicherheits-Slot</p> <p>Schließen Sie hier ein handelsübliches Sicherheitsseil an, um einen Diebstahl dieses Produkts zu verhindern.</p>
<p>22</p>		<p>[USB TO HOST]-Buchse</p> <p>Diese Buchse des Typs Micro USB B wird verwendet, um die Batterie über einen USB-Netzadapter aufzuladen, Audiosignale ein-/auszugeben sowie MIDI-Meldungen an einen Computer oder ein Smart-Gerät zu senden oder von diesen zu empfangen. Auf dieser Seite erfahren Sie, wie Sie die Batterie aufladen können. Auf dieser Seite erfahren Sie Näheres zu den anderen Funktionen.</p>
<p>23</p>		<p>[USB TO DEVICE]-Buchse</p> <p>Diese Buchse wird verwendet, um im Stammverzeichnis eines angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks Audiosignale aufzuzeichnen oder aufgenommene Audiodateien wiederzugeben. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p> <p>Daten, die auf diesem Produkt erstellt wurden, können als Datei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert werden, und Dateien im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks können als Daten in dieses Produkt geladen werden. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p> <p>Auf dieser Seite erfahren Sie Näheres zu den anderen Funktionen.</p>
<p>24</p>		<p>[AUX IN]-Buchse</p> <p>Dies ist eine Stereo-Miniklinkenbuchse. Indem Sie ihr Gerät, wie ein digitales Keyboard oder einen mobilen Music Player, an dieser Buchse anschließen, können Sie deren Audiosignal zu diesem Produkt führen und es hierüber hören. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p>
<p>25</p>		<p>[PHONES/OUTPUT]-Buchse</p> <p>Dies ist eine Stereo-Miniklinkenbuchse. Durch Anschließen von Geräten wie einem Kopfhörer oder Live Streaming-Gerät können Sie den Sound dieses Produkts durch Ihr Pad-Spiel einschließlich des an der [AUX IN]-Buchse empfangene Audiosignals ausgeben. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p>

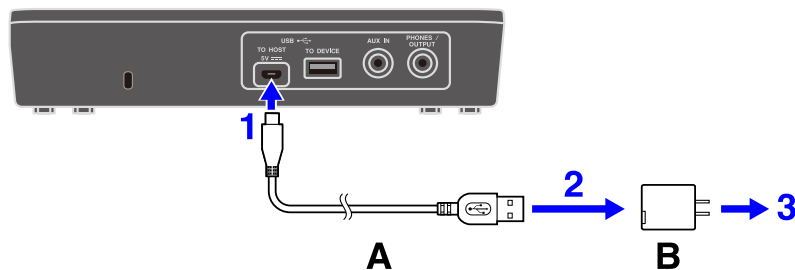
Stromversorgung

Aufladen

Dieses Produkt kann verwendet werden, nachdem die Batterie aufgeladen wurde. Dazu schließen Sie es wie unten abgebildet an eine Netzsteckdose oder eine USB-Powerbank an. Insbesondere dann, wenn Sie dieses Produkt nach dem Auspacken zum ersten Mal benutzen möchten, achten Sie darauf, die Batterie vollständig aufzuladen, bis die rote [Standby/On]-LED erlischt.

Aufladen mit einem USB-Netzadapter (im Handel erhältlich)

Schließen Sie den USB-Netzadapter wie in der Abbildung unten gezeigt an, in der Reihenfolge der angegebenen Nummern.

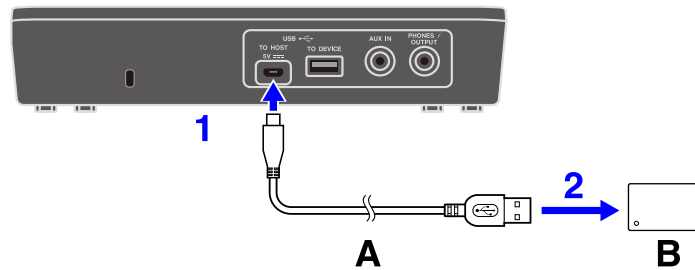


A. USB-Kabel (im Lieferumfang enthalten)

B. USB-Netzadapter (im Handel erhältlich)

Aufladen von einer mobilen USB-Powerbank (im Handel erhältlich)

Schließen Sie die mobile USB-Powerbank wie in der Abbildung unten gezeigt an, in der Reihenfolge der angegebenen Nummern.



- A. USB-Kabel (im Lieferumfang enthalten)
- B. Mobile USB-Powerbank (im Handel erhältlich)

Hinweise zum Aufladen

- Dieses Produkt kann auch während des Ladens der Batterie verwendet werden.
- Wenn die Batterieleistung nicht ausreicht oder nicht normal ist, blinkt die [Standby/On]-LED (rot).
- Die geschätzte Ladedauer einer stark entladenen Batterie bis zum vollständig geladenen Zustand beträgt 1–3 Stunden, während das Produkt ausgeschaltet ist (je nach Nutzungsumgebung und Nutzungsverlauf der Batterie).
- Um nach voller Aufladung den Ladevorgang der Batterie wieder anzustoßen, müssen Sie das USB-Kabel abziehen und erneut anschließen.

Anforderungen an den USB-Netzadapter bzw. die mobile USB-Powerbank

Ausgangsspannung: 5 V DC

Ausgangsstrom: 1,5 A oder höher (für kompatible Produkte mit USB-BC-Spezifikationen)

⚠ VORSICHT

Achten Sie darauf, einen USB-Netzadapter oder eine mobile USB-Powerbank mit den oben angegebenen technischen Daten zu verwenden. Die Verwendung nicht adäquater Adapter oder Batterien kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Produkts führen. Befolgen Sie die mit dem angeschlossenen USB-Netzadapter oder der USB-Powerbank gelieferten Anweisungen.

ACHTUNG

- Verwenden Sie eine mobile USB-Powerbank mit einer Funktion für niedrigen Energieverbrauch, welche Geräte mit einem Energieverbrauch von bis zu 25 mA versorgen kann. Wenn Sie die Batterie nicht über eine USB-Powerbank aufladen können, versuchen Sie es damit, die Batterie mit einem USB-Netzadapter über eine Netzsteckdose aufzuladen.
- Wenn das Produkt sich nach dem Einschalten plötzlich und unerwartet ausschaltet, erfüllt vermutlich Ihr USB-Netzadapter oder Ihre mobile USB-Powerbank die geforderten technischen Daten nicht und/oder könnte beschädigt werden. Verwenden Sie einen anderen Adapter oder eine andere Batterie, die die erforderlichen technischen Daten erfüllt. Wenn eine Fehlfunktion des Produkts vorliegt, fragen Sie bitte beim Yamaha Kundendienst nach.

HINWEIS

Bei Anschluss an einen USB-Port eines Computers oder an einen USB-Netzadapter mit einem maximalen Ausgangsstrom von weniger als 1,5 A könnte sich die verbleibende Batteriekapazität trotz eines Ladevorgangs verringern (während die rote [Standby/On]-LED leuchtet).

Ein- und Ausschalten



Einschalten

Drücken und halten Sie die seitlich am Produkt befindliche Standby/On-Taste, bis das LC-Display aufleuchtet.



HINWEIS

- Wenn Sie das Produkt mit der Standby/On-Taste einschalten, während die Batteriekapazität gegen Null geht, erscheint der Hinweis „AutoPowerOff Low Battery“ (Automatische Abschaltung; Batterie schwach) im LC-Display und das Produkt schaltet sich automatisch aus.

Ausschalten

Drücken und halten Sie die Standby/On-Taste, bis „Shutdown“ (Herunterfahren) im LC-Display angezeigt wird.

The image shows a simulated LC-Display with a grid background. The word "Shutdown" is displayed in a pixelated font in the center of the screen. The text is flanked by two large, solid black square brackets, one on the left and one on the right.

HINWEIS

- Die Einstellungen des Produkts bleiben auch dann erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).
- Wenn die Batteriekapazität gering ist, erscheint „AutoPowerOff Low Battery“ im LC-Display, und das Produkt wird automatisch ausgeschaltet.

Prüfen der verbleibenden Batteriekapazität

Wenn Sie die Standby/On-Taste kurz drücken und sofort loslassen, wird die verbleibende Batteriekapazität („Battery xxx%“) im LC-Display angezeigt, und die untere (blaue) Standby/On-LED blinkt, um die Batteriekapazität wie folgt anzuzeigen. Sie blinkt viermal für 100–90 %, dreimal für 80–60 %, zweimal für 50–30 % und einmal für 20–0 %.

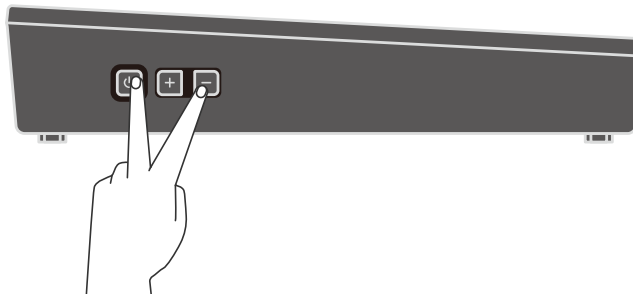
The image shows a simulated LC-Display with a grid background. The text "Battery" is on the top line and "100%" is on the bottom line, both in a pixelated font. The text is flanked by two large, solid black square brackets, one on the left and one on the right.

HINWEIS

- Wenn die Batteriekapazität nur noch zwischen 20 % und 0 % beträgt, blinkt die untere (blaue) [Standby/On]-LED einmal alle 30 Sekunden, auch wenn die Standby/On-Taste nicht gedrückt wurde.

Ausschalten erzwingen

Wenn sich das Produkt ungewöhnlich verhält und kein Bedienvorgang ausgeführt werden kann, halten Sie die seitlichen Tasten Standby/On und Lautstärke (-) gleichzeitig gedrückt, um das Ausschalten zu erzwingen.



ACHTUNG

Beim so erzwungenen Ausschalten bleiben die Produkteinstellungen nicht erhalten.

Automatische Abschaltung

Um unnötigen Stromverbrauch durch dieses Produkt zu vermeiden, erscheint nach einer gewissen Zeit der Inaktivität „AutoPowerOff“ im LC-Display, und das Produkt schaltet sich dann automatisch aus. Die Zeitdauer bis zum automatischen Ausschalten kann mit [\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff](#) geändert werden.

Um die Auto Power Off-Funktion zu deaktivieren, drücken und halten Sie beim Einschalten gleichzeitig die Tasten [CLICK] und Standby/On. „AutoPowerOff“ wird im LC-Display angezeigt, daraufhin startet das Produkt mit deaktivierter Auto Power Off-Funktion ([\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff=Disabled](#)).

Anschließen eines externen Geräts

[PHONES/OUTPUT]-Buchse

Dies ist eine Stereo-Miniklinkenbuchse. Durch Anschließen von Geräten wie einem Kopfhörer oder Live Streaming-Gerät können Sie den Sound dieses Produkts durch Ihr Pad-Spiel einschließlich des an der [AUX IN]-Buchse empfangene Audiosignals ausgeben.

⚠ VORSICHT

Bevor Sie ein externes Audiogerät anschließen, schalten Sie sowohl dieses Produkt als auch das externe Gerät aus. Achten Sie auch darauf, alle Lautstärkeregler auf Minimum (0) einzustellen, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten. Andernfalls könnten Stromschlag, Beschädigung von Geräten oder dauerhafte Gehörschädigungen die Folge sein. Um Schäden an den Lautsprechern zu vermeiden, achten Sie darauf, alle Lautstärkepegel auf Minimum (0) zu stellen, bevor Sie ein externes Gerät anschließen.

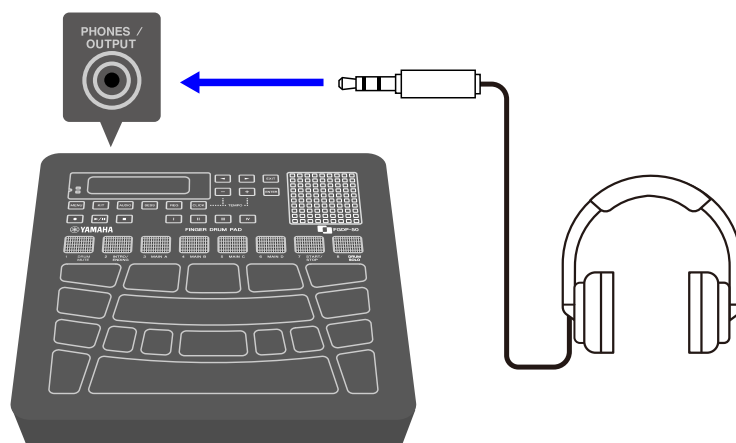
ACHTUNG

Um mögliche Schäden an dem externen Gerät zu vermeiden, schalten Sie bitte zuerst dieses Produkt und dann das externe Gerät ein. Beim Ausschalten gehen Sie in umgekehrter Reihenfolge vor: Schalten Sie zuerst das externe Gerät, danach dieses Produkt ein.

HINWEIS

Standardmäßig wird der eingebaute Lautsprecher automatisch ausgeschaltet, wenn ein Kopfhörer oder ein externes Gerät an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen wird. Näheres siehe [MENU→Utility→SpeakerOut](#).

Anschließen eines Kopfhörers

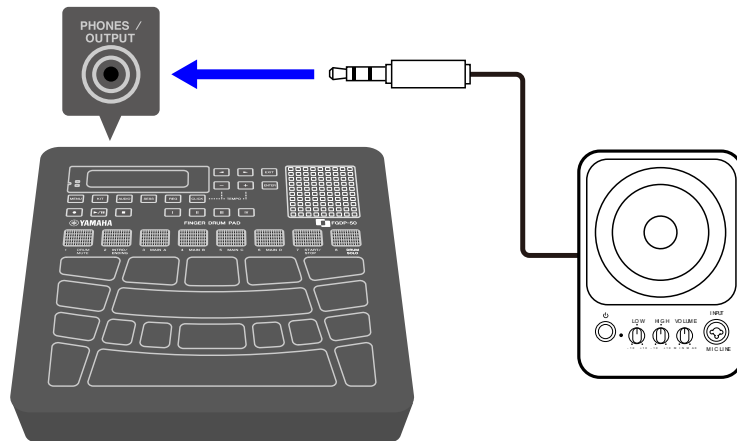


! VORSICHT

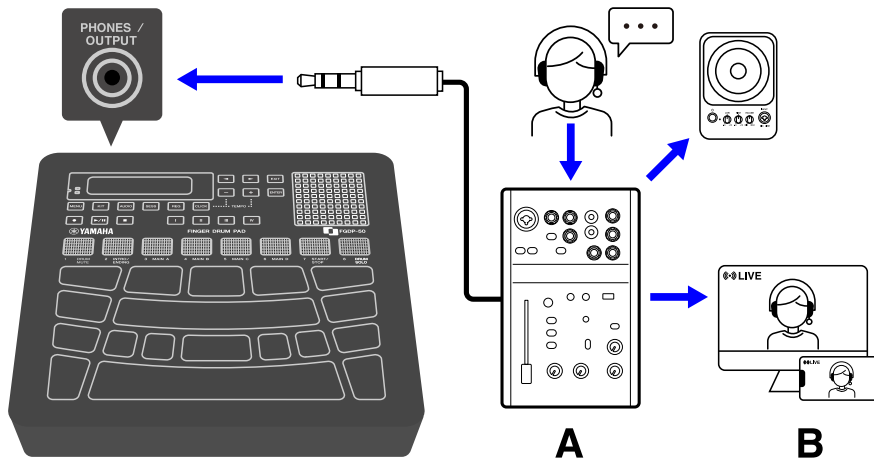
- Verwenden Sie Kopfhörer nicht für längere Zeit mit hohen Lautstärkepegeln. Dadurch könnte eine permanente Hörminderung auftreten.

Anschließen externer Lautsprecher oder eines Live Streaming-Geräts

Anschließen eines externen Aktivlautsprechers



Anschließen eines Live Streaming-Geräts

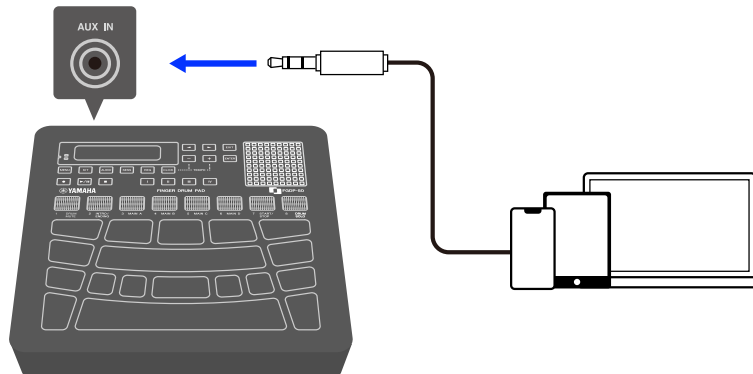


A Live Streaming-Gerät

B Streaming

[AUX IN]-Buchse

Über diese Buchse können Sie über den eingebauten Lautsprecher das Audiosignal eines Audiogeräts wie einem Smart-Gerät oder Computer wiedergeben.



⚠ VORSICHT

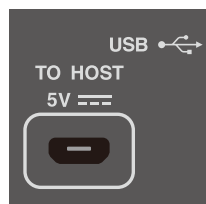
- Bevor Sie ein Gerät anschließen, schalten Sie sowohl dieses Produkt als auch das externe Audiogerät aus. Andernfalls könnten die Geräte beschädigt werden, oder es kommt zu einem Stromschlag. Um Schäden an den Lautsprechern zu vermeiden, achten Sie darauf, alle Lautstärkepegel auf Minimum (0) zu stellen, bevor Sie ein externes Gerät anschließen.

ACHTUNG

- Um mögliche Schäden an dem externen Gerät zu vermeiden, schalten Sie bitte zuerst dieses Produkt und dann das externe Gerät ein. Beim Ausschalten gehen Sie in umgekehrter Reihenfolge vor: Schalten Sie zuerst das externe Gerät, danach dieses Produkt ein.

[USB TO HOST]-Buchse

Dieses Produkt ist mit einem [USB TO HOST]-Anschluss ausgestattet.



Hinweis für die Verwendung der Buchse [USB TO HOST]

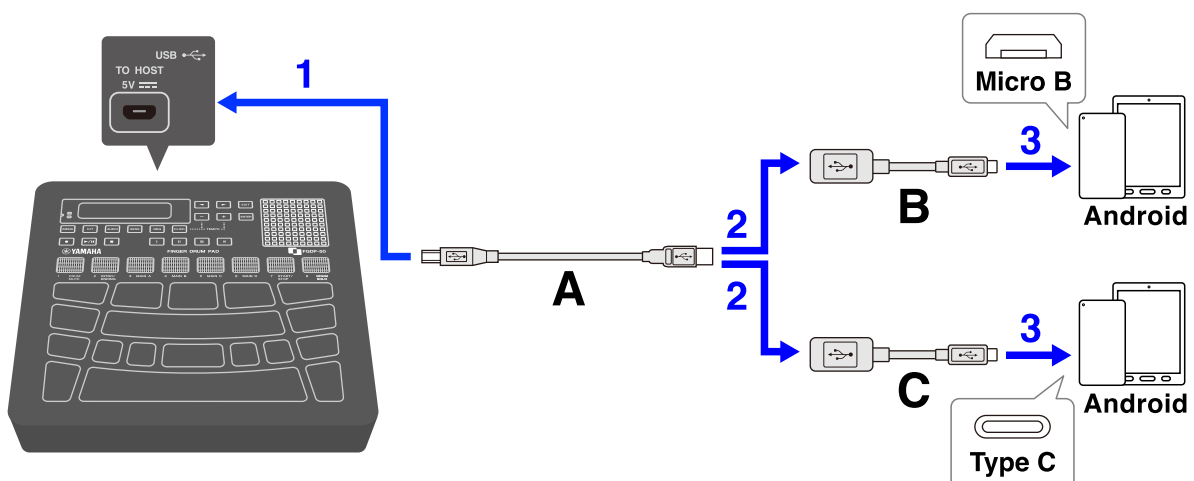
Wenn Sie ein USB-Kabel an dieser Buchse anschließen, achten Sie darauf, den Stecker beim Einstecken gerade zu halten (ohne zu „kippen“) und ganz einzustecken, um einen schlechten Kontakt zu vermeiden. Achten Sie nach dem Anschließen des USB-Kabels darauf, dass keine übermäßige Kraft auf den Stecker angewendet wird. Prüfen Sie außerdem die Hinweise zu USB-Verbindungen im Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen“ in der Erste-Schritte-Anleitung, die im Produktpaket enthalten ist.

- Lesen Sie den Abschnitt „[Aufladen](#)“ in dieser Kurzanleitung für Näheres zum Anschließen eines Ladegeräts.
- Je nach Modell des Computers/Smart-Geräts und dem Betriebssystem kann es sein, dass eine USB-Verbindung Geräusche verursacht oder nicht gut funktioniert.
- Beim Anschließen an ein Smart-Gerät oder einen Computer sollten Sie die folgenden Punkte beachten, um ein Einfrieren oder einen Verlust von Daten zu vermeiden.
 - Bevor Sie dieses Produkt ein-/ausschalten oder ein USB-Kabel davon abziehen oder daran anschließen, beenden Sie jegliche Anwendungen auf dem Smart-Gerät oder Computer.
 - Warten Sie zwischen den folgenden Bedienvorgängen mindestens sechs Sekunden: (1) wenn Sie das Produkt aus- und wieder einschalten oder (2), wenn Sie ein USB-Kabel einstecken und wieder abziehen, oder umgekehrt.

Sollte das Smart-Gerät oder der Computer hängenbleiben, starten Sie die Anwendung oder das Betriebssystem des Smart-Geräts oder des Computers neu, oder schalten Sie dieses Produkt aus und wieder ein.

Verbinden mit einem Smart-Gerät (Android)

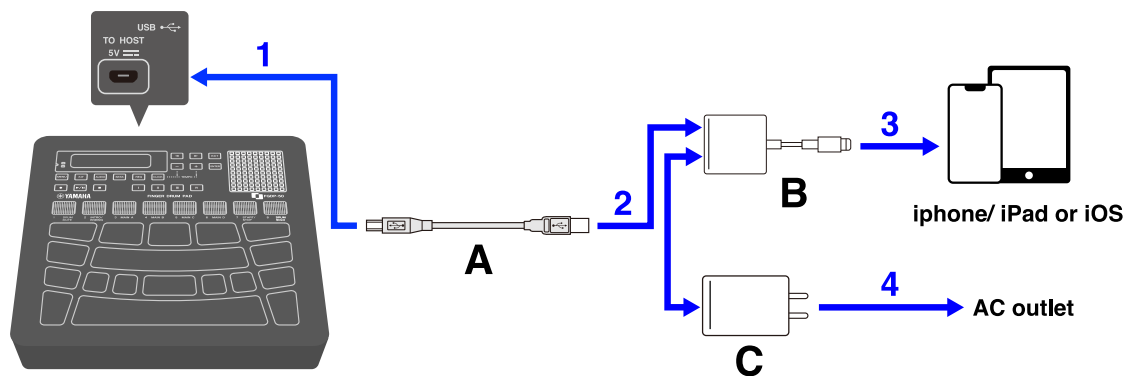
Verwenden Sie die folgenden Elemente, um in der Reihenfolge der in der nachstehenden Abbildung gezeigten Nummern Verbindungen herzustellen.



- A. In diesem Produkt enthaltenes USB-Kabel (Micro USB-Kabel Typ B männlich–Typ A männlich)
- B. USB-Adapter (Typ A weiblich–Micro B männlich), separat erhältlich
- C. USB-Adapter (Typ A weiblich–Typ C männlich), separat erhältlich

Verbinden mit einem Smart-Gerät (iOS)

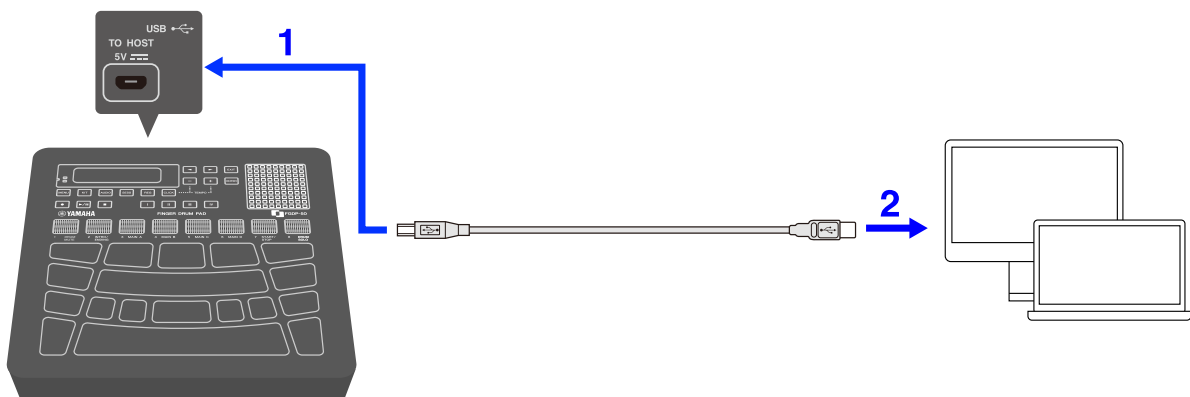
Verwenden Sie die folgenden Elemente, um in der Reihenfolge der in der nachstehenden Abbildung gezeigten Nummern Verbindungen herzustellen.



- A. In diesem Produkt enthaltenes USB-Kabel (Micro USB-Kabel Typ B männlich–Typ A männlich)
- B. Lightning to USB 3 Camera Adaptor, separat erhältlich
- C. USB-Adapter (Typ A weiblich–Micro C männlich), separat erhältlich

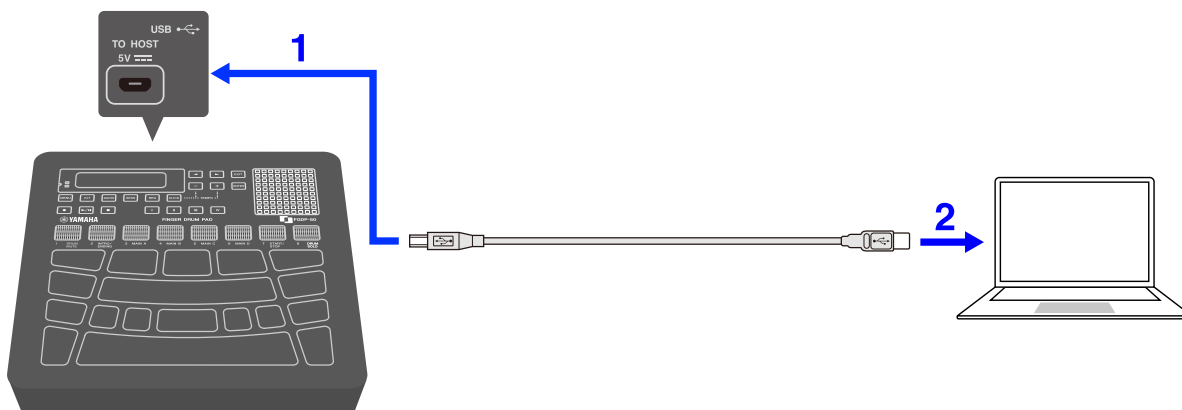
Anschluss an einen Computer (Mac)

Verwenden Sie das mit diesem Produkt gelieferte USB-Kabel, um die Verbindungen in der Reihenfolge der in der nachstehenden Abbildung gezeigten Nummern herzustellen.



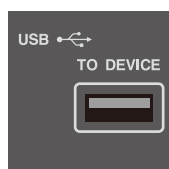
Anschluss an einen Computer (Windows)

1. Installieren Sie den Yamaha Steinberg USB Driver auf dem Computer.
Der aktuelle Yamaha Steinberg USB-Treiber kann unter dem folgenden URL heruntergeladen werden: <https://download.yamaha.com/>.
2. Schließen Sie Ihren Computer über das beiliegende USB-Kabel am Anschluss [USB TO HOST] an.



3. Öffnen Sie an Ihrem Computer das Kontrollfeld „Yamaha Steinberg USB Driver Control Panel“, und stellen Sie dann bei „Device:“ „Finger Drum Pad“ ein.

[USB TO DEVICE]-Buchse



Dieses Produkt ist mit einem [USB TO DEVICE]-Anschluss ausgestattet. Wenn Sie ein USB-Gerät an der [USB TO DEVICE]-Buchse anschließen, beachten Sie bitte folgende Punkte sehr sorgfältig.

HINWEIS

- Weitere Informationen zur Verwendung Ihres USB-Geräts finden Sie in der Bedienungsanleitung jenes Geräts.

Gleichzeitig verwendbare USB-Geräte

- USB-Flash-Laufwerke

Andere als die oben aufgeführten USB-Geräte (USB-Hubs, Computertastatur usw.) können auch dann nicht verwendet werden, wenn sie angeschlossen sind.

Suchen Sie unter folgendem URL nach einer Liste der kompatiblen USB-Flash-Laufwerke.

<https://download.yamaha.com/>

Obwohl USB-Geräte der Typen 1.1 bis 3.0 mit diesem Produkt verwendet werden können, beachten Sie bitte, dass die Zeit zum Speichern oder Laden von Daten auf/von einem Gerät abhängig ist von der Art der Daten und dem Zustand des Geräts.

ACHTUNG

- Die Buchse [USB TO DEVICE] ist für maximal 5 V/500 mA ausgelegt. Schließen Sie keine USB-Geräte an, welche diese Werte überschreiten. Dies könnte zu einer Fehlfunktion führen.

Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks

Schließen Sie einen Stecker an, welcher der Form des [USB TO DEVICE]-Anschlusses entspricht, und achten Sie sorgfältig auf dessen vertikale Ausrichtung.

ACHTUNG

- Schließen oder trennen Sie während Wiedergabe, Aufnahme, Dateivorgängen (Speichern/Laden/Formatieren usw.) oder während des Zugriffs auf das USB-Flash-Laufwerk keine Verbindung zum USB-Flash-Laufwerk. Dadurch könnte es passieren, dass das Produkt nicht mehr funktioniert, oder das USB-Flash-Laufwerk oder die Daten können beschädigt werden.
- Warten Sie einige Sekunden zwischen Anschließen und Trennen der Verbindung eines USB-Flash-Laufwerks.
- Verwenden Sie zum Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks kein Zwischenkabel.

Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Wir empfehlen, zum Formatieren Ihres USB-Flash-Laufwerks dieses Produkt zu verwenden. USB-Flash-Laufwerke, die mit anderen Geräten formatiert wurden, funktionieren mit diesem Gerät eventuell nicht richtig. Näheres zum Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks finden Sie auf [dieser Seite](#).

ACHTUNG

Durch Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks werden die Inhalte dieses Laufwerks gelöscht. Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren, dass das betreffende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

Verhindern des versehentlichen Löschens von Daten

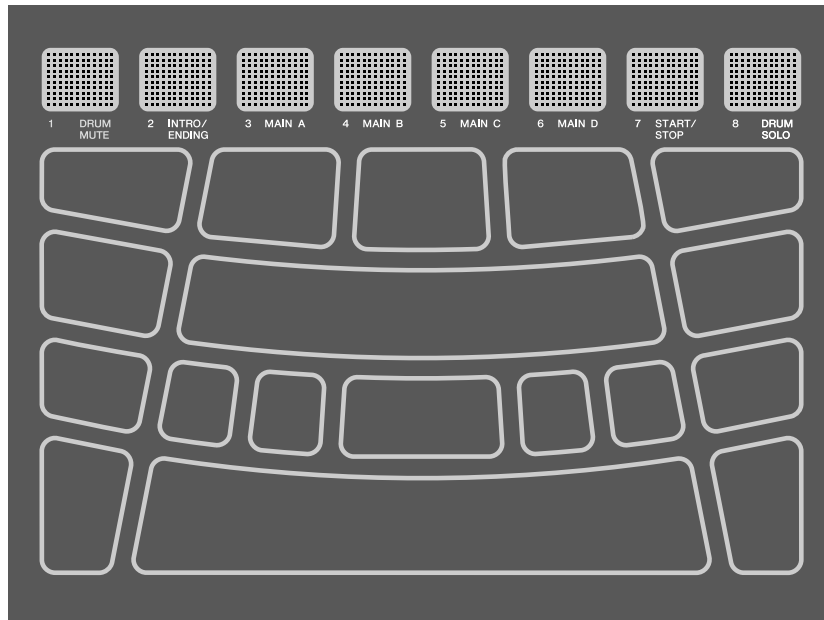
Einige USB-Flash-Laufwerke verfügen über eine Schreibschutzfunktion, um das versehentliche Löschen von Daten zu verhindern. Wenn Ihr USB-Flash-Laufwerk wichtige Daten enthält, verwenden Sie die Schreibschutzfunktion, um ein Überschreiben der Daten zu verhindern. Achten Sie andererseits beim Speichern von Daten darauf, dass die Schreibschutzfunktion Ihres USB-Flash-Laufwerks ausgeschaltet ist.

Ausschalten vor dem Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks

Schalten Sie das Gerät nicht aus, wenn auf das USB-Flash-Laufwerk zugegriffen wird, z. B. bei Wiedergabe/Aufnahme oder bei Dateivorgängen (Speichern/Laden/Formatieren usw.). Dadurch könnten das USB-Flash-Laufwerk oder die Daten beschädigt werden.

Interne Struktur dieses Produkts

Pad-Bedienvorgänge



Die Pads dieses Produkts unterstützen die MIDI-Befehle Aftertouch sowie Note On/Off. Anders ausgedrückt: Dieses Produkt erzeugt nicht nur den Sound einer Voice beim Anschlagen eines Pads, sondern durch nachträglichen Druck auf das Pad können verschiedene Ausdrucksparameter auf den Sound angewendet werden. Dem Note-On-Ereignis können auch andere Funktionen als das Auslösen von Voices zugewiesen werden, und der Vorgabewert für Aftertouch kann auf andere Funktionen geändert werden.

Pad-Bedienung = Erzeugtes MIDI-Event

Anschlagen eines Pads = Note On

Nachträglicher Druck auf das Pad = Aftertouch

Anschlagen und kein nachträglicher Druck = Note Off

Der Velocity-Wert für Note On und der Wert für Aftertouch können unter „N“ und „A“ im [\[MENU\]→Trigger](#) abgelesen werden.

```
4 Trigger 1 H3 1
N= 94 A= 0
```

Einstellungen für Pad-Bedienvorgänge

Die Pad-Bedienvorgänge können Sie auf zwei verschiedene Weisen einstellen: Durch Einstellen der Kit-Daten im Kit-Modus (gelten für alle Pads) oder durch Konfigurieren der Einstellungen im Session Creator-Modus (gelten nur für A1 und A8). „[NoteFunc](#)“ (Funktion für Note On) und „[ATFunc](#)“ (Aftertouch-Funktion) werden in beiden Modi eingestellt.

Pad-Nummern

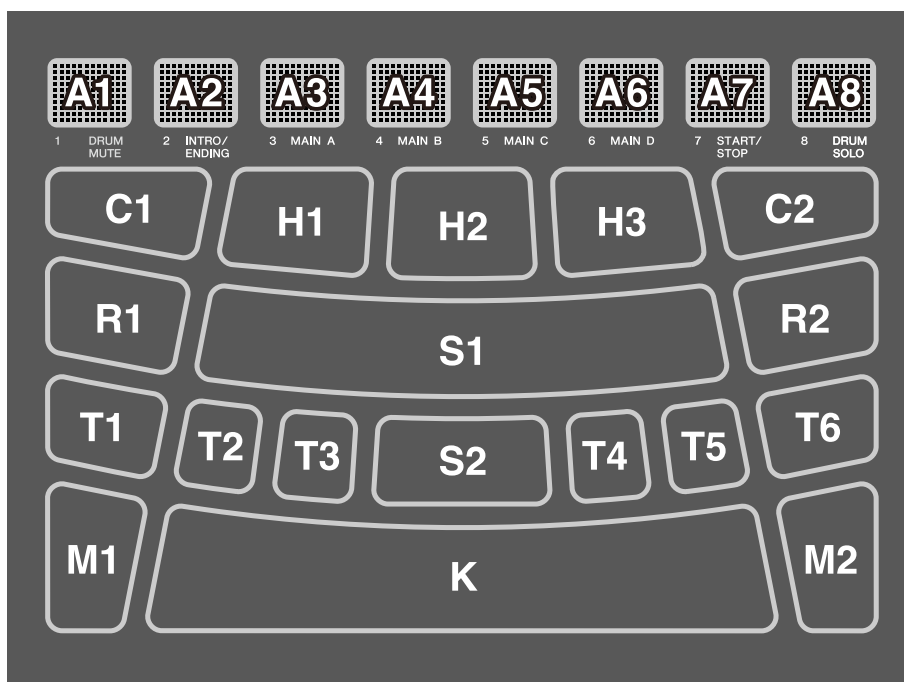
Den einzelnen Pads sind bestimmte Nummern zugeordnet. Diese Nummern werden in diesem Benutzerhandbuch verwendet, um die einzelnen Pads wie erforderlich zu identifizieren. Die Pad-Anordnung lässt sich vertauschen, so dass diese Nummernzuweisungen und deren Einstellungen (einschließlich der Voice-Zuweisungen) den Pads auf der anderen Seite zugewiesen werden.

HINWEIS

Die rechteckigen RGB-Pads (A1–A8) funktionieren als Tasten zur Steuerung der Session-Wiedergabe im Session-Creator-Modus (wenn die [SESS]-Taste leuchtet). Sie werden von den Einstellungen unter [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) nicht beeinflusst.

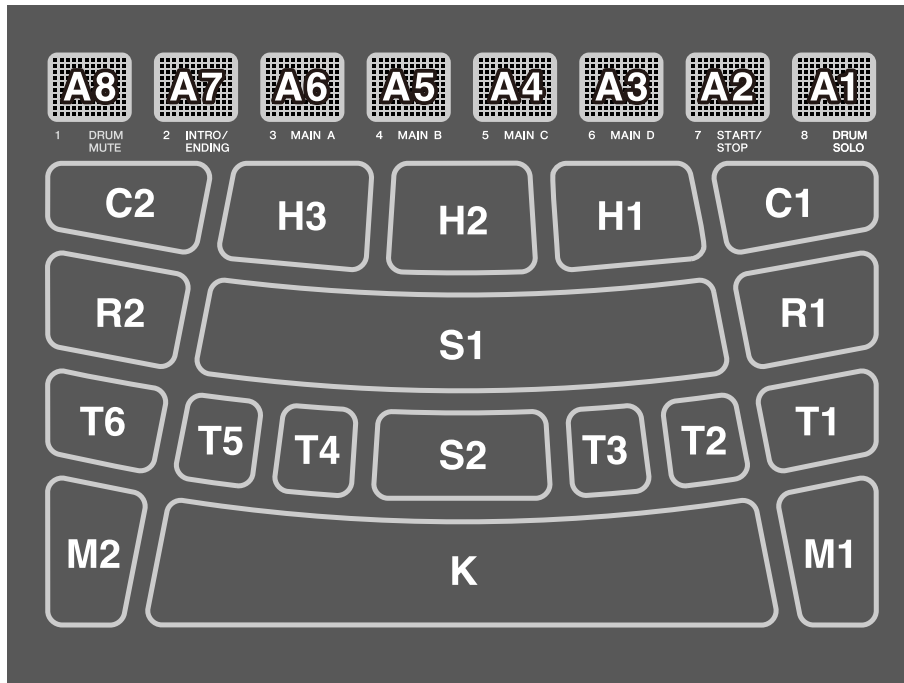
Wenn Sie hauptsächlich mit der rechten Hand spielen

Wenn [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) auf „Right“ (rechts; Vorgabewert) eingestellt ist, sind die Pad-Nummern wie nachstehend abgebildet zugewiesen. Diese Einstellung ist am bequemsten, wenn Sie die Pads hauptsächlich mit der rechten Hand spielen.



Wenn Sie hauptsächlich mit der linken Hand spielen

Wenn [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) auf „Left“ (links) eingestellt ist, sind die Pad-Nummern wie nachstehend abgebildet zugewiesen. Diese Einstellung ist am bequemsten, wenn Sie die Pads hauptsächlich mit der linken Hand spielen.








Bedienen der Grundfunktionen über das LC-Display

Auswählen eines Modus (oberste Menüebene)

Dieses Produkt hat fünf Modi (Betriebsarten). Grundsätzlich leuchtet jeweils eine der fünf Tasten direkt unter dem LCD-Bildschirm.



	<p>Menümodus</p> <p>Wenn die [MENU]-Taste leuchtet, können Sie mit den Tasten für die Auswahl von Einträgen (Tasten [<][>]) die folgenden Einstellungen vornehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mixer • Click • Trigger • Utility • File • FactoryReset • Version
	<p>Kit-Modus</p> <p>Wenn die [KIT]-Taste leuchtet, können Sie im LC-Display eines der Kits dieses Produkts auswählen. Mit den Tasten für die Elementauswahl (Tasten [<][>]) können Sie die folgenden Einstellungen für das aktuell ausgewählte Kit vornehmen und es als User-Kit (U01–U50) speichern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • KitEdit • PadEdit • VoiceEdit • InterlockEdit
	<p>Audio-Modus</p> <p>Wenn die [AUDIO]-Taste leuchtet, können Sie im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, Audiodaten aufnehmen, die z. B. durch Ihr Pad-Spiel erzeugt werden. Außerdem können Sie auch eine im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks befindliche WAV-Datei abspielen. Mit den Tasten für die Auswahl von Einträgen (Tasten [<][>]) können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repeat • RecSetting

	<p>Session Creator-Modus</p> <p>Wenn die [SESS]-Taste leuchtet, werden die rechteckigen RGB-Pads im Session Creator-Modus verwendet, so dass die in diesem Produkt enthaltenen Phrasen als Begleitung gespielt werden können. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p> <p>Mit den Tasten für die Auswahl von Einträgen (Tasten [<][>]) können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • DrumMuteSolo • PartOnOff • SynchroStart • SectionChange • LockSetting • PadSetting
	<p>Registrierungsspeicherbank-Modus</p> <p>Wenn die [REG]-Taste leuchtet, kann die Registrierungsspeicherbank ausgewählt werden, und die im Registrierungsspeicher gespeicherten Einstellungen können in der User-Registrierungsspeicherbank (U01–U50) gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</p> <p>Mit den Tasten für die Auswahl von Einträgen (Tasten [<][>]) können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LoadSetting

HINWEIS

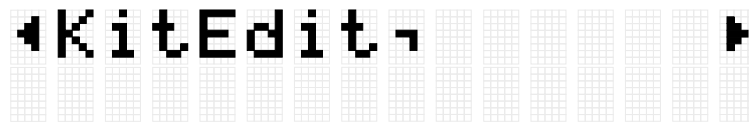
- Unabhängig davon, auf welcher Menüebene Sie sich in einem beliebigen Modus befinden, können Sie immer die Taste dieses Modus drücken, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.
- Wenn Sie sich auf der obersten Menüebene eines Modus befinden, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Hauptbildschirm zurückzukehren.

Umschalten zwischen den Bildschirmen

Wenn Sie einen Modus auswählen und im LC-Display die höchste Menüebene angezeigt wird, sind die folgenden Bedienvorgänge möglich.

Horizontale Bewegung durch die aktuelle Menüebene

Wenn am linken und/oder rechten Ende der oberen Reihe im LC-Display Dreiecke erscheinen, können Sie mit den [<][>]-Tasten einen Eintrag auf derselben Menüebene auswählen.



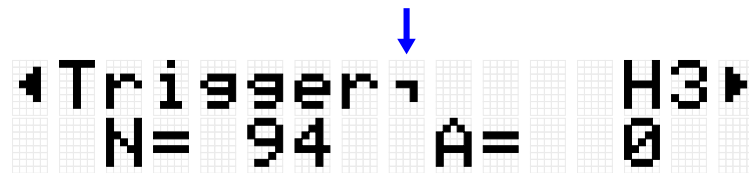
◀ KitEdit ▶



Vertikale Bewegung durch die Menüebenen

Sie können mit der [ENTER]-Taste eine Menüebene tiefer oder mit der [EXIT]-Taste eine Menüebene höher gelangen. Diese Vorgänge sind möglich, wenn der Name des auf dem LCD-Bildschirm angezeigten Eintrags mit den unten dargestellten Markierungen beginnt oder endet.

Eine Menüebene tiefer gelangen mit der [ENTER]-Taste



◀ Trigger ▶ H3
N= 94 A= 0



Eine Menüebene höher gelangen mit der [EXIT]-Taste

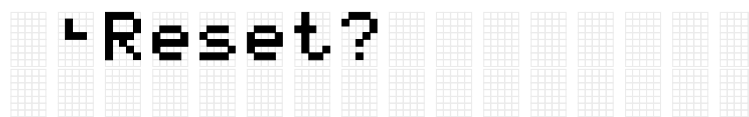


◀ Trigger ▶
P01 Normal Tx



Ausführen einer Funktion

Mit der [ENTER]-Taste können Sie eine Funktion ausführen (oder weiterschalten), mit der [EXIT]-Taste die Funktion abbrechen (oder zum vorherigen Zustand zurückkehren). Wenn z. B. wie in der folgenden Abbildung eine Bestätigungsmeldung angezeigt wird, drücken Sie zum Ausführen des Vorgangs die [ENTER]-Taste oder zum Abbrechen des Vorgangs die [EXIT]-Taste.



◀ Reset? ▶

Datenspeicherung

Es kann sein, dass zwischen Nummer und Name der [Kit-](#), [Trigger-](#) und [Registrierungsspeicherbank](#) ein „E“ erscheint.

```
Kit      J = 100  ▶
P01@Maple

└ Trigger
P01@Normal Tx

Regist   J = 100  ▶
P01@KitIdea
```

Dies zeigt an, dass die aktuell ausgewählten Daten bearbeitet, aber noch nicht als User-Daten (unter einer mit „U“ beginnenden Nummer) gespeichert wurden. Wenn Sie die aktuellen Einstellungen später nutzen möchten, drücken Sie die [ENTER]-Taste des obigen Bildschirms, um sie als User-Daten zu speichern. Siehe [diese Seite](#) für Näheres zum Speichern eines Kits, lesen Sie auf [dieser Seite](#) für Näheres zum Speichern eines Triggers und auf [dieser Seite](#) für Näheres zum Speichern einer Registrierungsspeicherbank.

Bearbeiten von Namen

Wenn „Name“ auf dem LCD-Bildschirm erscheint, können Sie den Namen von Datensätzen bearbeiten, die mit diesem Produkt bearbeitet wurden, oder die Namen von Dateien im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks. Bearbeiten Sie einen Namen, indem Sie mit den [<][>]-Tasten den Cursor bewegen und dann mit den [+][-]-Tasten ein Zeichen an der Cursorposition auswählen.

```
└ Name
All_
  ↑
```

Zeichen, die zur Namensvergabe verwendet werden können

- Großbuchstaben des Alphabets

```
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
```

- Kleinbuchstaben des Alphabets

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- Leerzeichen und Zahlen

0123456789

- Symbole

.,?!"#\$%&'()*+,-./:;<=>@ [] ^ _ ` | ~ < > \$

HINWEIS

Beachten Sie, dass die folgenden Zeichen in Dateinamen nicht verwendet werden können.

.,?/:"*|<>

Bearbeiten der Namen von User-Datensätzen und von Dateinamen

Bei User-Daten (Kits, Trigger, Registrierungsspeicherbanken) können Sie den Namen während des Speicherns eingeben. Dateien im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks können während des Speicherns benannt oder nach dem Speichern umbenannt werden. Näheres erfahren Sie unter den folgenden Links.

- Bearbeiten des Namens eines Kits

Siehe [diese Seite](#) zum Speichern von User-Daten. Siehe [diese Seite](#) zum Speichern von Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk.

- Bearbeiten des Namens eines Triggers

Siehe [diese Seite](#) zum Speichern von User-Daten. Siehe [diese Seite](#) zum Speichern von Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk.

- Bearbeiten des Namens einer Registrierungsspeicherbank

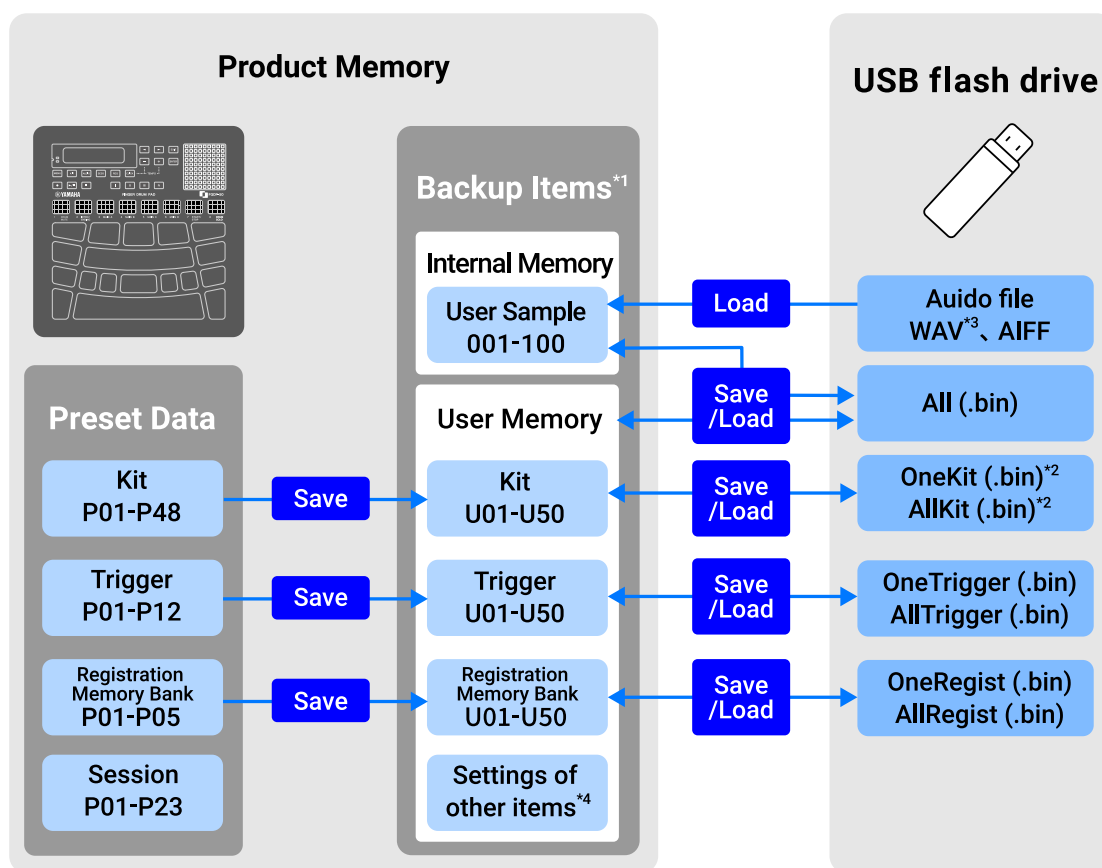
Siehe [diese Seite](#) zum Speichern von User-Daten. Siehe [diese Seite](#) zum Speichern von Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk.

Sequencer-Funktionen

Dieses Produkt besitzt eine „Sequencer“-Funktion, die sich nach dem eingestellten Tempo richtet. Die folgenden vier Funktionen können mittels Sequencer angesteuert werden.

- [Click](#)
- [Session Creator](#)
- [Notenwiederholung](#) für Pads
- [\[MENU\]→Utility→LEDPatAutoBar](#) (LED Pattern Auto Bar)

Von diesem Produkt verarbeitete Daten



*1 Elemente, deren Einstellungen über das Ausschalten hinaus erhalten bleiben

*2 Einschließlich Speichern/Laden für User-Samples, die im Kit verwendet werden

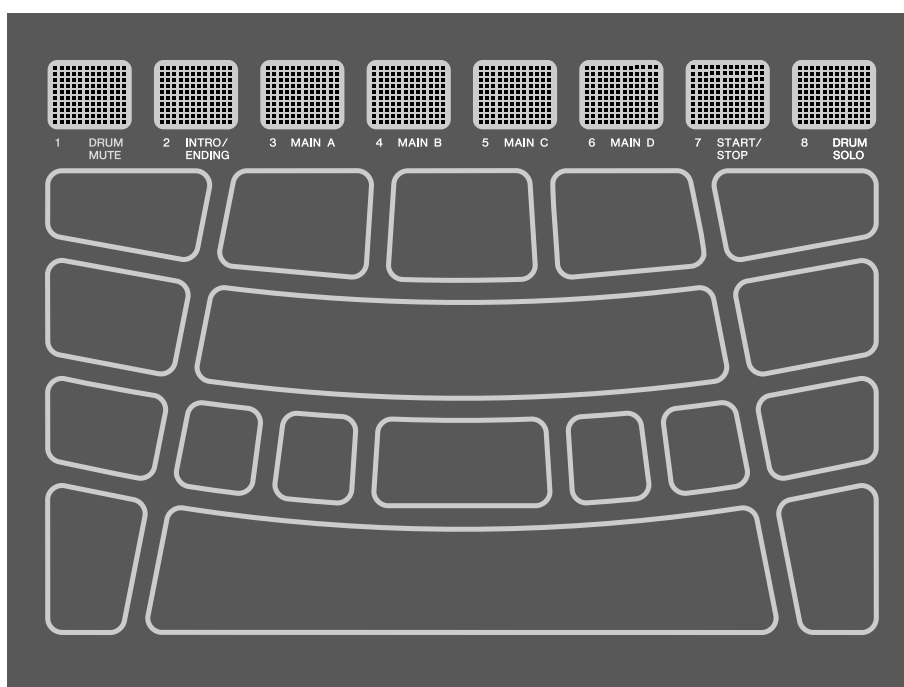
*3 WAV-Dateien können mit der USB Audio Player-Funktion abgespielt werden. Zusätzlich können WAV-Dateien mit der USB Audio Recorder-Funktion aufgezeichnet werden. Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie Näheres zum USB Audio Player. Siehe [diese Seite](#) für Näheres zum USB Audio Recorder.

*4 Folgende Einträge lassen sich anwenden.

- Einstellungen im [Kit-Modus](#)
- Einstellungen im [Audio-Modus](#) (mit Ausnahme der Nummer für die Dateiauswahl)
- Einstellungen im [Session Creator-Modus](#)
- Einstellungen im [Registrierungsspeicherbank-Modus](#)
- [Tempo](#)
- Lautstärke der Tonausgabe über die eingebauten Lautsprecher (siehe [diese Seite](#) für Näheres.)
- Lautstärke der Tonausgabe über die Buchse [PHONES/OUTPUT](siehe [diese Seite](#) für Näheres.)
- Einstellungen in [\[MENU\]→Mixer](#)
- Einstellungen in [\[MENU\]→Click](#)
- Einstellungen in [\[MENU\]→Trigger](#)
- Einstellungen in [\[MENU\]→Utility](#)

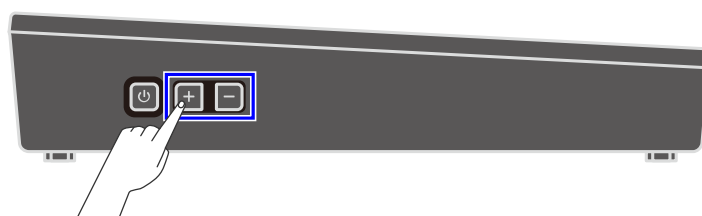
Spielen auf den Pads

Wenn Sie ein Pad mit Ihrem Finger anschlagen, hören Sie den Sound, der diesem Pad zugewiesen wurde. Die Klangintensität hängt ab von Ihrer Anschlagstärke auf dem Pad. Wenn Sie direkt nach dem Antippen das Pad weiterhin festhalten und drücken, wird bei einigen Pads der Sound einfach abgedämpft, bei anderen wird der Sound im Tempo wiederholt.



Einstellen der Lautstärke

Verwenden Sie die Lautstärketasten Auf (+) und Ab (-) seitlich am Gerät, um die Gesamtlautstärke einzustellen.



Wenn an der Buchse [PHONES/OUTPUT] kein Kabel angeschlossen ist, kann die vom eingebauten Lautsprecher ausgegebene Lautstärke im Bereich von 0–32 eingestellt werden.

[SpeakerVol
10]

Wenn an der Buchse [PHONES/OUTPUT] ein Kabel angeschlossen ist, kann der an dieser Buchse ausgegebene Lautstärkepegel im Bereich von 0–32 eingestellt werden.

[PhonesOutVol
10]

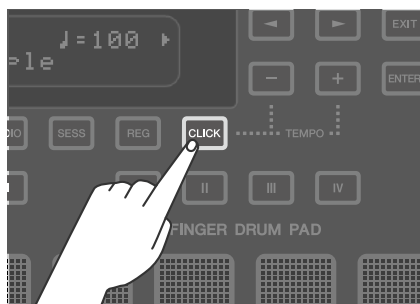
Drücken Sie die Lautstärketaste [-], um die Lautstärke zu verringern. So lange Sie diese Taste gedrückt halten, verringert sich die Lautstärke fortwährend. Drücken Sie die Lautstärketaste [+], um die Lautstärke zu erhöhen. So lange Sie diese Taste gedrückt halten, erhöht sich die Lautstärke fortwährend. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um den Vorgabewert für die Lautstärke einzustellen.

HINWEIS

- Die Standardeinstellung für die Lautstärke wurde auf ein gutes Verhältnis zwischen Lautstärke und Klangqualität eingestellt.
- Die verschiedenen Sounds, die von diesem Produkt gespielt werden können, lassen sich auch einzeln in der Lautstärke einstellen. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

Starten und Stoppen des Click-Sounds

Sie können einen Click-Sound wiedergeben lassen, anhand dessen Sie dem Tempo folgen können.



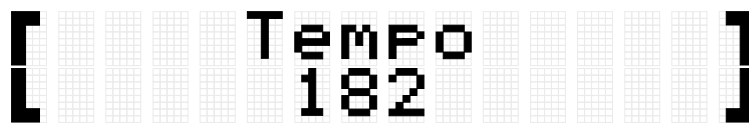
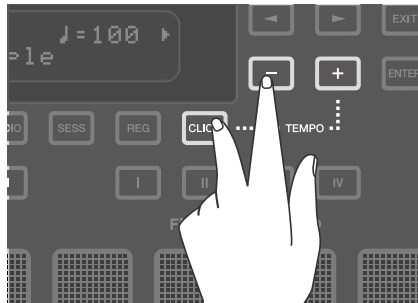
Der Click-Sound wird bei jedem Drücken der [CLICK]-Taste ein- und ausgeschaltet (kurzer Tastendruck). Während der Click-Sound erklingt, blinkt die [CLICK]-Taste im aktuell eingestellten Tempo. Sie blinkt rot auf dem ersten Schlag jedes Taktes, blau auf allen anderen Schlägen.

HINWEIS

- Sie können die Click-Lautstärke, das Taktmaß und weitere Einstellungen mit [\[MENU\]→Click](#) ändern.
- Der Click-Sound startet/stoppt nicht, solange Sie die [CLICK]-Taste gedrückt halten. Es startet/stoppt erst dann, wenn Sie die Taste loslassen.

Ändern des Tempos

Sie können das Tempo ($\text{♩}=30\text{--}300$) des [Sequencers](#) für Funktionen wie Click und Session Creator ändern. Wenn Sie die Taste [+] oder [-] bei gehaltener [CLICK]-Taste drücken, erscheint im LC-Display ein Einblendfenster mit Tempowerten.



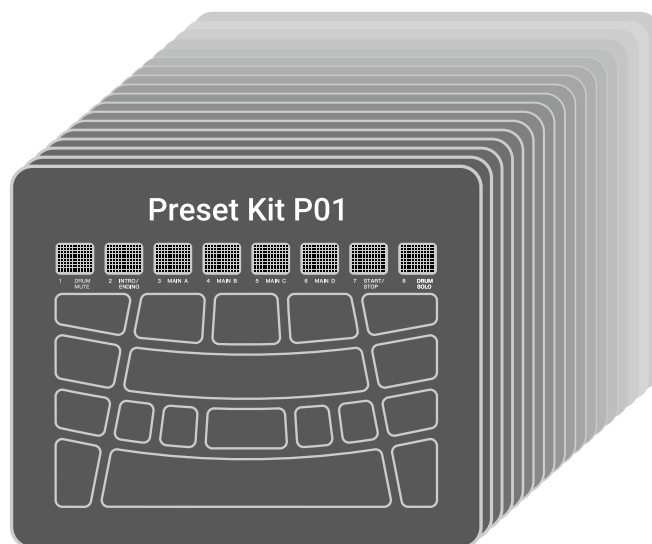
Drücken Sie in diesem Zustand die Taste [-], um das Tempo zu verlangsamen. So lange Sie diese Taste gedrückt halten, verringert sich das Tempo fortwährend. Drücken Sie in diesem Zustand die Taste [+], um das Tempo zu erhöhen. So lange Sie diese Taste gedrückt halten, erhöht sich das Tempo fortwährend.

HINWEIS

- Drücken Sie in diesem Zustand gleichzeitig beide Tasten [+] und [-], um das aktuelle Tempo wieder auf den Anfangswert der ausgewählten Session zu bringen.
- Wenn Sie eines der Pads bei gehaltener [CLICK]-Taste mindestens dreimal anschlagen, stellt die Tap Tempo-Funktion das Tempo anhand der durchschnittlichen Zeit zwischen Ihren Schlägen ein.

Auswählen eines Kits (Umschalten der Sounds aller Pads)

Die Gesamtheit der Sounds, die allen Pads zugewiesen sind, wird „Kit“ (Drum Kit) genannt. Dieses Produkt enthält Drum Kits für ein breites Spektrum von Musikgenres. Wählen Sie eines der Kits aus, die am besten zu Ihrem Spielstil und Ihrer Musikrichtung passen.



Kit P01 Maple J = 100 ▶

Um ein Kit auszuwählen, drücken Sie vom obersten Bildschirm des Kit-Modus aus die Taste [+] oder [-]. Drücken Sie beide Tasten [+] und [-] gleichzeitig, um den Vorgabewert für die Lautstärke des Kits P01 einzustellen. Eine Übersicht der in diesem Produkt enthaltenen Preset-Kits finden Sie in der [Liste der Kits](#).

Ausschalten von Sounds

Drücken Sie vom obersten Bildschirm des Kit-Modus aus die [EXIT]-Taste, um den Click-Sound und die auf dem Kit gespielten und durch die Session wiedergegebenen Sounds auszuschalten.

Liste der Kits

Nr.	Name des Kits (Display)	Beschreibungen
P01	Maple	Ein Kit, das von einem Schlagzeug-Set mit Ahornkesseln aufgenommen wurde, bekannt für seinen warmen Sound und das lange Ausklingen.

P02	EDM Red	Ein Kit, das für elektronische Musik geeignet ist, mit sorgfältig ausgewählten Kicks und Snares für erfolgreiche Beats.
P03	DistRock	Ein durch und durch verzerrt klingendes Kit mit einem unvergesslichen rockigen Punch.
P04	HouseRose	Ein Kit, das sich für House eignet, mit einem knackigen, maschinellen Sound.
P05	R&B	Das perfekte Kit zum Spielen von R&B, mit Samples klassischer Rhythmusmaschinen.
P06	DubStepSun	Dieses dubstep-orientierte Kit enthält Toms mit einem markanten Bass.
P07	BigBeat	Ein hervorragendes Kit für einen „Big Beat“, das durch vielfältige Verzerrungseffekte einen eindrucksvollen Sound erhält.
P08	Gate	Ein Kit mit dem klassischen Gated-Reverb-Sound, wie er in den 80er Jahren sehr verbreitet war.
P09	HipHopGold	Dieses Kit eignet sich sehr gut für Hip-Hop-Performances und bietet einen trockenen Snare-Sound mit einem Oldschool-Kick.
P10	ModernJazz	Das perfekte Kit für Jazz und Swing, mit Ride-Becken auf C1 und C2 für Variationen beim Spielen eines Swing-Beats.
P11	Oak	Dieses Kit wurde mit einem Schlagzeug-Set mit Eichenholzkesseln aufgenommen und bietet einen kräftigen Bass und volle Mitten.
P12	Birch	Aufgenommen auf einem Schlagzeug-Set aus Birkenholz, besitzt dieses Kit einen knackigen Sound im unteren und mittleren Frequenzbereich sowie ein kräftiges Obertonspektrum.
P13	Beech	Dieses Kit wurde mit einem Schlagzeug-Set mit Buchenholzkesseln aufgenommen und verfügt über einen sauberen Anschlag und einen harten Sound mit tiefen Mitten.
P14	GaragePunk	Ein perfektes Kit mit einem fetten, treibenden Sound.
P15	Vintage50s	Ein warmer Vintage-Sound aus den frühen Zeiten des Rock'n'Roll der 50er Jahre.
P16	Vintage70s	Ein fetter, warmer Vintage-Sound, der an das goldene Zeitalter der Rockmusik der 70er Jahre erinnert.
P17	ClassicJazz	ClassicJazz basiert auf dem Kit Vintage50s, doch das Ride-Becken wurde auf C1 und C2 gelegt für Variationen beim Spielen von Swing-Beats.
P18	Funk	Ein großartiges Kit für Funk Music, mit einem straffen, trockenen Sound.
P19	NeoSoul	Dieses Kit ist für die Musikrichtung Neo Soul geeignet und verfügt über hoch gestimmte Toms mit einem langen Sustain sowie einen Clap-Sound, der der Snare (S1) zugewiesen ist.
P20	Metal	Mit dem starken Anschlag und dem klaren Kick ist dieses Kit hervorragend für Heavy Metal geeignet.

P21	HardRock	Ein Hard-Rock-Kit mit einem lauten, kraftvollen Sound.
P22	Phaser	Dieses Kit basiert auf dem Birkenholz-Set und wurde mit einem deutlichen Phaser-Effekt versehen.
P23	DigiRock	Das perfekte Kit für Rockmusik, mit einer Kombination von Elektro-Sounds. Hören Sie auch auf den starken Flanging-Effekt.
P24	Reggae	Ein großartiges Reggae-Kit mit Timbales und einer hoch gestimmten Snare.
P25	EDM Yellow	Ein EDM-Kit mit einem Hall, der den Schlagzeugsound in einem Stadion simuliert.
P26	EDM Blue	Ein Kit mit lebendigen Toms, mit denen großartige EDM-Stilrichtungen möglich sind.
P27	EDM Green	Der knackige, maschinelle Sound macht EDM Green zu einer guten Wahl für Dance-Musikstile.
P28	HouseMint	Das perfekte Kit für House Music, mit Toms mit kräftigen Mitten und Tiefen.
P29	HipHopSilver	Layered Snares machen dieses Kit zur hervorragenden Wahl für Hip-Hop-Stilarten.
P30	DubStepMoon	Ein Dubstep-Kit mit originellen Vokal-Sounds, die den Toms zugewiesen sind.
P31	Drum`nBass	Ein Drum'n'Bass-Kit mit einer hohen Snare, die S2 zugewiesen ist.
P32	BeatBoxPine	Dieses Kit ist sehr gut für Beatbox und bietet einen besonders kräftigen Mitten- und Bassbereich.
P33	BeatBoxPeach	BeatBoxPeach ist für BeatBox-Performances bestimmt und erzeugt ein eher leichtes Feeling, da der Fokus besonders auf den Mitten und Höhen liegt.
P34	RX	Ein Kit, das mit Klängen von Yamahas legendären digitalen Rhythmusmaschinen der RX-Serie aufgenommen wurde.
P35	T8	Dieses Kit wurde mit Sounds klassischer analoger Rhythmusmaschinen aufgenommen und kann für viele Genres von den 80ern bis zu moderner Musik verwendet werden.
P36	T9	Ein Kit, das mit Sounds klassischer analoger Rhythmusmaschinen aufgenommen wurde – perfekt für Techno und House.
P37	Analog	Aufgenommen mit Sounds klassischer analoger Rhythmusmaschinen, ist dieses Kit perfekt für Dance Music der Achtzigerjahre.
P38	PercsMaster	Ein Percussion-Kit mit einer Reihe von Percussion-Instrumenten aus aller Welt, die bei jeder Session erfolgreich eingesetzt werden können.
P39	Cuban	Dieses Kit ist perfekt für das Spielen kubanischer Musik geeignet und enthält Timbales auf Pads der linken und rechten Seite.
P40	Brazil	Ein Percussion-Kit mit klassischen Percussion-Instrumenten aus Brasilien, für das berauschende Spiel auf den Batucadas.

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeGroup](#)

Die Pads H1, H2 und H3 werden zu einer „Gruppe von Choke-Einstellungen“ zusammengefasst. In diesem Beispiel sind alle drei Pads auf die Gruppe „16“ eingestellt.

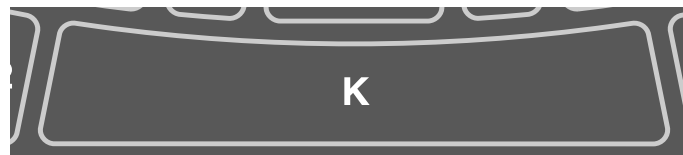
- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeMode](#)

Pads H1 und H3 sind auf „Send“ (Senden) eingestellt, so dass sie andere Pad-Sounds dieser Gruppe stummschalten, während das H2-Pad auf „Receive“ (Empfangen) eingestellt ist, so dass es von anderen Pads in der Gruppe stummgeschaltet werden kann.

Ausprobieren der Note-Repeat-Funktion (Notenwiederholung)

Nachdem Sie „P02 EDM Red“ ausgewählt haben, schlagen Sie Pad K an und halten es weiterhin gedrückt.

Kit P02 EDM Red J = 100 ▶



Sie werden hören, wie der Bassdrum-Sound in Viertelnoten-Intervallen im aktuellen Tempo wiederholt wird. Dieser Spielstil wird mit den folgenden Einstellungen erreicht.

- [\[KIT\]→PadEdit→NoteRepRat=1/4](#)

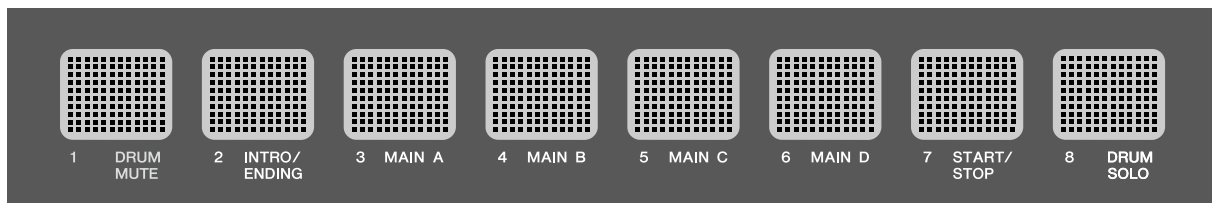
Pad K ist auf Wiederholung in Viertelnoten-Intervallen eingestellt.

Spiele auf den Pads zur Musikwiedergabe

Sie können auf den Pads zur Musik spielen, z. B. mittels Session Creator, oder zu einem Song, der auf einem externen Gerät abgespielt wird.

Spiele zusammen mit Session Creator

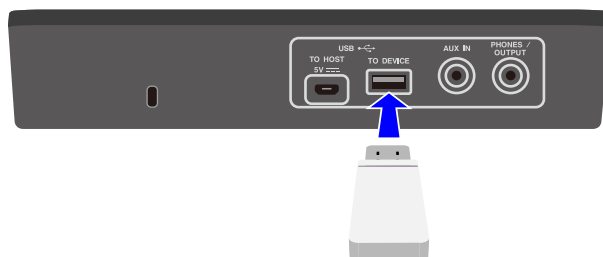
Sie können auf den Pads spielen, während Sie mit dem Session Creator Musikphrasen wiedergeben. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).



Wenn Sie die Lautstärke von Session Creator mit anderen Parts, z. B. den Sounds von den Pads, ausgewogen mischen möchten, verwenden Sie [\[MENU\]→Mixer→SessionVol](#), um die Lautstärke einzustellen.

Spielen zur Song-Wiedergabe von einem USB-Flash-Laufwerk

Sie können die Pads zusammen mit Audio-Dateien (WAV) spielen, die aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks wiedergegeben werden. Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie, wie Sie Audio-Dateien wiedergeben können.



Wenn Sie die Lautstärke der Audio-Dateien mit den Sounds von den Pads ausgewogen mischen möchten, verwenden Sie [\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#), um die Lautstärke einzustellen.

Spielen zur Song-Wiedergabe von einem mobilen Music Player

1. Verwenden Sie ein Audiokabel, um einen mobilen Music Player an der [AUX IN]-Buchse anzuschließen.

Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie, wie Sie einen mobilen Music Player anschließen können.

2. Spielen Sie auf Ihrem mobilen Music Player einen Song ab.

HINWEIS

Wenn Sie die Lautstärke des mobilen Music Players und die Sounds der Pads ausgewogen mischen möchten, stellen Sie entweder die Lautstärke am mobilen Music Player ein, oder verwenden Sie [\[MENU\]→Mixer→AuxInAudioVol](#).

Spielen zur Song-Wiedergabe vom Computer oder von einem Smart-Gerät

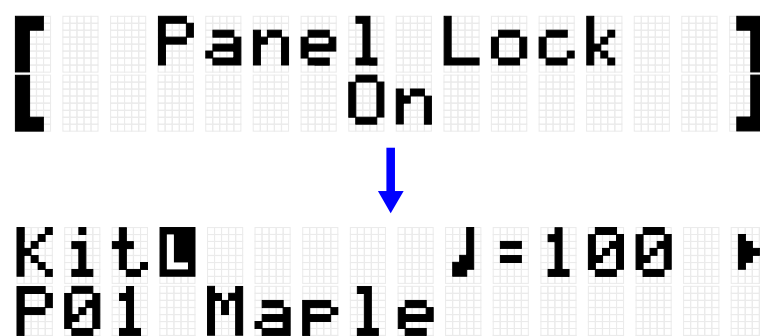
1. Verwenden Sie ein USB-Kabel, um einen Computer oder ein Smart-Gerät an der Buchse [USB TO HOST] anzuschließen.
Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie, wie Sie einen Computer oder ein Smart-Gerät anschließen können.
2. Starten Sie die Song-Wiedergabe am Computer/Smart-Gerät.

HINWEIS

- Wenn Sie die Lautstärke des Computers/Smart-Geräts und die Sounds der Pads ausgewogen mischen möchten, stellen Sie entweder die Lautstärke am Computer/Smart-Gerät ein, oder verwenden Sie [\[MENU\]→Mixer→AudioVol.](#)
- Zusätzlich zur USB-Verbindung können Sie die Audiokabelverbindung zwischen der Kopfhörerbuchse Ihres Computers/Smartphones/Tablets und der [AUX IN]-Buchse verwenden.
- Eine Audio Loop (Rückkopplungsschleife) wird erzeugt, wenn ein Computer/Smart-Gerät über USB an dieses Produkt angeschlossen ist und wenn [\[AUDIO\]→RecSetting→RecSource→Session&Audio](#) auf „On“ gestellt ist. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

Bedienfeldsperre (Panel Lock)

Mit dieser Funktion können Sie die Funktionen aller Tasten außer der Pads vorübergehend deaktivieren (sperren), so dass Sie während des Spielens nicht versehentlich Tastenfunktionen ausführen können. Drücken und halten Sie im obersten Bildschirm eines Modus (außer dem Menümodus) die [EXIT]-Taste, um die Bedienfeldsperre zu aktivieren. Wenn die Bedienfeldsperre aktiviert ist, erscheint in der oberen Reihe des LCD-Bildschirms ein „L“.



Führen Sie denselben Vorgang erneut aus, um die Bedienfeldsperre aufzuheben.

```
[ Panel Lock ]  
[ Off ]
```



```
Kit = 100 ▶  
P01 Maple
```


HINWEIS


- Auch dann, wenn die Bedienfeldsperre aktiviert ist, lässt sich das Gerät mit der Standby/On-Taste immer noch ausschalten.


```

Kit      P01 Maple J = 100
└ Save to
U01 User

```





- Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] eine User Kit-Nummer (U01–U50) als Speicherziel aus.

```

└ Save to
U01 User

```

- Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Bildschirm zur Bearbeitung des Kit-Namens erscheint. Ein Cursor erscheint links vom Kit-Namen.

```

└ Name
U01 Maple

```



- Bearbeiten Sie den Kit-Namen.
Verwenden Sie die Tasten [<][>], um den Cursor zu bewegen, und wählen Sie an der Cursorposition mit den Tasten [+] und [-] ein Zeichen aus. Wiederholen Sie diese Schritte, um den Namen vollständig einzugeben. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

```

└ Name
U01 Maple_

```



- Drücken Sie nach der Bearbeitung des Kit-Namens die [ENTER]-Taste, woraufhin ein Bestätigungsbildschirm erscheint.

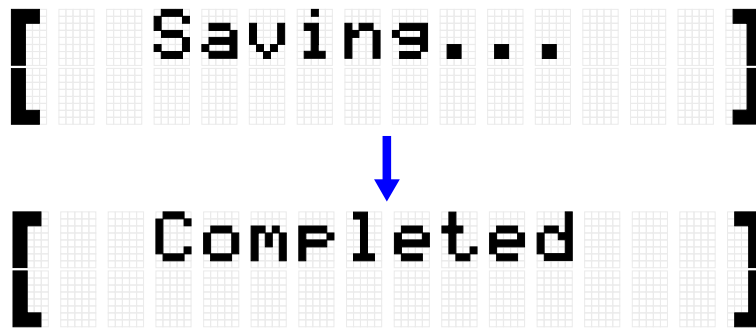
```

└ Save?
U01 MapleUser

```

Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie hier die [EXIT]-Taste drücken.

8. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um das User Kit zu speichern.



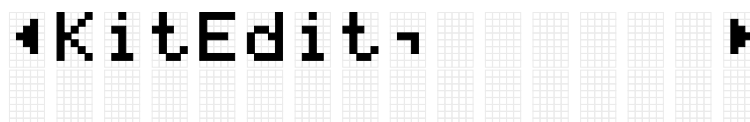
„Saving...“ (Speichern) wird angezeigt, und nach einiger Zeit wird „Completed“ angezeigt, um zu bestätigen, dass das User Kit gespeichert wurde.

HINWEIS

- User Kits (U01–U50) können im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert werden. Näheres hierzu finden Sie unter [\[MENU\]→File](#).
- Der bearbeitete Zustand des aktuell ausgewählten Kits bleibt auch dann über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinweg erhalten, wenn es nicht als User Kit gespeichert wurde. Weitere Informationen darüber, welche Elemente ihre Einstellungen auch beim Ausschalten erhalten bleiben, finden Sie auf [dieser Seite](#).

Kit-Bearbeitung

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.



Sie können die Einstellungen für das aktuell ausgewählte Kit (alle Pads) vornehmen. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um zur Menüebene „KitEdit“ zu wechseln. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um ein Element auszuwählen, und die Tasten [+] und [-], um den Wert für dieses Element einzustellen. Die Vorgabewerte sind für jedes Kit verschieden.

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
KitVolume	Hier stellen Sie die Lautstärke des Kits ein.	0–127
ReverbType	Hier legen Sie den Hall-Effekttyp für das Kit fest.	Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Reverb-Effekttypen .

ReverbSend	Hier stellen Sie den Reverb-Anteil ein, der auf das Kit angewendet wird (Send-Anteil). Der auf jede Pad-Voice angewendete Betrag wird mit dem bei VoiceEdit→ReverbSend eingestellten Wert multipliziert.	0–127
ChorusType	Hier legen Sie den Chorus-Effekttyp für das Kit fest.	Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Chorus-Effekttypen .
ChorusSend	Hier stellen Sie den Chorus-Anteil ein, der auf das Kit angewendet wird (Send-Anteil). Der auf jede Pad-Voice angewendete Betrag wird mit dem bei VoiceEdit→ChorusSend eingestellten Wert multipliziert.	0–127
VariationType	Hier legen Sie den Variation-Effekttyp für das Kit fest.	Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Variation-Effekttypen .
VariationSend	Hier stellen Sie den Variation-Anteil ein, der auf das Kit angewendet wird (Send-Anteil). Der auf jede Pad-Voice angewendete Betrag wird mit dem bei VoiceEdit→VarSend eingestellten Wert multipliziert.	0–127

Liste der Hall-Effekttypen

Nr.	Hall-Effekttyp (Display)	Vollständiger Name
01	NoEffect	No Effect
02	Room1	Room 1
03	Room2	Room 2
04	Room3	Room 3
05	Room4	Room 4
06	Hall	Hall
07	Stage	Stage
08	Plate	Plate
09	EarlyRef	Early Reflection
10	GateReverb1	Gate Reverb 1
11	GateReverb2	Gate Reverb 2
12	ReverseGate	Reverse Gate

Liste der Chorus-Effekttypen

Nr.	Chorus-Effekttyp (Display)	Vollständiger Name
01	NoEffect	No Effect
02	Distortion	Distortion
03	Overdrive	Overdrive
04	AmpSim	Amp Simulator
05	Chorus 1	Chorus 1
06	Chorus 2	Chorus 2
07	Flanger	Flanger
08	Phaser	Phaser
09	AutoWah	Auto Wah
10	RingModulator	Ring Modulator
11	DelayDoubling	Delay Doubling

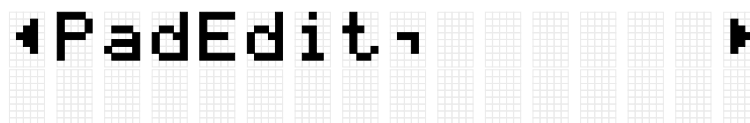
Liste der Variation-Effekttypen

Nr.	Variation-Effekttyp (Display)	Vollständiger Name
01	NoEffect	No Effect
02	Compressor	Compressor
03	V DistHard	V Distortion Hard
04	V DistHardDly	V Distortion Hard + Delay
05	TempoDelay 1 8	Tempo Delay 1 8th
06	TempoDelay 1 T	Tempo Delay 1 Triplet
07	TempoDelay 1 D	Tempo Delay 1 Dotted
08	TempoDelay 2 8	Tempo Delay 2 8th
09	TempoDelay 2 T	Tempo Delay 2 Triplet
10	TempoDelay 2 D	Tempo Delay 2 Dotted
11	DelayLCR	Delay LCR
12	CrossDelay 1	Cross Delay 1
13	CrossDelay 2	Cross Delay 2
14	Echo	Echo
15	DeepChorus	Deep Chorus
16	Phaser	Phaser
17	DynPhaser	Dynamic Phaser
18	GM Flanger	GM Flanger
19	DynFlanger	Dynamic Flanger

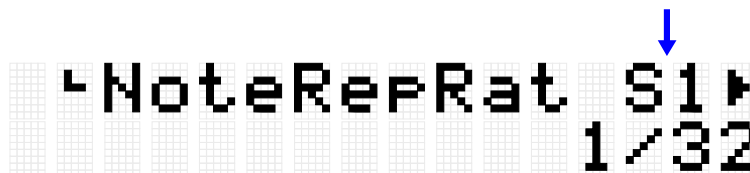
20	RingModulator	Ring Modulator
21	DynRingMod	Dynamic Ring Modulator
22	AutoWah	Auto Wah
23	TouchWah	Touch Wah
24	DynFilter	Dynamic Filter

Pad-Bearbeitung

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.



Sie können die Funktionsweise für jedes Pad im aktuell ausgewählten Kit festlegen. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um zur Menüebene „PadEdit“ zu wechseln. Wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] einen der Einträge in der folgenden Liste aus, und schlagen Sie das Pad an, dessen Einstellungen Sie ändern möchten. Die Nummer des angegebenen Pads erscheint oben rechts im LCD-Bildschirm. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um den Wert für diesen Eintrag zu ändern.



Die Vorgabewerte sind für jedes Kit verschieden.

Notenwiederholungen bei der Pad-Bedienung

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
NoteRepRat	<p>Abkürzung für „Note Repeat Rate“ (Notenwiederholungsrate). Wenn hier etwas anderes als „Off“ eingestellt ist, und wenn Aftertouch aktiviert ist, wird die einem Pad zugewiesene Voice im eingestellten Intervall im aktuellen Tempo wiederholt, während das Pad gedrückt gehalten wird.</p> <p>In der Einstellung Note Repeat Type = Down (betonter Schlag) Bei einem Taktmaß von 4/4 wird bei einer Note-Repeat-Einstellung von 1 die Voice nur auf dem ersten Schlag des Taktes wiederholt, bei 1/2 auf dem ersten und dritten Schlag des Takts, bei 1/4 auf jedem Viertelschlag, bei 1/8 auf jedem Achtel, bei 1/16 auf jedem 16tel und bei 1/32 auf jedem 32stel. Wenn der Wert mit einem T (Triole) endet, wird die Voice jeweils auf den Triolenzählzeiten dieser Einstellungen wiederholt.</p> <p>In der Einstellung Note Repeat Type = Up (unbetonter Schlag) Bei einem Taktmaß von 4/4 wird bei einer Note-Repeat-Einstellung von 1 die Voice nur auf dem dritten Schlag des Taktes wiederholt, bei 1/2 auf dem zweiten und vierten Schlag des Takts, bei 1/4 auf den vier „Und“-Zählzeiten, bei 1/8 auf jeder „Und“-Zählzeit der Achtel, bei 1/16 auf jeder „Und“-Zählzeit der 16tel und bei 1/32 auf jeder „Und“-Zählzeit der 32stel. Wenn der Wert mit einem T (Triole) endet, wird die Voice jeweils auf den Triolenzählzeiten dieser Einstellungen wiederholt.</p> <p>HINWEIS Um der Notenwiederholung einen Swing-Faktor hinzuzufügen, nehmen Sie die Einstellung unter [MENU]→Utility→Swing vor.</p>	Off, 1, 1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32
NoteRepTyp	<p>Abkürzung für „Note Repeat Type“ (Art der Notenwiederholung).</p> <p>Dies stellt ein, ob eine Pad-Voice bei Verwendung von „Note Repeat Rate“ auf dem Downbeat (betonte Zählzeit) oder auf dem Upbeat (unbetonte Zählzeit) wiederholt wird.</p>	Down, Up

Note On/Off bei Pad-Bedienung (Hold-Modus)

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
HoldMode	<p>Schaltet das Verhalten der Note-On/Off-Ausgabe um, wenn das betreffende Pad angeschlagen wird. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, wird beim Anschlagen des Pads ein Note On ausgegeben, und beim Loslassen (ohne Aftertouch) wird ein Note Off ausgegeben. Ist hier „On“ eingestellt, werden bei jedem Anschlagen des Pads abwechselnd Note On und Note Off ausgegeben.</p> <p>Wenn die Notenwiederholungsrate des angegebenen Pads auf etwas anderes als Off (Aus) eingestellt ist, wird durch Einstellen dieses Elements auf „On“ bei jedem Anschlagen des Pads zwischen Start/Stop für die Notenwiederholung umgeschaltet.</p> <p>Wenn einer Voice des angegebenen Pads ein User Sample zugewiesen ist, wird durch Einstellen dieses Elements auf „On“ bei jedem Anschlagen des Pads für die Wiederholung des User Samples zwischen Start/Stop umgeschaltet.</p>	Off, On

Stummschaltung durch Pad-Bedienung

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
NoteOnMut	<p>Abkürzung für „Note On Mute“ (Note-On-Stummschaltung).</p> <p>In der Einstellung „On“ wird eine Voice stummgeschaltet, wenn ein angeschlagenes Pad einen Note On sendet. (Wenn „HoldMode“=„Off“ ist, schlagen Sie das Pad noch einmal an. Wenn „HoldMode“=„On“ ist, schlagen Sie das Pad noch zweimal an.)</p>	Off, On
NoteOffMut	<p>Abkürzung für „Note Off Mute“ (Note-Off-Stummschaltung).</p> <p>In der Einstellung „On“ wird eine Voice stummgeschaltet, wenn ein angeschlagenes Pad einen Note Off sendet. (Wenn „HoldMode“=„Off“ ist, drücken Sie nicht länger auf das Pad. Wenn „HoldMode“=„On“ ist, schlagen Sie das Pad noch einmal an.)</p>	Off, On

Stummschalten/Wiedergabe von Pad-Gruppen bei Pad-Bedienung (Choke/Link)

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
ChokeGroup	Durch Anschlagen eines Pads können Sie die Voices aller gespielten Pads auf natürliche Weise abdämpfen. Diese stummschaltenden Pads können gemeinsam in einer „Choke Group“ (Abdämpfung) gruppiert werden. Sie können bis zu 16 Choke Groups speichern. Hier wird das angegebene Pad in einer der Choke Groups gespeichert.	Off, 1–16
ChokeMode	Hier wird festgelegt, ob das angegebene Pad einen Stummschaltungsbehl innerhalb der Choke Group sendet („Send“) oder empfängt („Receive“).	Send, Receive, Send&Receive
LinkGroup	Durch Anschlagen eines Pads können Sie gleichzeitig auch Voices spielen, die anderen Pads zugewiesen sind. Diese gleichzeitig zu spielenden Pads können gemeinsam in einer „Link Group“ (Verkopplung) gruppiert werden. Sie können bis zu 16 Link Groups speichern. Hier wird das angegebene Pad in einer der Link Groups gespeichert.	Off, 1–16
LinkMode	Dies stellt ein, ob das bestimmte Pad andere Pads („Send“) in der Link-Gruppe spielt oder von diesen gespielt wird („Receive“).	Send, Receive, Send&Receive

Effektiver Velocity-Bereich für Voices bei Pad-Bedienung (Velocity Limit)

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
VelLow	Abkürzung für „Velocity Limit Low“ (untere Anschlagstärkegrenze). Legt die für das Spielen der Voice erforderliche untere Grenze der Anschlagstärke fest. Voices, die Pads zugewiesen sind, werden mit einer höheren Anschlagstärke als dem hier eingestellten Wert gespielt. Wenn dieser Eintrag auf einen höheren Wert als „Velocity Limit High“ eingestellt ist, wird die Voice gespielt, wenn der Velocity-Wert zwischen 1 und dem bei „Velocity Limit High“ eingestellten Wert sowie zwischen dem bei „Velocity Limit Low“ und 127 eingestellten Wert liegt.	1–127

VelHigh	Abkürzung für „Velocity Limit High“ (obere Anschlagstärkegrenze). Legt die für das Spielen der Voice erforderliche obere Grenze der Anschlagstärke fest. Voices, die Pads zugewiesen sind, werden mit einer niedrigeren Anschlagstärke als dem hier eingestellten Wert gespielt. Wenn dieser Eintrag auf einen niedrigeren Wert als „Velocity Limit Low“ eingestellt ist, wird die Voice gespielt, wenn der Velocity-Wert zwischen 1 und dem bei „Velocity Limit High“ eingestellten Wert sowie zwischen dem bei „Velocity Limit Low“ und 127 eingestellten Wert liegt.	1–127
----------------	--	-------

Wirkungsweise beim wiederholten Anschlagen desselben Pads

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
Humanize	Wenn dies eingeschaltet ist (1–4), wird eine natürliche Variation angewendet, so dass die Voice nicht zu gleichmäßig erklingt, wenn dasselbe Pad mehrmals angeschlagen wird. Der Effekt wird um so größer, je höher der Wert ist.	Off, 1–4

Funktionen beim Anschlagen eines Pads

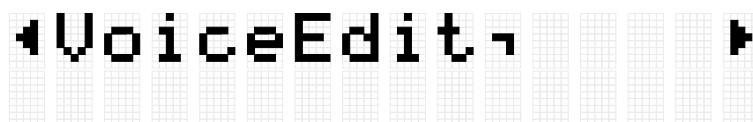
Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

Funktionen für den nachträglichen Druck auf ein Pad (Aftertouch)

Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

Voice-Bearbeitung

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.



Sie können die Einstellungen für die Voices konfigurieren, die jedem Pad im aktuell ausgewählten Kit zugewiesen sind. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um zur Menüebene „VoiceEdit“ zu wechseln. Wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] einen der Einträge in der folgenden Liste aus, und schlagen Sie das Pad an, dessen Einstellungen Sie ändern möchten. Die Nummer des angegebenen Pads erscheint oben rechts im LCD-Bildschirm. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um den Wert für diesen Eintrag zu ändern.



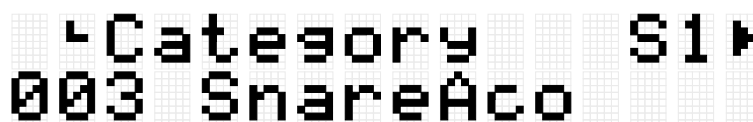
The LCD display shows two lines of text in a monospaced font. The top line reads "Category S1" and the bottom line reads "003 SnareAco". A blue arrow points down to the "S1" text.

Die Vorgabewerte sind für jedes Kit verschieden.

Auswählen einer Voice

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
Category	Hier können Sie die Voice-Kategorie des angegebenen Pads auswählen. Jedes Mal, wenn Sie mit den Tasten [+] und [-] zwischen den Kategorien umschalten, wird die erste Voice der Kategorie ausgewählt und die Voice probetalber gespielt.	Siehe die Liste der Voice-Kategorien für Näheres.
Number	Hier wählen Sie die Voice-Kategorie des angegebenen Pads aus. Jedes Mal, wenn Sie mit den Tasten [+] und [-] zwischen Voices umschalten, erklingt die Voice probetalber.	Siehe die Liste der Voices für Näheres.

1. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, und wechseln Sie dann zur Kategorie („Category“).



The LCD display shows two lines of text in a monospaced font. The top line reads "Category S1" and the bottom line reads "003 SnareAco".

2. Schlagen Sie das Pad an, dessen Voice Sie ändern möchten.



The LCD display shows two lines of text in a monospaced font. The top line reads "Category T6" and the bottom line reads "005 TomAco".

3. Falls erforderlich, verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um eine Voice-Kategorie auszuwählen.

Bei jeder Auswahl wird die erste Voice der Kategorie probelhalber gespielt und die entsprechende Voice-Nummer ausgewählt. Schauen Sie nach auf [dieser Seite](#) für eine Liste der Voice-Kategorien.

```
┌ Category ── T6 ──▶  
006 TomElect
```

4. Wechseln Sie mithilfe der Taste [>] zu „Number“.

```
┌ Number ── T6 ──▶  
001 RX H
```

5. Drücken Sie die Tasten [+] und [-], um eine Voice auszuwählen.

Bei jeder Auswahl wird die entsprechende Voice probelhalber gespielt. Siehe [diese Seite](#) für eine Liste der Voices.

```
┌ Number ── T6 ──▶  
002 RX M
```

Um auf die Voice eines anderen Pads umzuschalten, wiederholen Sie die obigen Schritte.

HINWEIS

- Um einen geänderten Sound (eine Voice) auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen, drücken Sie gleichzeitig die Tasten [+] und [-].
- Sie können in [\[MENU\] → Utility → AuditionVel](#) die Lautstärke (den Velocity-Wert) von probelhalber gespielten Pad-Voices ändern.
- Durch Auswählen einer Voice werden alle Voice-bezogenen Einstellungen (Volume-VarSend) auf die Vorgabewerte der ausgewählten Voice zurückgesetzt.

Liste der Voice-Kategorien

Nr.	Display	Vollständiger Name
001	KickAco	Acoustic Kick
002	KickElect	Electro Kick
003	SnareAco	Acoustic Snare
004	SnareElect	Electro Snare
005	TomAco	Acoustic Tom
006	TomElect	Electro Tom
007	HHAco	Acoustic Hi-hat
008	HHElect	Electro Hi-hat
009	CymbalAco	Acoustic Cymbal
010	CymbalElect	Electro Cymbal
011	PercAco	Acoustic Percussion
012	PercElect	Electro Percussion
013	Clap	Clap
014	SE	SE
015	VocalFemale	Vocal Female
016	VocalMale	Vocal Male

Voice-Einstellungen

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
Volume	Stellt die Lautstärke der angegebenen Pad-Voice ein.	0–127
Pan	Stellt das Panorama (Stereoposition) der angegebenen Pad-Voice ein.	L63–C–R63
Tuning	Stellt die Tonhöhe der angegebenen Pad-Voice ein (1,0 = 100 Cent = Halbton). Bei einer Snare z. B. führt ein höherer Wert zu einer höheren Stimmung, bei einem Becken führt ein kleinerer Wert zu einem größeren Beckendurchmesser.	-24.0–0.0–+24.0
Decay	Stellt die Ausklingzeit der angegebenen Pad-Voice ein (die Zeit, die bis zum Ausklingen eines Sounds vergeht). Bei einer Snare bewirkt z. B. ein kleinerer Wert eine stärkere Bedämpfung des Fells, während bei einem Becken ein kleinerer Wert ein kürzeres Ausklingen bewirkt. Bei der offenen Hi-Hat bewirkt ein kleinerer Wert einen Effekt, bei dem die Hi-Hat mehr und mehr geschlossen wird (halboffene Hi-Hat).	-64–0

Cutoff	Stellt die Grenzfrequenz des Filters ein, der auf die Voice des betreffenden Pads angewendet wird.	-64-0-+63
Resonance	Stellt die Güte des Filters ein, der auf die Voice des betreffenden Pads angewendet wird.	-64-0-+63
ReverbSend	Stellt den Hallanteil (bzw. die Hall-Effekttiefe) ein, der auf die Voice des betreffenden Pads angewendet wird (Send-Pegel). Der auf jede Pad-Voice angewendete Betrag wird mit dem bei KitEdit→ReverbSend eingestellten Wert multipliziert.	0-127
ChorusSend	Stellt den Chorus-Anteil (bzw. die Chorus-Effekttiefe) ein, der auf die Voice des betreffenden Pads angewendet wird (Send-Pegel). Der auf jede Pad-Voice angewendete Betrag wird mit dem bei KitEdit→ChorusSend eingestellten Wert multipliziert.	0-127
VarSend	Abkürzung für „Variation Send“. Dies stellt den Variation-Anteil (bzw. die Variation-Effekttiefe) ein, der auf die Voice des betreffenden Pads angewendet wird (Send-Pegel). Der auf jede Pad-Voice angewendete Betrag wird mit dem bei KitEdit→VariationSend eingestellten Wert multipliziert.	0-127

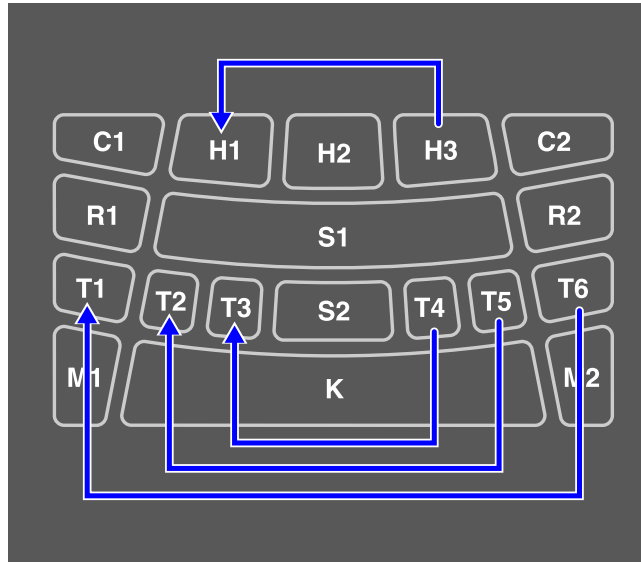
Bearbeiten von Verkopplungen (Interlock)

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.

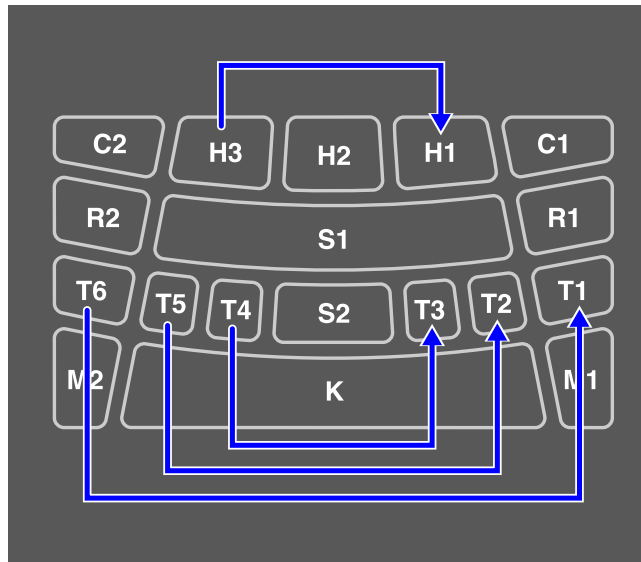
◀ InterlockEdit
Off

Wenn dieses Element auf „On“ gesetzt ist und Sie die Einstellungen bei [\[KIT\]→PadEdit](#) und [\[KIT\]→VoiceEdit](#)) ändern, werden die Einstellungen symmetrisch gegenüber liegender Pads (H1 und H3, T1 und T6, T2 und T5, T3 und T4) miteinander verknüpft. Wenn Sie die Einstellung von „Off“ zu „On“ ändern, haben die symmetrischen Pad-Paare dieselben Einstellungen, wie in der Abbildung unten gezeigt.

- Wenn [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) auf „Right“ eingestellt ist, werden die Einstellungen der Pads auf der rechten Seite auf die der linken Seite angewendet.



- Wenn [\[MENU\]](#)→[Utility](#)→[PadLayout](#) auf „Left“ eingestellt ist, werden die Einstellungen der Pads auf der linken Seite auf die der rechten Seite angewendet.



[AUDIO] Verwenden von Audio während Ihres Auftritts

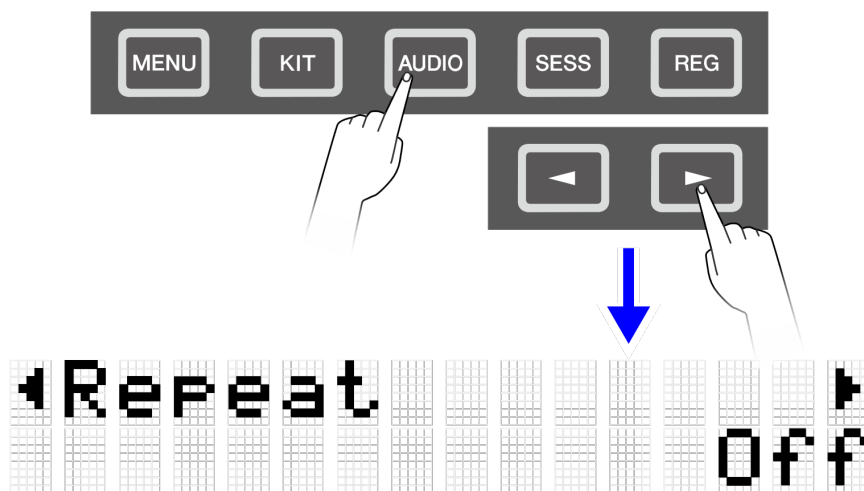
Wenn Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] anschließen, können Sie Ihr Spiel als Audiodatei (WAV) im Stammverzeichnis aufnehmen und Audiodateien (WAV) wiedergeben. Audiodateien (WAV oder AIFF) können auch als User Samples in den User Sample-Speicher des Produkts geladen und den Pads zugewiesen werden.

HINWEIS

- WAV-Dateien können für Wiedergabe-/Aufnahmefunktionen verwendet werden, und WAV- oder AIFF-Dateien können als User Samples den Pads zugewiesen werden.
- Das Produkt erkennt nur Dateien im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks. Aus diesem Grund werden aufgezeichnete Daten ebenfalls im Stammverzeichnis gespeichert.
- Lesen Sie in jedem Fall den Abschnitt [Vorsichtsmaßnahmen](#), bevor Sie den Anschluss [USB TO DEVICE] verwenden.

Einstellungen für Aufnahme und Wiedergabe

Drücken Sie vom obersten Bildschirm des Audio-Modus aus (die [AUDIO]-Taste leuchtet) die Taste [>], um die Bildschirme mit den Einstellungen für Wiedergabe und Aufnahme aufzurufen.



Wiedergabeeinstellungen

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
Repeat	<p>Dies stellt die Wiedergabemethode für Audiodateien ein.</p> <p>Off Die Wiedergabe stoppt automatisch, nachdem die aktuell ausgewählte Datei einmal abgespielt wurde.</p> <p>Single (Einzeln) Die aktuell ausgewählte Datei wird wiederholt abgespielt, bis Sie die Stopptaste drücken.</p> <p>List (Liste) Alle im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks erkannten Audiodateien werden nacheinander und fortlaufend abgespielt. Die Wiedergabe wird fortgesetzt, bis die Stopptaste gedrückt wird.</p>	Off, Single, List	Off

RecSetting

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
RecGain	Hier wird die Verstärkung (Lautstärke) für das aufgezeichnete Audiosignal eingestellt.	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB
RecSource	<p>Hier werden Einstellungen für die Aufnahmequelle vorgenommen. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um zwischen den folgenden beiden Einstellungen auszuwählen. Sie können jeweils auf „On“ (aufnehmen) oder „Off“ (nicht aufnehmen) eingestellt werden.</p> <p>Click Wenn hier „On“ eingestellt ist, werden der Click-Sound sowie die Quittungstöne aufgezeichnet.</p>	Off, On	On

	<p>Session&Audio</p> <p>Wenn hier „On“ eingestellt ist, werden das Audiosignal der Session-Wiedergabe, das Audiosignal vom [USB TO HOST]-Anschluss und die Wiedergabe von Audiodateien aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks aufgezeichnet. Das Audio-Eingangssignal von der [AUX IN]-Buchse wird unabhängig von dieser Einstellung grundsätzlich aufgenommen. In der Einstellung „On“ wird eine Audio-Rückführung (Audio Loopback) konfiguriert.</p>		
--	---	--	--

Audio Loopback

Wenn unter RecSetting→RecSource→Session&Audio „On“ eingestellt ist, wird eine Audio-Rückführung eingerichtet (so dass das von einem externen Gerät an dieses Produkt gesendete Audiosignal an das externe Gerät zurückgesandt wird), wenn der Anschluss [USB TO HOST] per USB an ein externes Gerät wie z. B. ein Computer oder Smart-Gerät angeschlossen wird. Auf diese Weise können Sie die Musikwiedergabe von einem externen Gerät mit dem Audiosignal Ihres Spiels auf diesem Produkt mischen und diesen Mix in einer DAW aufnehmen.

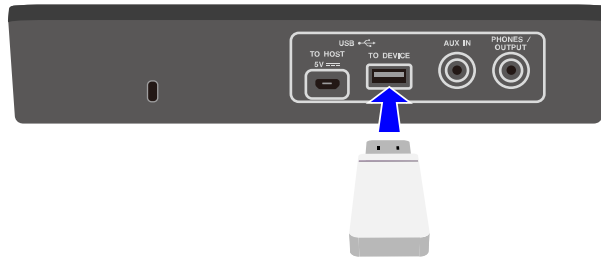
Ringverbindung (Rückkopplung)

Es können hochpegelige Störgeräusche erzeugt werden, wenn ein einzelner Computer oder ein Smart-Gerät sowohl mit der [AUX IN]-Buchse als auch über den [USB TO HOST]-Anschluss verbunden wird (Rückkopplungsschleife). Falls dies auftritt, probieren Sie zur Behebung die folgenden Schritte aus.

- Ziehen Sie das Kabel von der [AUX IN]-Buchse ab, und verwenden Sie für die Audiokommunikation ausschließlich das USB-Kabel.
- Wenn Sie dieses Produkt über ein USB-Kabel aufladen möchten, achten Sie darauf, es nicht mit einem Computer oder Smart-Gerät, sondern nur mit einem USB-Adapter oder einer anderen Stromquelle zu verbinden.

Aufnahme (USB Audio Recorder)

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.



2. Falls erforderlich, schließen Sie ein externes Gerät als Aufnahmequelle an. Die folgenden Quellen können für die Aufnahme verwendet werden.
 - Pad-Spiel
 - Click-Sound*
 - Session-Wiedergabe*
 - Wiedergabe von WAV-Dateien aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks*
 - Audioeingabe vom [USB TO HOST]-Anschluss*
 - Audioeingabe von der [AUX IN]-Buchse

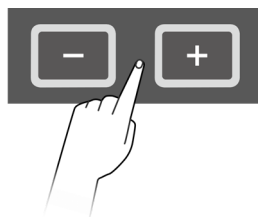
* Diese Quelle muss in Schritt 3 konfiguriert werden, damit sie aufgenommen wird.

3. Konfigurieren Sie die Aufnahmeeinstellungen.

```
◀ RecSettings ▶
```

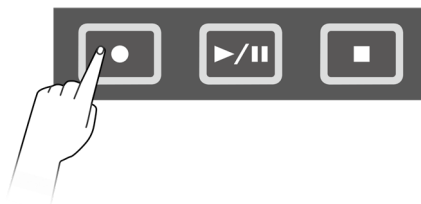
Konfigurieren Sie Audio Gain und weitere Einstellungen so, dass sie mit den in Schritt 2 hergestellten Verbindungen übereinstimmen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

4. Falls erforderlich, verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um eine Audiodatei im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks auszuwählen.



```
Audio_000:00 ▶  
Audio_004
```

5. Drücken Sie die Aufnahmetaste, um das Gerät in Aufnahmebereitschaft zu schalten.



```
[ Audio  ■ 00:00 ]  
[ Rec Standby ]
```

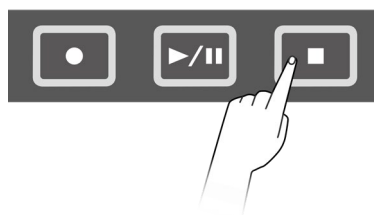
Sie können die Aufnahmebereitschaft durch Drücken der Stopptaste abbrechen. Wenn Sie die Wiedergabe einer Audiodatei aus dem Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks aufnehmen möchten, können Sie nun die Wiedergabe der Datei starten.

6. Um die Aufnahme zu starten, drücken Sie erneut die Aufnahmetaste.

```
[ Audio  ● 00:03 ]  
[ Recording ]
```

Beginnen Sie mit Ihrem Spiel, um es aufzunehmen. Während der Aufnahme können Sie beliebig Audiodateien starten oder stoppen.

7. Drücken Sie zum Stoppen der Aufnahme die Stopptaste. Sobald die Aufnahme beendet wurde, wird die Audiodatei im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert. Nach dem Speichern der Datei wird der oberste Bildschirm des Audio-Modus angezeigt, und die gespeicherte Audiodatei ist ausgewählt.



```
[ Completed ]
```



```
Audio  ■ 00:00 ▶  
Audio_005
```

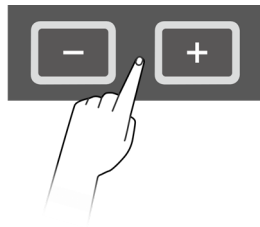
Wiedergabe einer Audiodatei (USB Audio Player)

Sie können Audiodateien (WAV) wiedergeben, die im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert sind, einschließlich Dateien, die mit diesem Produkt aufgenommen wurden.

HINWEIS

- Auf dem LCD-Bildschirm werden nur Audiodateien angezeigt, die vom Produkt erkannt werden.
- Aufgrund von Einschränkungen der Produktspezifikationen können in den von diesem Produkt angezeigten Dateinamen einige Zeichen nicht verwendet werden. Beispielsweise können japanische Kanji-Zeichen und deutsche Umlaute nicht angezeigt werden. Daher kann es sein, dass die Dateinamen einiger Audiodateien nicht gut lesbar sind.
- Der Auswahlstatus von Audiodateien kann im Registrierungsspeicher gespeichert werden. Um die Einstellungen für den Audio-Modus aus dem Registrierungsspeicher abzurufen, stellen Sie [\[REG\]→LoadSetting→Audio](#) auf „On“, und speichern Sie dieselbe Datei im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks.

1. Verwenden Sie vom obersten Bildschirm des Audio-Modus aus die Tasten [+] und [-], um eine Datei für die Wiedergabe auszuwählen.



```
Audio_    ■ 00:00 ▶  
Audio_001
```

2. Um die Wiedergabe zu starten, drücken Sie die Wiedergabe/Pause-Taste

```
Audio_    ▶ 00:02 ▶  
Audio_001
```

3. Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die Stopptaste.

```
Audio_    ■ 00:00 ▶  
Audio_001
```

HINWEIS

- Sie können während der Wiedergabe einer Audiodatei die Wiedergabe/Pause-Taste drücken, um die Datei an der Wiedergabeposition anzuhalten.

Laden von Audiodateien als User Samples

Audiodateien (WAV oder AIFF) im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks können als User Samples (Voices der Voice-Kategorie 017) in den User Sample-Speicher geladen werden.

Voraussetzungen für das Laden von Audiodateien

- Sample-Format: WAV, AIFF (44,1 kHz, 16-Bit, Mono/Stereo)
- Max. Zeitdauer: Bis zu ca. 20 Sekunden pro Datei, ca. 300 Sekunden (stereo)/600 Sekunden (mono) insgesamt

Laden einer einzelnen Audiodatei

1. Drücken Sie die [MENU]-Taste, um in den Menümodus zu gelangen, und drücken Sie dann mehrmals die [>]-Taste, um zu „File“ (Datei) zu wechseln.



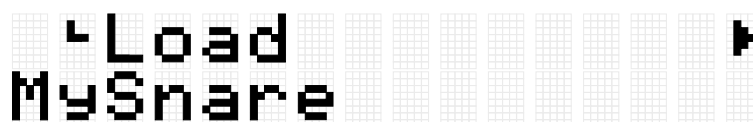
A screenshot of a menu interface on a grid background. The word "File" is displayed in a pixelated font, followed by a right-pointing arrow. The text is centered horizontally within the grid.

2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, und drücken Sie dann mehrmals die [>]-Taste, um zu „OneSample“ (ein Sample) zu wechseln.



A screenshot of a menu interface on a grid background. The text "OneSample" is displayed in a pixelated font, followed by a right-pointing arrow. The text is centered horizontally within the grid.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, so dass der Load-Bildschirm angezeigt wird, und wählen Sie dann mit den Tasten [+] und [-] die zu ladende Datei aus.



A screenshot of a load screen interface on a grid background. The text "Load MySnare" is displayed in a pixelated font, followed by a right-pointing arrow. The text is centered horizontally within the grid.

4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, so dass der Bildschirm mit dem Ladeziel angezeigt wird, und wählen Sie dann mit den Tasten [+] und [-] eine Nummer aus (001–100).

```
┌ Load to ───┐
001 User ───┘
```

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn die Bestätigungsmeldung „Load?“ (Laden?) erscheint, drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um die Datei zu laden.

```
[ Loading... ]
  51%
```



```
[ Completed ]
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die Datei geladen wurde.

Mehrere Audiodateien in einem Vorgang laden

Alle Dateien im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks können in einem Vorgang zusammen geladen werden.

1. Drücken Sie die [MENU]-Taste, um in den Menümodus zu gelangen, und drücken Sie dann mehrmals die [>]-Taste, um zu „File“ (Datei) zu wechseln.

```
┌ File ───┐
```

2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, und drücken Sie dann mehrmals die [>]-Taste, um zu „AllSample“ (alle Samples) zu wechseln.

```
┌ AllSample ───┐
```

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Load-Bildschirm erscheint.

```
└─ Load ─┘
AllSample
```

4. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste. Wenn die Bestätigungsmeldung „Load?“ (Laden?) erscheint, drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um die Datei zu laden.

```
[ Loading... ]
[ Audio_001 ]
```



```
[ Loading... ]
[ Audio_005 ]
```



```
[ Completed ]
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die Dateien geladen wurden.

Zuweisen von User Samples zu Pads

Sie können User Samples (Voice-Kategorie 017), die in den User Sample-Speicher geladen wurden, Pads zuordnen, um sie während des Auftritts zu verwenden.

1. Wechseln Sie nach der Auswahl des Kits, in dem Sie ein User Sample verwenden möchten, zum VoiceEdit-Bildschirm.

```
◀ VoiceEdit ▶
```

2. Schlagen Sie auf das Pad, dem Sie ein User Sample zuweisen möchten.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Auswahlbildschirm für die Voice-Kategorie aufzurufen, und wählen Sie dann mit den Tasten [+] und [-] „017“ aus.

```
└─ Category ─┘ S1 ─┘  
017 UserSample
```

4. Drücken Sie die [>]-Taste, um den Bildschirm für die Voice-Auswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die User Sample-Nummer (001–100) des Samples aus, das Sie zuweisen möchten.

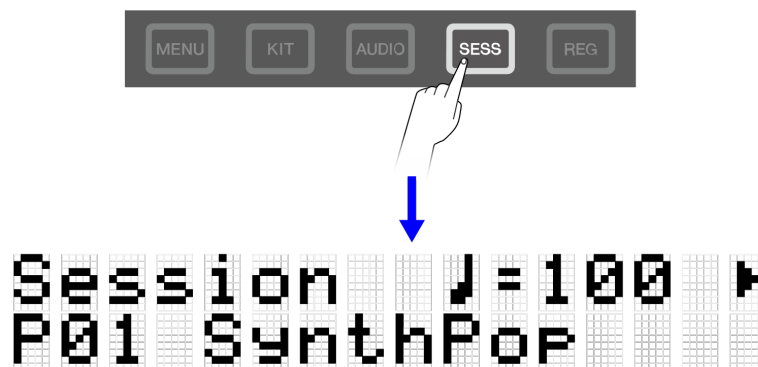
```
└─ Number ─┘ ─┘ ─┘ ─┘ S1 ─┘  
001 MySnare
```

Das User Sample ist nun dem angegebenen Pad zugewiesen.

5. Speichern Sie das Kit gegebenenfalls als User Kit (U01–U50).
Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

[SESS] Spielen und Performen mit dem Session Creator

Dieses Produkt enthält mehrere vorprogrammierte Phrasen aus verschiedenen Musikgenres, die Sie als Begleitung abspielen können. Jede Phrase besteht aus sechs „Sections“: Eine Intro-Section für den Anfang Ihrer Darbietung, die Main-Sections A–D (vier Variationen) für die Schleifenwiedergabe und eine Schluss-Section (Ending) für das Ende Ihrer Darbietung. Sie können während Ihrer Darbietung jederzeit zwischen diesen Sections umschalten.



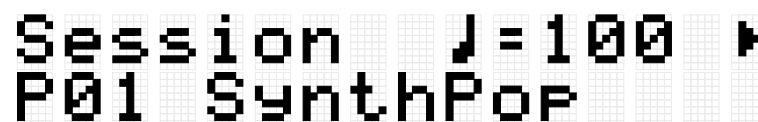
HINWEIS

Wenn Sie die [SESS]-Taste drücken, erscheint der Bildschirm, der beim letzten Aufruf des Session Creator-Modus angezeigt wurde. Durch nochmaliges Drücken der [SESS]-Taste kehren Sie zum obersten Bildschirm (Session-Auswahlbildschirm) zurück.

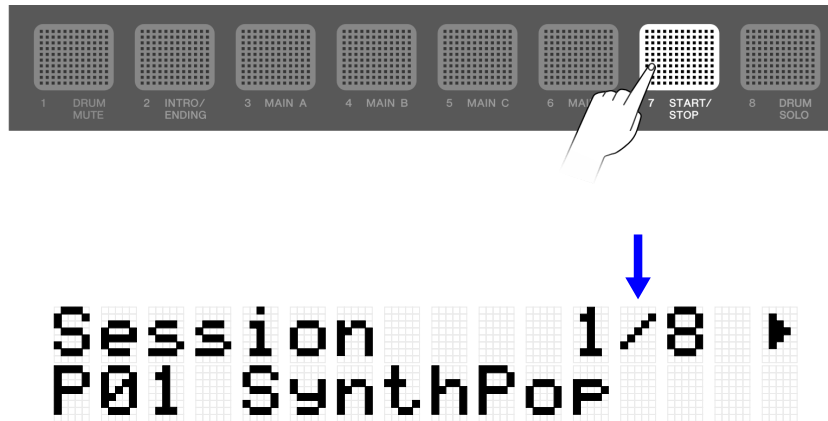
Auswählen einer Session für Ihre Darbietung

1. Drücken Sie im obersten Bildschirm des Session Creator-Modus die Tasten [+] und [-], um eine Session auszuwählen.

Die Liste der Sessions finden Sie auf [dieser Seite](#).

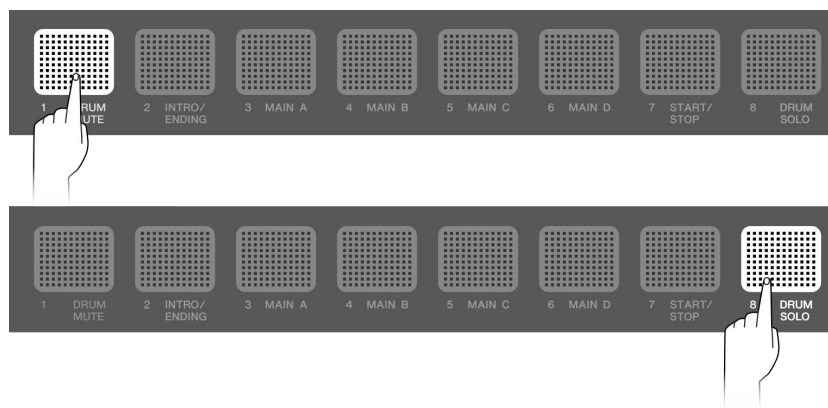


2. Tippen Sie auf das RGB-Pad [7 START/STOP], um die Wiedergabe zu starten.

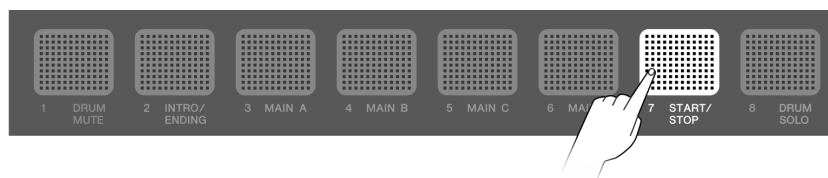


Während der Session-Wiedergabe wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms der Takt angezeigt. Der Nenner zeigt die Gesamtzahl der Takte in der aktuell gespielten Section an, und der Zähler zeigt den Takt der aktuellen Wiedergabeposition an.

3. Bei Bedarf können Sie das Schlagzeug stummschalten (DRUM MUTE) oder nur das Schlagzeug hörbar machen (DRUM SOLO).



4. Um die Wiedergabe zu stoppen, tippen Sie auf das RGB-Pad [7 START/STOP].



HINWEIS

- Die Parts, aus denen eine Session besteht (Schlagzeug, Bass und 4 weitere Parts) können mit [\[SESS\]→PartOnOff](#) einzeln ein- und ausgeschaltet werden.
- Die Session-Wiedergabe wird fortgesetzt, auch wenn Sie in einen anderen Modus als „Session Creator“ wechseln. Um die Session anzuhalten, kehren Sie zum Session Creator-Modus zurück und tippen Sie auf das RGB-Pad [7 START/STOP].

Liste der Sessions

Nr.	Session-Name (Display)	Vollständiger Session-Name	Tempo	Kit-Nummer	Name des Kits (Display)
P01	SynthPop	Synth Pop	100	P01	Maple
P02	ElectroPop	Electro Pop	104	P04	HouseRose
P03	RockFast	Rock Fast	182	P14	GaragePunk
P04	HardRock	Hard Rock	130	P21	HardRock
P05	Pop	Pop	165	P12	Birch
P06	PopShuffle	Pop Shuffle	130	P13	Beech
P07	Funk	Funk	115	P18	Funk
P08	R&B	R&B	82	P05	R&B
P09	Blues	Blues	156	P16	Vintage70s
P10	Metal	Metal	210	P20	Metal
P11	House	House	137	P28	HouseMint
P12	HipHop	Hip Hop	96	P09	HipHopGold
P13	Trance	Trance	138	P02	EDM Red
P14	DubStep	Dub Step	150	P06	DubStepSun
P15	Drum`nBass	Drum`n Bass	174	P31	Drum`nBass
P16	Trap	Trap	130	P29	HipHopSilver
P17	Jazz 7/8	Jazz 7/8	116	P18	Funk
P18	JazzyHipHop	Jazzy Hip Hop	91	P09	HipHopGold
P19	Reggae	Reggae	100	P24	Reggae
P20	Latin	Latin	89	P36	T9
P21	Industrial	Industrial	116	P03	DistRock
P22	Bhangra	Bhangra	168	P43	IndianPop
P23	India	India	131	P38	PercsMaster

Umschalten zwischen Sections

Jede Session besteht aus den folgenden sechs „Sections“ (Abschnitten). Sie können jederzeit während Ihrer Darbietung zwischen diesen Sections umschalten.

Intro

Diese Section ist als Einführung Ihrer Darbietung vorgesehen. Wenn die Wiedergabe der Intro-Section endet, wird auf die Main Sections umgeschaltet.

Main A–D

Diese Sections werden in einer Schleife wiederholt, bis Sie auf eine andere Section

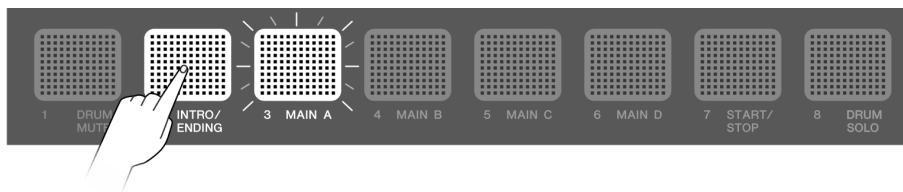
umschalten.

Ending (Schluss)

Diese Section ist als Schlussteil für Ihre Darbietung vorgesehen. Wenn die Wiedergabe der Ending-Section endet, ist auch die Wiedergabe der Session beendet.

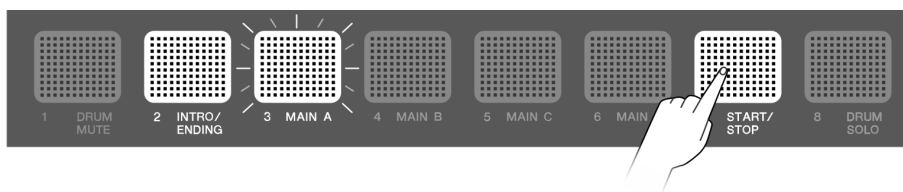
1. Wählen Sie die wiederzugebende Section aus.

Im folgenden Beispiel (Abbildung) ist die Wiedergabe so eingestellt, dass sie mit der Intro-Section beginnt und dann auf „Main A“ umschaltet, wenn die Intro-Wiedergabe endet. Das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] leuchtet, und [3 MAIN A] blinkt.



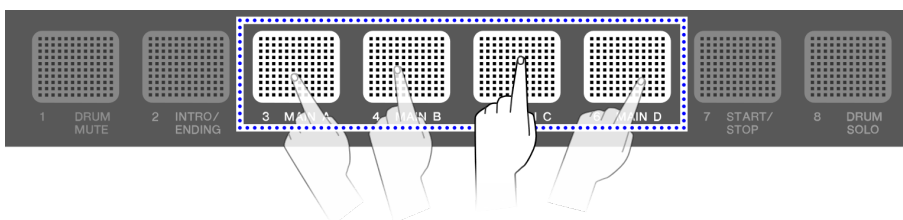
Die anderen Main Sections können Sie auf die gleiche Weise festlegen. Schlagen Sie in diesem Fall auf das entsprechende Pad und tippen dann auf [2 INTRO/ENDING].

2. Tippen Sie auf das RGB-Pad [7 START/STOP], um die Session-Wiedergabe zu starten.



Wenn die Wiedergabe der Intro-Section endet, schaltet die Session auf „Main A“ um. Das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] erlischt, und [3 MAIN A] leuchtet auf.

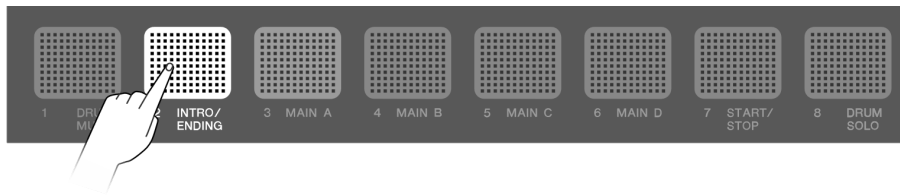
3. Sie können beliebig zwischen den Sections Main A bis Main D umschalten.



Sie können den Umschaltzeitpunkt der Sections einstellen, wenn Sie auf ein Pad einer anderen als der aktuell abgespielten Section tippen. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

Wenn Sie auf das Pad der aktuell gespielten Section tippen, wird die Section sofort wieder ab dem Anfang wiedergegeben.

4. Um die Wiedergabe der Session zu beenden, tippen Sie auf das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING].



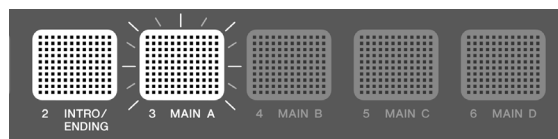
Wenn die Wiedergabe der Ending-Section endet, stoppt die ganze Session. Während die Ending-Section gespielt wird, können Sie zu einer anderen Section wechseln, indem Sie das Pad für diese Section antippen.

Auswahlzustände der Sections

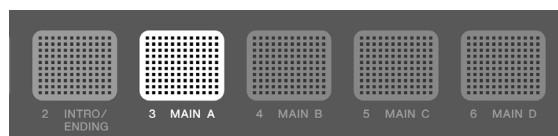
Gestoppt

- Starten der Wiedergabe mit der Intro-Section und Umschalten auf die Main-Section („Main A“ in der folgenden Abbildung)

Das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] leuchtet, und das RGB-Pad Main blinkt (Standby/Bereitschaft).

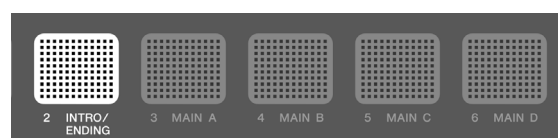


- Starten der Wiedergabe mit der Main-Section (Main A in der folgenden Abbildung)
Nur das RGB-Pad der entsprechenden Section leuchtet.



- Starten der Wiedergabe mit der Ending-Section (Nach Beginn der Wiedergabe können weitere Sections angegeben werden.)

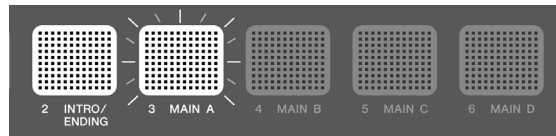
Wenn nur das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] leuchtet, beginnt die Wiedergabe mit der Intro-Section und schaltet dann um auf die Main-Section (in den ersten Zustand für „Gestoppt“). Dieser Zustand wird durch Antippen des RGB-Pads [2 INTRO/ENDING] erreicht.



Wiedergabe

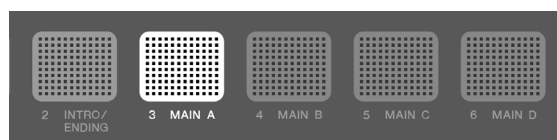
- Umschalten auf die Main-Section („Main A“ in der folgenden Abbildung), während die Intro-Section läuft

Das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] leuchtet, und das „Main“-RGB-Pad, auf das umgeschaltet wird, blinkt.



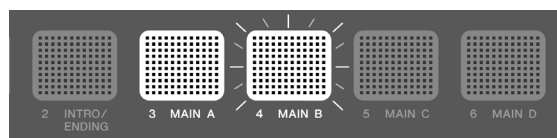
- Wiedergabe der Main-Section („Main A“ in der folgenden Abbildung)

Nur das RGB-Pad der wiedergegebenen Section leuchtet.



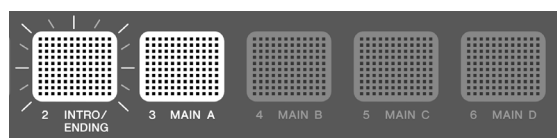
- Umschalten auf eine andere Main-Section während der Wiedergabe einer Main-Section (Umschalten von „Main A“ auf „Main B“ in der nachstehenden Abbildung)

Das RGB-Pad der aktuell wiedergegebenen Main-Section leuchtet, und das RGB-Pad der Section, auf die umgeschaltet wird, blinkt. Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie, wie Sie den Umschaltzeitpunkt einstellen können, an dem die Sections umschalten.



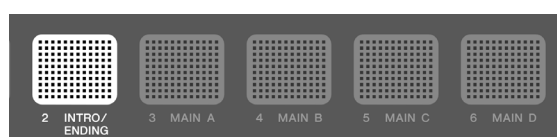
- Umschalten auf die Ending-Section, während eine Main-Section („Main A“ in der folgenden Abbildung) läuft

Das RGB-Pad der aktuell wiedergegebenen Main-Section leuchtet, und das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] blinkt. Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie, wie Sie den Umschaltzeitpunkt einstellen können, an dem die Sections umschalten.



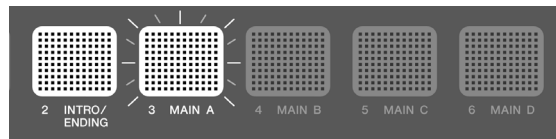
- Die Wiedergabe der Session stoppt, sobald die Ending-Section endet.

Nur das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] RGB ist eingeschaltet.



- Umschalten auf eine Main-Section, während die Ending-Section läuft (Umschaltung auf „Main A“ in der folgenden Abbildung)

Das RGB-Pad [2 INTRO/ENDING] leuchtet, und das „Main“-RGB-Pad, auf das umgeschaltet wird, blinkt.



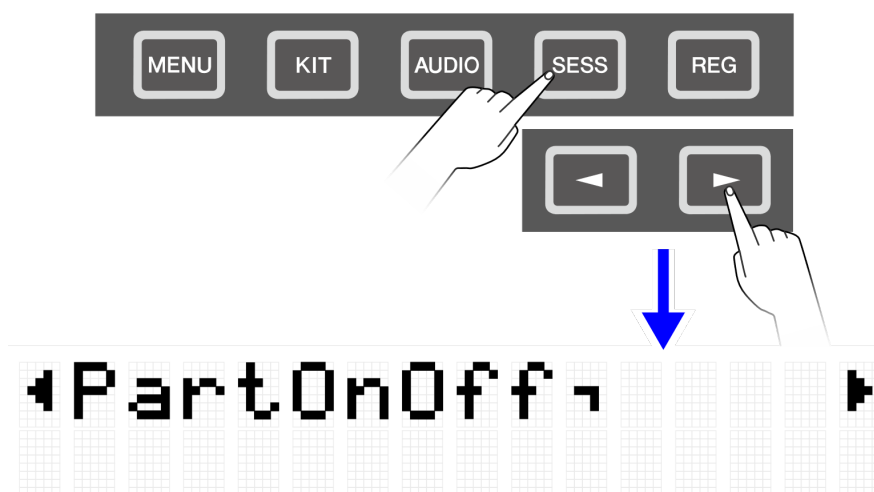
HINWEIS

Unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht, wird die Blinkgeschwindigkeit der RGB-Pads mit dem aktuellen Tempo synchronisiert.

Konfigurieren von Einstellungen für die Session-Wiedergabe

Sie können die einzelnen Parts einer Session ein- und ausschalten und Einstellungen wie den Umschaltzeitpunkt von Sections konfigurieren. Um während Ihrer Darbietung die verschiedenen hier beschriebenen Einstellungen und Auswahlzustände der Sections mit einem einzigen Tastendruck wieder abrufen zu können, registrieren Sie diese im [Registrierungsspeicher](#) und stellen Sie [\[REG\]→LoadSetting→Session](#) auf „On“.

Um den Bildschirm mit den Einstellungen für Session-Wiedergabe aufzurufen, drücken Sie vom obersten Bildschirm des Session Creator-Modus aus (die [SESS]-Taste leuchtet) die Taste [>].



Stumm-/Soloschalten des Schlagzeugs

Element	Beschreibung und Wertebereich	Vorgabewert
---------	-------------------------------	-------------

(Display)		
DrumMuteSolo	<p>Off Funktioniert so, wie unter „PartOnOff“ konfiguriert.</p> <p>Mute (Stummschaltung) Schaltet das Schlagzeug stumm, unabhängig von der Einstellung bei „PartOnOff“. Alle Parts bis auf den Schlagzeug-Part funktionieren so, wie unter „PartOnOff“ konfiguriert.</p> <p>Solo Unabhängig von der Einstellung bei „PartOnOff“ erklingt nur das Schlagzeug.</p>	Off

Ein-/Ausschalten einzelner Parts

Element (Display)	Beschreibung und Wertebereich/Vorgabewert																					
PartOnOff	<p>Schaltet die einzelnen Parts einer Session ein oder aus. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um auf die Menüebene zu wechseln, auf der die einzelnen Parts angezeigt werden. Verwenden Sie dann die Tasten [<] und [>], um einzelne Parts auszuwählen, und schalten Sie sie mit den Tasten [+] und [-] ein oder aus.</p> <table border="1" data-bbox="472 1182 1190 1760"> <thead> <tr> <th>In einer Session verwendeter Part</th> <th>Wertebereich</th> <th>Vorgabewert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Drum</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Bass</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other1</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other2</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other3</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>Other4</td> <td>Off, On</td> <td>On</td> </tr> </tbody> </table> <p>HINWEIS Die anderen Parts (Voices), die Other1–4 zugewiesen sind, sind von Session zu Session unterschiedlich. In einigen Fällen kann es sein, dass ein Part nicht zugewiesen ist.</p>	In einer Session verwendeter Part	Wertebereich	Vorgabewert	Drum	Off, On	On	Bass	Off, On	On	Other1	Off, On	On	Other2	Off, On	On	Other3	Off, On	On	Other4	Off, On	On
In einer Session verwendeter Part	Wertebereich	Vorgabewert																				
Drum	Off, On	On																				
Bass	Off, On	On																				
Other1	Off, On	On																				
Other2	Off, On	On																				
Other3	Off, On	On																				
Other4	Off, On	On																				

Anschlagen eines Pads, um eine Session zu spielen (synchronisierter Start)

Element (Display)	Beschreibung und Wertebereich	Vorgabewert
SynchroStart	<p>Off Es wurde keine Einstellung konfiguriert.</p> <p>On Wenn ein Pad (nicht die rechteckigen RGB-Pads im Session-Creator-Modus) angeschlagen wird, wird die Session gestartet.</p>	Off

Einstellungen für den Umschaltzeitpunkt von Sections

Element (Display)	Beschreibung und Wertebereich	Vorgabewert
SectionChange	<p>Abkürzung für „Section Change Timing“ (Section-Umschaltzeitpunkt).</p> <p>Dies stellt den Zeitpunkt des Umschaltens auf die jeweils nächste Section ein, wenn diese Umschaltung während der Session-Wiedergabe erfolgt. Der Umschaltvorgang wird dadurch bestimmt, wie häufig das RGB-Pad ([2 INTRO/ENDING] bis [6 MAIN D]) der Section angetippt wird, auf die umgeschaltet werden soll, wie folgend beschrieben.</p> <p>Immediate (Sofort) Einmal tippen, um sofort umzuschalten.</p> <p>Bar&Imm (Takt & Sofort) Einmal tippen zum Umschalten am Ende des aktuellen Taktes, und zweimal tippen, um sofort umzuschalten.</p> <p>Sec&Imm (Section & Sofort) Einmal tippen zum Umschalten am Ende des letzten Taktes der aktuellen Section, und zweimal tippen, um sofort umzuschalten.</p> <p>Sec&Bar&Imm (Section & Takt & Sofort) Einmal tippen zum Umschalten am Ende des letzten Taktes der aktuellen Section, zweimal tippen zum Umschalten am Ende der aktuellen Section und dreimal tippen, um sofort umzuschalten.</p>	Sec&Bar&Imm

Einstellungen für verschiedene Konfigurationen beim Umschalten von Sessions

Element (Display)	Beschreibung und Wertebereich/Vorgabewert																													
LockSetting	<p>Dies stellt ein, ob beim Umschalten von Sessions einzelne Kit-/Tempo-/Section-/Part-Einstellungen geändert oder beibehalten (gesperrt) werden. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um auf die Menüebene zu wechseln, auf der die gesperrten Ziele angezeigt werden. Verwenden Sie dann die Tasten [<] und [>], um die gesperrten Ziele auszuwählen, und die Tasten [+] und [-], um diese einzustellen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gesperrtes Element (Display)</th> <th>Wertebereich</th> <th>Vorgabewert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kit</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>PartOnOff</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gesperrtes Ziel</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Kit</td> <td>Kit-Auswahlzustand: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Tempo: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td>Section-Auswahlzustand: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite.</td> </tr> <tr> <td>PartOnOff</td> <td>Ein-/Ausschaltzustand für jeden einzelnen Part, eingestellt mit „DrumMuteSolo“ und „PartOnOff“.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Wertebereich</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Reset</td> <td>Ändert den für jede Session eingestellten Wert (Kit, Tempo) oder den Vorgabewert (Section = Main A, PartOnOff = Alle Parts ein), unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht.</td> </tr> <tr> <td>Hold</td> <td>Die Einstellungen zum Umschalten zwischen Sessions (nur während der Wiedergabe) bleiben erhalten.</td> </tr> <tr> <td>Lock</td> <td>Die Einstellungen zum Umschalten zwischen Sessions bleiben erhalten, unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht.</td> </tr> </tbody> </table>	Gesperrtes Element (Display)	Wertebereich	Vorgabewert	Kit	Reset, Hold, Lock	Reset	Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset	Section	Reset, Hold, Lock	Reset	PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset	Kit	Kit-Auswahlzustand: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	Tempo	Tempo: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	Section	Section-Auswahlzustand: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	PartOnOff	Ein-/Ausschaltzustand für jeden einzelnen Part, eingestellt mit „ DrumMuteSolo “ und „ PartOnOff “.	Reset	Ändert den für jede Session eingestellten Wert (Kit, Tempo) oder den Vorgabewert (Section = Main A, PartOnOff = Alle Parts ein), unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht.	Hold	Die Einstellungen zum Umschalten zwischen Sessions (nur während der Wiedergabe) bleiben erhalten.	Lock	Die Einstellungen zum Umschalten zwischen Sessions bleiben erhalten, unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht.
Gesperrtes Element (Display)	Wertebereich	Vorgabewert																												
Kit	Reset, Hold, Lock	Reset																												
Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset																												
Section	Reset, Hold, Lock	Reset																												
PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset																												
Kit	Kit-Auswahlzustand: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .																													
Tempo	Tempo: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .																													
Section	Section-Auswahlzustand: Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .																													
PartOnOff	Ein-/Ausschaltzustand für jeden einzelnen Part, eingestellt mit „ DrumMuteSolo “ und „ PartOnOff “.																													
Reset	Ändert den für jede Session eingestellten Wert (Kit, Tempo) oder den Vorgabewert (Section = Main A, PartOnOff = Alle Parts ein), unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht.																													
Hold	Die Einstellungen zum Umschalten zwischen Sessions (nur während der Wiedergabe) bleiben erhalten.																													
Lock	Die Einstellungen zum Umschalten zwischen Sessions bleiben erhalten, unabhängig davon, ob eine Session läuft oder nicht.																													

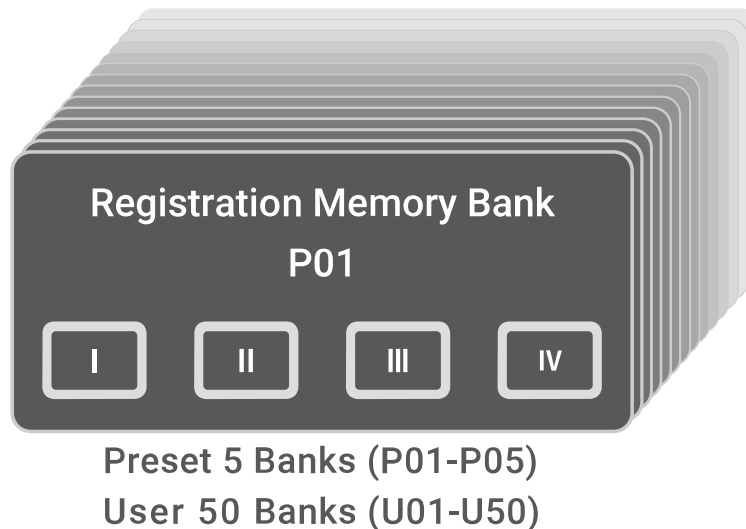
Einstellungen für die Funktionen bei der Bedienung der Pads A1/A8

Diese Einstellungen beziehen sich auf die Funktionen, die bei der Bedienung von Pad A1 oder Pad A8 im Session Creator-Modus aktiv sind. Sie enthalten die folgenden beiden Einstellungen.

- [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#)
- [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#)

[REG] Registrierungsspeicher

Sie können eine Reihe von Einstellungen auf diesen Tasten registrieren, um sie jederzeit mit einem einzigen Tastendruck wieder abrufen zu können. Diese praktische Funktion wird Registration Memory (Registrierungsspeicher) genannt. Gespeicherte Einstellungen können auf einer Registrierungsspeicherbank von vier Tasten gespeichert werden.



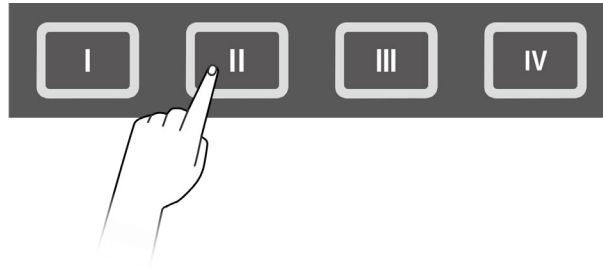
LED-Leuchtzustände der Registration Memory-Tasten

Für die Tasten [I]–[IV] zeigt der LED-Leuchtzustand den Status der gespeicherten Einstellungen an, wie nachstehend beschrieben.

- Aus: Unter dieser Taste wurde keine Einstellung gespeichert.
- Blau: Unter dieser Taste ist eine Einstellung gespeichert.
- Rot: Unter dieser Taste wurde diejenige Einstellung gespeichert, die zuletzt gespeichert/abgerufen wurde.
- Kurze Zeit rot blinkend: Unter dieser Taste wurde soeben eine Einstellung gespeichert.

Speichern der aktuellen Einstellungen im Registrierungsspeicher

- 1.** Halten Sie eine der Tasten ([I]–[IV]) gedrückt, bis im LC-Display angezeigt wird, dass die Registrierung abgeschlossen ist.



Wenn die aktuelle Einstellung registriert wurde, blinkt die gedrückte Taste ein paar Augenblicke rot und leuchtet dann stetig rot. Zusätzlich erscheint im obersten Bildschirm des Registrierungsspeicherbank-Modus rechts neben der Registrierungsspeicherbank-Nummer ein [E].

```

Regist  [E] = 100  ▶
P010KitIdea
  
```

ACHTUNG

- Einstellungen, die Sie in einem Registrierungsspeicher gespeichert haben, gehen verloren, wenn Sie eine andere Registrierungsspeicherbank auswählen. Wenn Sie diese Einstellungen nicht verlieren möchten, achten Sie darauf, die Registrierungsspeicherbank zu speichern.

Speichern von Einstellungen in einer User-Registrierungsspeicherbank

Sie können die Registrierungsspeicher [I]–[IV] gemeinsam in einer Bank speichern.

1. Drücken Sie vom obersten Bildschirm des Registrierungsspeicherbank-Modus aus die Taste [ENTER].

```

└ Save to
U01 User
  
```


2. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] eine Bank-Nummer (U01–U50) als Speicherziel aus.

```

└ Save to
U01 User
  
```


3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Bildschirm zur Bearbeitung des Bank-Namens erscheint. Ein Cursor erscheint links vom Bank-Namen.

```
← Name
U01 KitIdea
```



4. Bearbeiten Sie den Namen der Registrierungsspeicherbank.
Verwenden Sie die Tasten [<][>], um den Cursor zu bewegen, und wählen Sie an der Cursorposition mit den Tasten [+] und [-] ein Zeichen aus. Wiederholen Sie diese Schritte, um den Namen vollständig einzugeben. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

```
← Name
U01 KitIdea_
```




5. Drücken Sie nach der Bearbeitung des Bank-Namens die [ENTER]-Taste, woraufhin ein Bestätigungsbildschirm erscheint.

```
← Save?
U01 KitIdea2
```

Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie hier die [EXIT]-Taste drücken.

6. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um die Bank zu speichern.

```
[ Saving... ]
```



```
[ Completed ]
```

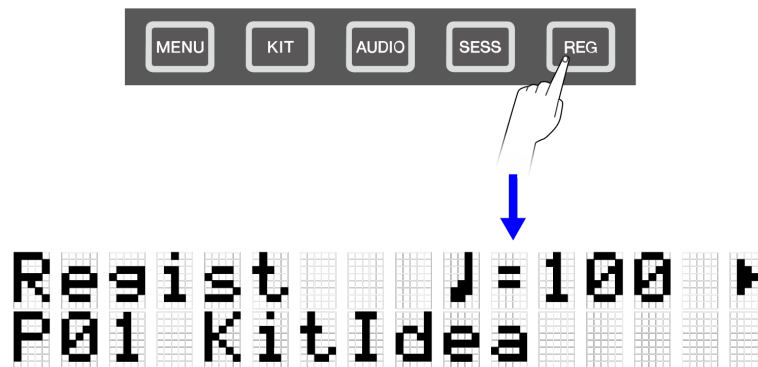
„Saving...“ (Speichern) wird angezeigt, und nach einiger Zeit wird „Completed“ angezeigt, um zu bestätigen, dass die Bank gespeichert wurde.

HINWEIS

- User-Registrierungsspeicherbanken (U01–U50) können im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert werden. Näheres hierzu finden Sie unter [\[MENU\]→File](#).
- Der bearbeitete Zustand der aktuell ausgewählten Registrierungsspeicherbank bleibt auch dann über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinweg erhalten, wenn sie nicht als Registrierungsspeicherbank gespeichert wurde. Weitere Informationen darüber, welche Elemente ihre Einstellungen auch beim Ausschalten erhalten bleiben, finden Sie auf [dieser Seite](#).

Abrufen eines Registrierungsspeichers

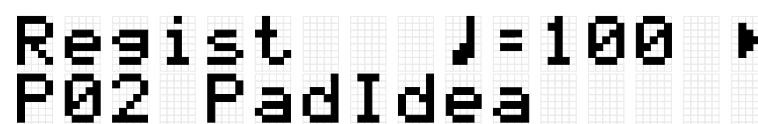
1. Drücken Sie die Taste [REG], um den Registrierungsspeicherbank-Modus aufzurufen.



HINWEIS

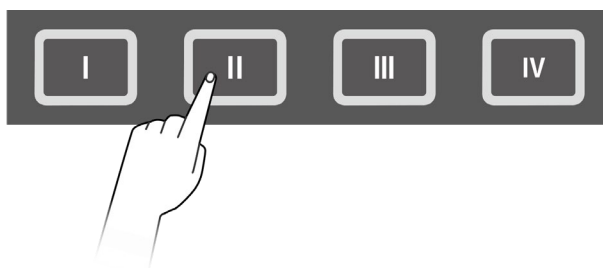
Wenn der oberste Bildschirm (Bank-Select-Bildschirm) des Registrierungsspeicherbank-Modus nicht erscheint, nachdem Sie die [REG]-Taste gedrückt haben, drücken Sie erneut die [REG]-Taste, um zum obersten Bildschirm zu wechseln.

2. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um eine Registrierungsspeicherbank auszuwählen.



Eine Übersicht der in diesem Produkt enthaltenen voreingestellten [Registrierungsspeicherbanken](#) finden Sie in der Liste der Registrierungsspeicherbanken.

3. Drücken Sie kurz auf eine der Tasten ([I]–[IV]), um die registrierten Einstellungen abzurufen.



ACHTUNG

- Achten Sie darauf, die Tasten [I]–[IV] nicht zu lang festzuhalten. Wenn Sie diese Tasten zu lange gedrückt halten, werden die aktuellen Einstellungen gespeichert, und die zuvor unter der Taste gespeicherten Einstellungen gehen verloren.

Liste der Registrierungsspeicherbanken

Nr.	Bank-Name	Speicher	Beschreibung
P01	KitIdea	I	Während das Effekt-Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, ist [KIT]→KitEdit→ReverbType auf „06 Hall“ eingestellt.
		II	Während das Effekt-Preset-Kit „P32 BeatBoxPine“ ausgewählt ist, ist [KIT]→KitEdit→VariationType auf „19 DynFlanger“ eingestellt.
		III	Während das Effekt-Preset-Kit „P05 R&B“ ausgewählt ist, ist [KIT]→KitEdit→VariationType auf „10 TempoDelay2 D“ eingestellt.
		IV	Während das Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, sind [KIT]→VoiceEdit→Tuning und [KIT]→VoiceEdit→Decay auf einen passenden Effekt eingestellt. Das erste Element wird verwendet, um Änderungen der Trommelstimmung und des Beckendurchmessers zu simulieren. Das zweite Element wird hauptsächlich zur Simulation von Felldämpfung und halb geöffneten Hi-Hats verwendet.

P02	PadIdea	I	<p>Wenn das Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, sind Note Repeat, Link und Velocity Limits auf einen geeigneten Effekt eingestellt.</p> <p>Durch Einstellen der Pads S1 und A4 auf dieselbe Link-Gruppe ([KIT]→PadEdit→LinkGroup) und Einstellen separater Velocity-Limit-Bereiche für jedes Pad ([KIT]→PadEdit→VelLow und [KIT]→PadEdit→VelHigh) wird die Voice „Snare Open Rim“ (zugewiesen zu A4) nur erzeugt, wenn eines der Pads hart angeschlagen wird.</p> <p>Außerdem können Sie durch Einstellen der RGB-Pads A1–A3 auf dieselbe Link-Gruppe und Einstellen verschiedener Noten-Wiederholungsraten für jedes einzelne Pad ([KIT]→PadEdit→NoteRepRat) interessante Sounds für die Snare erzeugen.</p>
		II	<p>Wenn das Preset-Kit „P05 R&B“ ausgewählt ist, werden Note Repeat, Hold Mode und Choke auf einen geeigneten Effekt eingestellt.</p> <p>Die Noten-Wiederholungsrate ([KIT]→PadEdit→NoteRepRat) für die geschlossene Hi-Hat kann durch Antippen der RGB-Pads A1–A8 variiert werden.</p> <p>Darüber hinaus können verschiedene Beats erstellt werden, indem die Pads K, S1, S2, R1, R2, M1 und M2 miteinander kombiniert werden.</p>
		III	<p>Wenn das Preset-Kit „P47 SE&VocalEast“ ausgewählt ist, sind die Funktionen beim Anschlagen der Pads ([KIT]→PadEdit→NoteFunc) auf einen geeigneten Effekt eingestellt.</p> <p>Mit dem RGB-Pad A1 können Sie alle momentan erklingenden Voices ausschalten (AllSoundOff), und mit A2 können Sie den Klang des gesamten Kits abdämpfen (KitChoke).</p>
		IV	<p>Wenn das Preset-Kit „P25 EDM Yellow“ ausgewählt ist, sind die Funktionen beim nachträglichen Druck auf die Pads ([KIT]→PadEdit→ATFunc) auf einen geeigneten Effekt eingestellt. Verschiedene Ausdrucksformen können mit Notenwiederholungen erreicht werden, indem Sie die RGB-Pads A5–A8 drücken und gleichzeitig A1–A4 drücken.</p>

P03	TriggerIdea	I	<p>Wenn das Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, wird der Preset-Trigger „P01 Normal Tx“ auf diese Einstellung abgestimmt.</p> <p>Um einen stabileren Beat zu erzielen, stellen Sie die Velocity-Kurve nur für Pad K auf „Loud2“. Die Velocity kann auch durch Einstellen von [MENU]→Trigger→Note→VelFixVal auf „110“ für die RGB-Pads A2, A3, A5 und A7 weiter stabilisiert werden.</p>
		II	<p>Wenn das Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, wird der Preset-Trigger „P01 Normal Tx“ auf diese Einstellung abgestimmt.</p> <p>Die Werte in [MENU]→Trigger→Note→VelMax und [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATMax für Pad S2 wurden kleiner eingestellt, um Ghost Notes auf der Snare zu erleichtern.</p>
		III	<p>Wenn das Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, wird der Preset-Trigger „P01 Normal Tx“ auf diese Einstellung abgestimmt. Je höher der Wert für [MENU]→Trigger→A/D Gain eingestellt ist, desto höhere Lautstärke wird bereits mit geringer Anschlagstärke erzeugt.</p>
		IV	<p>Wenn das Preset-Kit „P01 Maple“ ausgewählt ist, wird der Preset-Trigger „P01 Normal Tx“ auf diese Einstellung abgestimmt.</p> <p>Alle Pads werden auf dieselbe Snare-Tonhöhe eingestellt, und [MENU]→Trigger→Note→VelCurve und [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATCurve werden für jedes Pad auf verschiedene Kurven eingestellt. Vergleichen Sie die Unterschiede zwischen den Kurven.</p>
P04	KitList	I	<p>Mit dieser Bank können Sie das Kit, das Sie während Ihres Auftritts verwenden möchten, mit einem Tastendruck wieder aufrufen. Die folgenden Kits werden registriert, beginnend mit [I].</p> <ul style="list-style-type: none"> • P01 Maple • P10 ModernJazz • P14 GaragePunk • P16 Vintage70s
		II	
		III	
		IV	
P05	Empty	I	<p>Es sind keine Daten vorhanden, die Tasten-LED leuchtet daher nicht.</p>
		II	
		III	
		IV	

Auswählen eines abzurufenden (zu ladenden) Eintrags

Sie können einen Eintrag zum Abrufen (Laden) auswählen, wenn eine Registrierungsspeicher-Taste gedrückt wird (kurzer Druck).

1. Drücken Sie vom obersten Bildschirm des Registrierungsspeicherbank-Modus aus die Taste [>] und wählen Sie „LoadSetting“.



2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um zum Bildschirm mit den Einstellungen der einzelnen Elemente zu wechseln.



3. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um einen Eintrag auszuwählen, und schalten Sie ihn dann ein oder aus (On/Off).

Die einstellbaren Elemente sind in die folgenden acht Kategorien unterteilt.

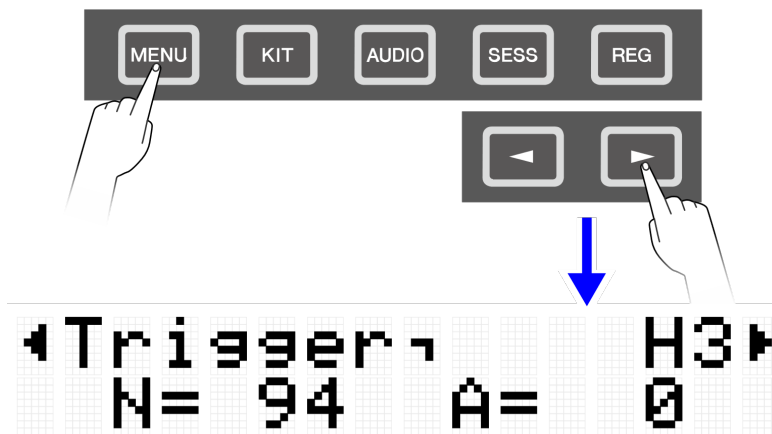
Element (Display)	Beschreibung	Vorgabewert
Kit	Einstellungen im Kit-Modus Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	On
Audio	Einstellungen im Audio-Modus Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	Off
Session	Einstellungen im Session-Creator-Modus (einschließlich des Auswahlzustands der Section) Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	Off
Mixer	Einstellungen in [MENU]→Mixer	Off
Click	Einstellungen in [MENU]→Click	Off
Trigger	Einstellungen in [MENU]→Trigger	On
Utility	Einstellungen in [MENU]→Utility	Off
Tempo	Tempoeinstellungen Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .	On

[MENU] Trigger (Pad-Empfindlichkeit)

Mittels dieser Einstellungen können Sie die von Ihnen bevorzugte Pad-Empfindlichkeit einstellen, so dass Sie das beste Spielgefühl erzielen. Diese Einstellung namens „Trigger“ enthält Einstellungen für MIDI-Übertragung und -Empfang. Dieses Produkt bietet 12 Trigger-Presets. Sie können diese Einstellungen bearbeiten und bis zu 50 User Trigger speichern.

Auswählen eines Triggers

1. Drücken Sie im obersten Bildschirm des Menu-Modus die [>]-Taste, um zum Trigger-Bildschirm zu gelangen.



2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Trigger Select-Bildschirm aufzurufen.

```
┌ Trigger ─┐
P01 Normal Tx
```

3. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um einen Trigger auszuwählen.

```
┌ Trigger ─┐
P02 Loud1 Tx
```

Liste der Trigger

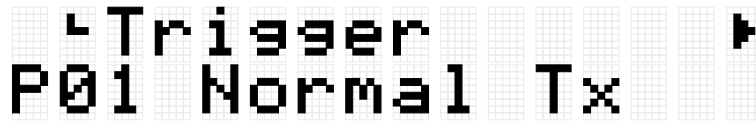
Nr.	Trigger-Name (Display)	Beschreibung
P01	Normal Tx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Normal“ eingestellt. Darüber hinaus ist „ MIDINote “ für alle Pads gemäß der Schlaginstrumentenzuordnung von GM (General MIDI) eingestellt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung eines externen Klangerzeugers durch MIDI-Übertragung von diesem Produkt.
P02	Loud1 Tx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Loud1“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ gemäß der Schlaginstrumentenzuordnung von GM (General MIDI) eingestellt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung eines externen Klangerzeugers durch MIDI-Übertragung von diesem Produkt.
P03	Loud2 Tx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Loud2“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ gemäß der Schlaginstrumentenzuordnung von GM (General MIDI) eingestellt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung eines externen Klangerzeugers durch MIDI-Übertragung von diesem Produkt.
P04	Hard1 Tx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Hard1“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ gemäß der Schlaginstrumentenzuordnung von GM (General MIDI) eingestellt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung eines externen Klangerzeugers durch MIDI-Übertragung von diesem Produkt.
P05	Hard2Tx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Hard2“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ gemäß der Schlaginstrumentenzuordnung von GM (General MIDI) eingestellt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung eines externen Klangerzeugers durch MIDI-Übertragung von diesem Produkt.
P06	Fixed Tx	Für alle Pads sind „ VelFixVal “ und „ ATFixVal “ auf „127“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ gemäß der Schlaginstrumentenzuordnung von GM (General MIDI) eingestellt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung eines externen Klangerzeugers durch MIDI-Übertragung von diesem Produkt.
P07	Normal Rx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Normal“ eingestellt. Darüber hinaus ist „ MIDINote “ für alle Pads so eingestellt, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge der Nummern ergibt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung des internen Klangerzeugers dieses Produkts durch MIDI-Übertragung von einem externen Gerät.

P08	Loud1 Rx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Loud1“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ so eingestellt, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge der Nummern ergibt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung des internen Klangerzeugers dieses Produkts durch MIDI-Übertragung von einem externen Gerät.
P09	Loud2 Rx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Loud2“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ so eingestellt, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge der Nummern ergibt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung des internen Klangerzeugers dieses Produkts durch MIDI-Übertragung von einem externen Gerät.
P10	Hard1 Rx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Hard1“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ so eingestellt, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge der Nummern ergibt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung des internen Klangerzeugers dieses Produkts durch MIDI-Übertragung von einem externen Gerät.
P11	Hard2 Rx	Für alle Pads sind „ VelCurve “ und „ ATCurve “ auf „Hard2“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ so eingestellt, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge der Nummern ergibt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung des internen Klangerzeugers dieses Produkts durch MIDI-Übertragung von einem externen Gerät.
P12	Fixed Rx	Für alle Pads sind „ VelFixVal “ und „ ATFixVal “ auf „127“ eingestellt. Für alle Pads ist „ MIDINote “ so eingestellt, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge der Nummern ergibt. Diese Einstellungen dienen der Ansteuerung des internen Klangerzeugers dieses Produkts durch MIDI-Übertragung von einem externen Gerät.

Wenn Sie diese Elemente genauer einstellen möchten, können Sie sie für jedes einzelne Pad bearbeiten. Bearbeitete Einstellungen können als User Trigger gespeichert werden. Weitere Informationen finden Sie auf [dieser Seite](#).

Grundsätzliche Bedienung (von der Bearbeitung bis zum Speichern eines Triggers)

1. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um einen Trigger auszuwählen.



Trigger P01 Normal Tx

2. Wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] eines der Elemente aus, und schlagen Sie das Pad an, dessen Einstellungen Sie ändern möchten.

Die Nummer des angegebenen Pads erscheint oben rechts im LCD-Bildschirm.
Benutzen Sie die Tasten [+] und [-] zum Ändern der Einstellung.



MIDICH C1
10

Näheres zu den Elementen finden Sie unter [MIDI-bezogene Einstellungen](#), [Note-On/Aftertouch-Einstellungen](#), [Note-On-Einstellungen](#) und [MIDI Aftertouch](#).

3. Drücken Sie die Taste [<], um zum obersten Bildschirm des Trigger Select-Bildschirms zurückzukehren, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Bildschirm zum Speichern des Triggers aufzurufen.



Trigger P01 Normal Tx

ENTER

Save to U01 User

4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] eine Trigger-Nummer (U01–U50) als Speicherziel aus.



Save to U01 User

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Bildschirm zur Bearbeitung des Trigger-Namens erscheint. Ein Cursor erscheint links vom Trigger-Namen.

```
┌ Name
U01 Normal Tx
```



6. Bearbeiten Sie den Trigger-Namen.
Verwenden Sie die Tasten [<][>], um den Cursor zu bewegen, und wählen Sie an der Cursorposition mit den Tasten [+] und [-] ein Zeichen aus. Wiederholen Sie diese Schritte, um den Namen vollständig einzugeben. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

```
┌ Name
U01 Normal_Tx
```




7. Drücken Sie nach der Bearbeitung des Trigger-Namens die [ENTER]-Taste, woraufhin ein Bestätigungsbildschirm erscheint.

```
┌ Save?
U01 Normal Tx 2
```

Sie können den Speichervorgang abbrechen, indem Sie hier die [EXIT]-Taste drücken.

8. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um den User Trigger zu speichern.

```
[ Saving... ]
```



```
[ Completed ]
```

„Saving...“ (Speichern) wird angezeigt, und nach einiger Zeit wird „Completed“ angezeigt, um zu bestätigen, dass der User Trigger gespeichert wurde.

HINWEIS

- User Triggers (U01–U50) können im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert werden. Näheres hierzu finden Sie unter [\[MENU\]→File](#).
- Der bearbeitete Zustand des aktuell ausgewählten Triggers bleibt auch dann über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinweg erhalten, wenn er nicht als User Trigger gespeichert wurde. Weitere Informationen darüber, welche Elemente ihre Einstellungen auch beim Ausschalten erhalten bleiben, finden Sie auf [dieser Seite](#).

MIDI-Einstellungen

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.



Sie können Einstellungen für MIDI-Meldungen vornehmen, die bei der Pad-Bedienung am Produkt gesendet oder von anderen Geräten empfangen werden. Die Vorgabewerte sind für jeden Trigger verschieden.

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
MIDICH	Abkürzung für „MIDI Channel“ (MIDI-Kanal). Stellt den MIDI-Kanal für MIDI-Meldungen ein, die bei der Bedienung des angegebenen Pads gesendet oder empfangen werden.	1–16
MIDINote	Abkürzung für „MIDI Note Number“ (MIDI-Notennummer). Stellt die MIDI-Notennummer für MIDI-Meldungen ein, die bei der Bedienung des angegebenen Pads gesendet oder empfangen werden.	1 (C#-2)–127 (G8)
MIDIRcvPad	Abkürzung für „MIDI Receive Pad“ (MIDI-Empfangskanal des Pads). Legt fest, ob die Bedienung des angegebenen Pads beachtet („On“) oder ignoriert werden soll („Off“), wenn eine MIDI-Meldung mit der MIDI-Notennummer und dem MIDI-Kanal des betreffenden Pads empfangen wird.	Off, On

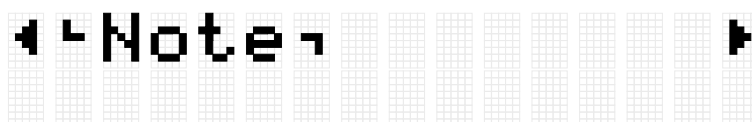
Einstellungen für Note On/Aftertouch

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 der „[Grundsätzlichen Vorgehensweise](#)“. Die Standardwerte gelten für jeden einzelnen Trigger.

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
ADGain	Abkürzung für „A/D Gain“ (A/D-Verstärkung). Wählt „On“ oder „Off“ für die Notenausgabe des angegebenen Pads.	0–127

Einstellungen für Note On

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.



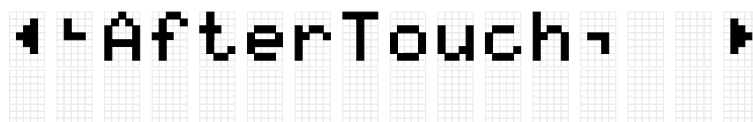
Sie können Einstellungen für Note On-Meldungen vornehmen, die bei Pad-Betätigung gesendet werden. Die Vorgabewerte sind für jeden Trigger verschieden.

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
NoteOut	Abkürzung für „Note Output“ (Notenausgabe). Wählt „On“ oder „Off“ für die Notenausgabe des angegebenen Pads.	Off, On
VelFixVal	Abkürzung für „Velocity Fixed Value“ (Fester Anschlagstärkewert). Stellt einen festen MIDI-Velocity-Wert ein, der gesendet werden soll, wenn das angegebene Pad gespielt wird. Wenn ein Wert zwischen 1 und 127 eingestellt ist, wird der angegebene Wert als MIDI-Velocity für das angegebene Pad gesendet, gleichgültig, wie hart das Pad angeschlagen wird. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, wird die MIDI-Velocity durch die Anschlagstärke des Pads bestimmt. Die Beziehung zwischen der Anschlagstärke des Pads und der MIDI-Velocity wird in „VelCurve“ bestimmt (nächstes Element).	Off, 1–127

VelCurve	Abkürzung für „Velocity Curve“ (Anschlagstärkekurve). Wählt eine Anschlagstärkekurve (Velocity Curve) für das angegebene Pad aus.	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1–5, Spline11–15, Spline21–25, Offset1–5
VelMin	Abkürzung für „Velocity Minimum“ (minimale Anschlagstärke). Bestimmt die untere Grenze der MIDI-Velocity für das angegebene Pad. Unabhängig davon, wie sanft das Pad angeschlagen wird, wird eine MIDI-Velocity erzeugt, die nicht unter den hier eingestellten Wert fällt.	1–127
VelMax	Abkürzung für „Velocity Maximum“ (maximale Anschlagstärke). Bestimmt die obere Grenze der MIDI-Velocity für das angegebene Pad. Unabhängig davon, wie hart das Pad angeschlagen wird, wird eine MIDI-Velocity erzeugt, die nicht über den hier eingestellten Wert ansteigt.	1–127

Aftertouch-Einstellungen

Diese genaue Beschreibung entspricht Schritt 2 in „[Grundsätzliche Bedienung](#)“.



Sie können Einstellungen für Aftertouch-Meldungen vornehmen, die bei Pad-Betätigung gesendet werden. Die Vorgabewerte sind für jeden Trigger verschieden.

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich
ATOut	Abkürzung für „After Touch Output“ (Aftertouch-Ausgabe). Wählt „On“ oder „Off“ für die Ausgabe von Aftertouch-Daten vom angegebenen Pad.	Off, On
ATType	Abkürzung für „After Touch Type“ (Aftertouch-Datentyp). Wählt aus, ob Channel Aftertouch oder Polyphonic Aftertouch als MIDI-Meldung für das angegebene Pad gesendet wird.	Channel, Poly

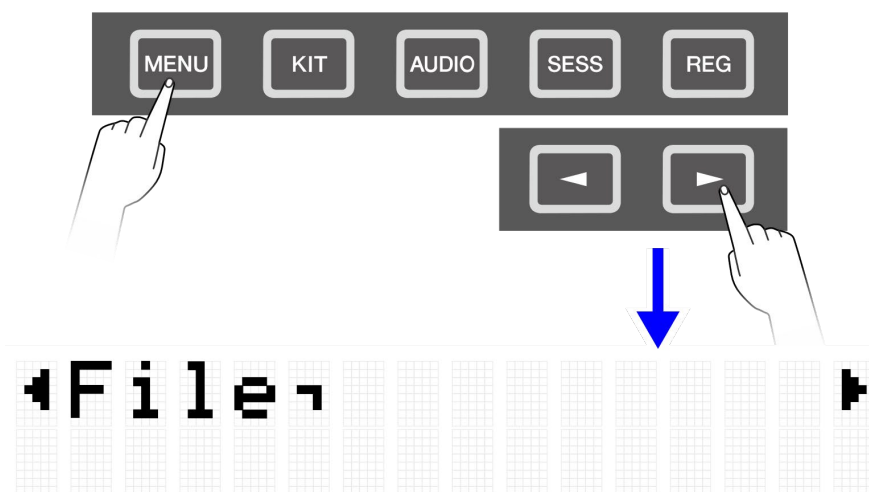
ATPriority	Abkürzung für „After Touch Priority“ (Aftertouch-Vorrang). Wählt aus, ob durch Anschlagen des angegebenen Pads eine MIDI-Noten-Meldung ausgegeben wird (Low) oder nicht (High), während die Aftertouch-Daten des angegebenen Pads ausgegeben werden.	Low, High
ATFixVal	Abkürzung für „After Touch Fixed Value“ (fester Aftertouch-Wert). Stellt die Aftertouch-Stärke für das angegebene Pad ein. Wenn ein Wert zwischen 1 und 127 eingestellt ist, wird der angegebene Wert als Aftertouch-Stärke für das angegebene Pad gesendet, gleichgültig, wie hart das Pad nach dem Anschlagen gedrückt wird. Wenn hier „Off“ eingestellt ist, wird der Aftertouch durch den nachträglichen Druck auf das Pad bestimmt. Die Beziehung zwischen dem nachträglichen Druck auf das Pad und dem Aftertouch-Wert wird mit „ATCurve“ bestimmt (nächstes Element).	Off, 1–127
ATCurve	Abkürzung für „After Touch Curve“ (Aftertouch-Kurve). Wählt eine Aftertouch-Kurve für das angegebene Pad aus.	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1–5, Spline11–15, Spline21–25, Offset1–5
ATMin	Abkürzung für „After Touch Minimum“ (minimaler Aftertouch-Wert). Bestimmt die untere Grenze der Aftertouch-Werte für das angegebene Pad. Unabhängig davon, wie sanft nachträglich auf das Pad gedrückt wird, werden Aftertouch-Daten erzeugt, die nicht unter den hier eingestellten Wert fallen.	1–127
ATMax	Abkürzung für „After Touch Maximum“ (maximaler Aftertouch-Wert). Bestimmt die obere Grenze der Aftertouch-Werte für das angegebene Pad. Unabhängig davon, wie stark nachträglich auf das Pad gedrückt wird, werden Aftertouch-Daten erzeugt, die den hier eingestellten Wert nicht übersteigen.	1–127

[MENU] File Management (Dateiverwaltung)

Daten, die in diesem Produkt gespeichert sind, können als Datei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert werden, und dort gespeicherte Dateien können in dieses Produkt geladen werden.

HINWEIS

- Das Produkt erkennt nur Dateien im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks.



Zieldaten für die Dateiverwaltung

Mit diesem Produkt können die folgenden Dateitypen verwendet werden. Die Zieldaten werden als einzelne Datei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks gespeichert.

Zieldaten (Display)	Beschreibung
All	Alle zu sichernden Einstellungen
OneKit	Ausgewähltes User Kit
AllKit	Alle User Kits (U01–U50)
OneTrigger	Ausgewählter User Trigger
AllTrigger	Alle User Trigger (U01–U50)
OneRegist	Abkürzung für „One Registration Memory Bank“ (eine Registrierungsspeicherbank). Ausgewählte Registrierungsspeicherbank
AllRegist	Abkürzung für „All Registration Memory Banks“ (alle Registrierungsspeicherbanken). Alle User Registrierungsspeicherbanken (U01–U50)

OneSample	Abkürzung für „One User Sample“ (ein User Sample). Ausgewählte Audiodatei (WAV oder AIFF) im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks und das ausgewählte User Sample im User Sample-Speicher dieses Produkts
AllSample	Abkürzung für „All User Samples“ (alle User Samples). Alle Audiodateien (WAV oder AIFF) im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks und alle User Samples im User Sample-Speicher dieses Produkts (001–100)

Dateiverwaltungsfunktionen

Funktion (Display)	Beschreibung
Save	<p>Verwenden Sie diese Funktion, um die Daten dieses Produkts als Datei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks zu speichern. Den genauen Bedienvorgang finden Sie auf dieser Seite. Dies wird nicht angezeigt, wenn User Samples („OneSample“ oder „AllSample“) als Zieldaten ausgewählt sind.</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn „OneKit“ als Datei gespeichert wird, wird das im User Kit eingestellte User Sample zusammen mit diesem Kit gespeichert. Wenn „AllKit“ als Datei gespeichert wird, werden alle User Samples (001–100) einschließlich leerer Speicherplätze zusammen mit den Kits gespeichert.
Load	<p>Verwenden Sie diese Funktion, um die Daten aus einer Datei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks in dieses Produkt zu laden. Den genauen Bedienvorgang finden Sie auf dieser Seite. Auf dieser Seite wird die Vorgehensweise zur Auswahl von User Samples („OneSample“ oder „AllSample“) als Zieldaten erläutert.</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn eine „OneKit“-Datei geladen wird, wird das im User Kit eingestellte User Sample zusammen mit diesem Kit geladen. Wenn eine „AllKit“-Datei geladen wird, werden alle User Samples (001–100) einschließlich leerer Speicherplätze zusammen mit den Kits geladen. • Beim Laden einer „OneKit“-Datei kann es passieren, dass das User Sample aufgrund unzureichenden internen Speichers für User Samples nicht geladen werden kann. In diesem Fall wird die Voice des Pads, dem das nicht ladbare User Sample zugewiesen war, auf „Category = 017“, „Number = 001“ geändert.

Rename	Verwenden Sie diese Funktion, um den Namen der Datei im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks zu bearbeiten. Den genauen Bedienvorgang finden Sie auf dieser Seite .
Delete	Verwenden Sie diese Funktion, um Dateien aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks zu löschen. Den genauen Bedienvorgang finden Sie auf dieser Seite .
DeleteIntMem	Abkürzung für „Delete Internal Memory“ (aus dem internen Speicher löschen). Verwenden Sie diese Funktion, um User Samples zu löschen, die in den User Sample-Speicher dieses Produkts importiert wurden. Diese Funktion erscheint nur dann auf dem Bildschirm, wenn eines oder mehrere User Samples („OneSample“ oder „AllSample“) als Zieldaten ausgewählt sind. Den genauen Bedienvorgang finden Sie auf dieser Seite .

Anzahl der von diesem Produkt erkannten Dateien

Dieses Produkt kann bis zu 500 Dateien – für jede Dateierweiterung – aus der Gruppe von Dateien im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks erkennen. Wenn diese Dateianzahl überschritten wird, erscheint im LC-Display die Anzeige „USB Device List Full“. Löschen Sie entweder nicht benötigte Dateien, oder verschieben Sie sie an einen anderen Speicherort als das Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks, oder verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk.

HINWEIS

Um den Vorgang abzubrechen, während diese Funktion läuft, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Speichern von Dateien auf einem USB-Flash-Laufwerk

Speichern von Daten, die mit „All“ beginnen

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.



2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um die [Daten](#) auszuwählen.
Wählen Sie als mit „All“ beginnende Daten entweder „All“, „AllKit“, „AllTrigger“ oder „AllRegist“.

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Speicherbildschirm erscheint.

```
┌ Save
All
```

4. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, sodass der Bildschirm zur Bearbeitung des Dateinamens erscheint. Ein Cursor erscheint links von der Datenanzeige.

```
┌ Name
All
↑
```

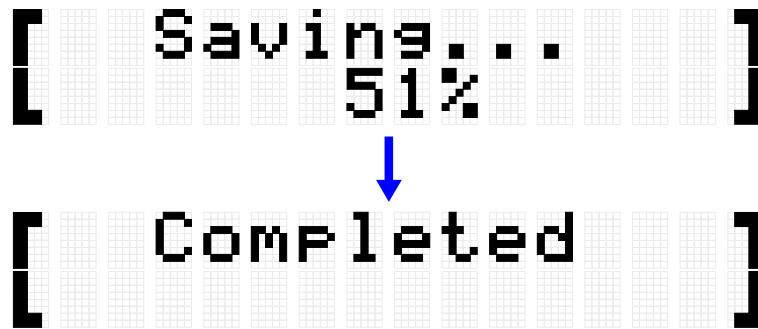
5. Falls erforderlich, bearbeiten Sie den Namen der zu speichernden Datei.
Verwenden Sie die Tasten [<] [>], um den Cursor zu bewegen, und wählen Sie an der Cursorposition mit den Tasten [+] und [-] ein Zeichen aus. Wiederholen Sie diese Schritte, um den Dateinamen vollständig einzugeben. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

```
┌ Name
All_
↑
```

6. Drücken Sie nach der Bearbeitung des Dateinamens die [ENTER]-Taste, woraufhin ein Bestätigungsbildschirm erscheint.

```
┌ Save?
All
```

7. Drücken Sie die Taste [ENTER] nochmals, um die Datei zu speichern.
Wenn sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks eine Datei mit demselben Namen befindet, wird die Bestätigungsmeldung „Overwrite?“ angezeigt. Um die bestehende Datei zu speichern, drücken Sie erneut die Taste [ENTER].



„Complete“ (Fertig) wird angezeigt, sobald die Datei gespeichert wurde.

Speichern von Daten, die mit „One“ beginnen

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.

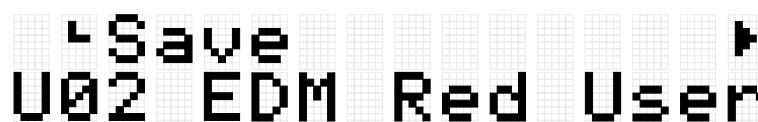


2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um die [Daten](#) auszuwählen. Wählen Sie als mit „One“ beginnende Daten entweder „OneKit“, „OneTrigger“ oder „OneRegist“.

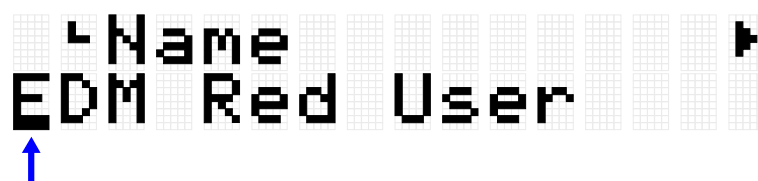
3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Speicherbildschirm erscheint.



4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] die Nummer der zu speichernden Daten aus.




5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Bildschirm zur Bearbeitung des Dateinamens erscheint. Ein Cursor erscheint links vom Dateinamen.



6. Bearbeiten Sie den Namen der zu speichernden Datei.
Verwenden Sie die Tasten [<][>], um den Cursor zu bewegen, und wählen Sie an der Cursorposition mit den Tasten [+] und [-] ein Zeichen aus. Wiederholen Sie diese Schritte, um den Dateinamen vollständig einzugeben. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

```
└ Name
EDM_Red User
```



7. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Es wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt.

```
└ Save?
All
```

8. Drücken Sie die Taste [ENTER] nochmals, um die Datei zu speichern.
Wenn sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks eine Datei mit demselben Namen befindet, wird die Bestätigungsmeldung „Overwrite?“ angezeigt. Um die bestehende Datei zu speichern, drücken Sie erneut die Taste [ENTER].

```
[ Saving... ]
  51%
      ↓
[ Completed ]
```

„Complete“ (Fertig) wird angezeigt, sobald die Datei gespeichert wurde.

Laden von Dateien von einem USB-Flash-Laufwerk

Dieser Abschnitt beschreibt den Vorgang zum Laden einer Datei aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks in dieses Produkt.

HINWEIS

- Die Zieldaten in dieser Beschreibung sind Kits, Trigger und Registrierungsspeicherbanken. Auf [dieser Seite](#) wird die Vorgehensweise zur Auswahl von User Samples („OneSample“ oder „AllSample“) als Zieldaten erläutert.

Laden von Daten, die mit „All“ beginnen

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.



The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'All' is displayed in the center, with a cursor pointing to the first 'l'. The screen is surrounded by a grid of empty cells.

2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um die [Daten](#) auszuwählen. Wählen Sie als mit „All“ beginnende Daten entweder „All“, „AllKit“, „AllTrigger“ oder „AllRegist“.

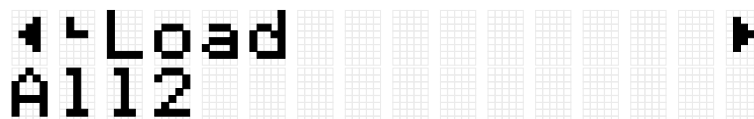
3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Save“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] „Load“ (Laden) aus.



The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Load' is displayed in the center, with a cursor pointing to the first 'o'. Below it, the text 'All' is visible. The screen is surrounded by a grid of empty cells.

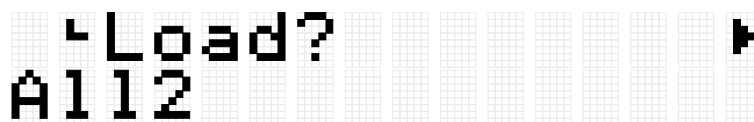
Wenn die zu ladende Datei nicht im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert ist, wird „No File“ angezeigt (Keine Datei).

4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] die zu ladende Datei aus.



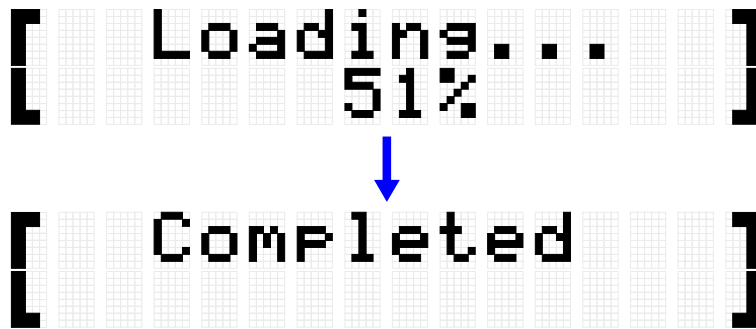
The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Load' is displayed in the center, with a cursor pointing to the first 'o'. Below it, the text 'All2' is visible. The screen is surrounded by a grid of empty cells.

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, so dass die Bestätigungsaufforderung zum Laden der Datei erscheint.



The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Load?' is displayed in the center, with a cursor pointing to the first 'o'. Below it, the text 'All2' is visible. The screen is surrounded by a grid of empty cells.

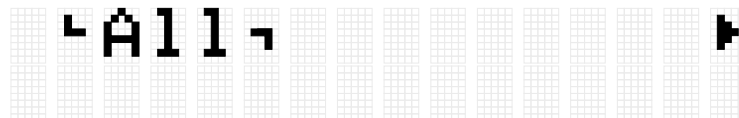
6. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um die Datei zu laden.



„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die Datei geladen wurde.

Laden von Daten, die mit „One“ beginnen

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.



2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um die [Daten](#) auszuwählen. Wählen Sie als mit „One“ beginnende Daten entweder „OneKit“, „OneTrigger“ oder „OneRegist“.
3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Save“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] „Load“ (Laden) aus.



Wenn die zu ladende Datei nicht im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert ist, wird „No File“ angezeigt (Keine Datei).

4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] die zu ladende Datei aus.



5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Load to“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] die zu ladende User-Datennummer (U01–U50) aus.

```
└─ Load to
U01 User
```

6. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, so dass die Bestätigungsaufforderung zum Laden der Datei erscheint.

```
└─ Load?
User2
```

7. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um die Datei zu laden.

```
[ Loading... ]
  51%
↓
[ Completed ]
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die Datei geladen wurde.

Dateien umbenennen

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.

```
└─ All
```

2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um die [Daten](#) auszuwählen.
3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Save“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] „Rename“ (Umbenennen) aus.

```
└─ Rename
All
```

Wenn die umzubenennende Datei nicht im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert ist, wird „No File“ angezeigt (Keine Datei).

4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] die umzubenennende Datei aus.

```
┌ Rename
A112
```

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, sodass der Bildschirm zur Bearbeitung des Dateinamens erscheint. Ein Cursor (ein Pfeil in der folgenden Abbildung) erscheint am Ende des Dateinamens.

```
┌ Name
A112
↑
```

6. Bearbeiten Sie den Dateinamen.
Verwenden Sie die Tasten [<][>], um den Cursor (ein Pfeil in der folgenden Abbildung) zu bewegen, und wählen Sie an der Cursorposition mit den Tasten [+] und [-] ein Zeichen aus. Wiederholen Sie diese Schritte, um den Namen vollständig einzugeben. Näheres hierzu finden Sie auf [dieser Seite](#).

```
┌ Name
A112_
↑
```

7. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, so dass die Bestätigungsaufforderung zum Umbenennen der Datei erscheint.

```
┌ Rename?
A112
```

8. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um die Datei umzubenennen.
Wenn sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks eine Datei mit demselben Namen befindet, wird die Bestätigungsmeldung „Overwrite?“ angezeigt. Um die bestehende Datei umzubenennen, drücken Sie erneut die Taste [ENTER].

```
[ Checking.. ]
      ↓
[ Completed ]
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die Datei geladen wurde.

Datei löschen

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.

```
┌ All ─▶
```

2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um die [Daten](#) auszuwählen.
3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Save“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] „Delete“ (Löschen) aus.

```
┌ Delete ─▶
All
```

Wenn zu löschende Datei nicht im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert ist, wird „No File“ angezeigt (Keine Datei).

4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] die zu löschende Datei aus.

```
┌ Delete ─▶
All2
```

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, so dass die Bestätigungsaufforderung zum Löschen der Datei erscheint.

```
┌ Delete? ─▶
All2
```

6. Drücken Sie erneut die Taste [ENTER], um die Datei zu löschen.

```
[ Deleting.. ]  
↓  
[ Completed ]
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die Datei gelöscht wurde.

Löschen von User Samples von diesem Produkt

Sie können auch direkt User Samples (001–100 der Voice-Kategorie 017) löschen, die sich im User Sample-Speicher dieses Produkts befinden.

Löschen aller User Samples

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.

```
┌ All ─┘
```

2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um „AllSample“ auszuwählen.

```
└ AllSample ─┘
```

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Load“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] „DeleteIntMem“ (aus internem Speicher löschen) aus.

```
└ DeleteIntMem  
AllSample
```

4. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Es wird eine Bestätigungsmeldung für das Löschen der User Samples angezeigt.

```
  ^Delete?
AllSample
```

- Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um die User Samples zu löschen.

```
[ Deleting.. ]
      ↓
[ Completed ]
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald die User Samples gelöscht wurden.

Löschen nur des ausgewählten User Samples

1. Drücken Sie im [MENU]→File-Bildschirm die [ENTER]-Taste, um zum Data Select-Bildschirm zu gelangen.

```
  ^All^
```

2. Verwenden Sie die Tasten [<] und [>], um „OneSample“ auszuwählen.

```
↑ ^OneSample^
```

3. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Wenn „Load“ angezeigt wird, wählen Sie mit den Tasten [<] und [>] „DeleteIntMem“ (aus internem Speicher löschen) aus.

```
↑ ^DeleteIntMem
001 MySnare
```

4. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] das zu löschende User Sample aus.

```

└DeleteIntMem
002 MyCymbal
  
```

5. Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Es wird eine Bestätigungsmeldung für das Löschen des User Samples angezeigt.

```

└Delete?
002 MyCymbal
  
```

6. Drücken Sie erneut die [ENTER]-Taste, um das User Sample zu löschen.

```

[ Deletina.. ]
      ↓
[ Completed ]
  
```

„Completed“ (fertig) wird angezeigt, sobald das User Sample gelöscht wurde.

Sonstige Dateifunktionen

Die letzten beiden Einträge in der Menüebene „Data Select“, die angezeigt werden, wenn Sie [MENU]→File→[ENTER] aufrufen, bieten Speicherfunktionen.

Element (Display)	Beschreibung
USBMemFormat	<p>Abkürzung für „USB-Memory Format“ (USB-Speicherformat).</p> <p>In einigen Fällen können Sie ein USB-Flash-Laufwerk nicht direkt verwenden, indem Sie es einfach an der [USB TO DEVICE]-Buchsen anschließen. Drücken Sie in diesem Fall die [ENTER]-Taste auf diesem Bildschirm, um das USB-Flash-Laufwerk zu formatieren.</p> <p>ACHTUNG</p> <p>Durch das Formatieren werden alle Dateien und Verzeichnisse (Ordner) gelöscht, die auf dem USB-Flash-Laufwerk vorhanden sind. Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren, dass das betreffende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.</p>

	<p>HINWEIS</p> <p>Wenn ein formatiertes USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist, zeigt die zweite Zeile dieses Bildschirms die Speicherplatznutzung an (Speicherkapazität/Gesamtkapazität).</p>
<p>IntMemOptimiz</p>	<p>Abkürzung für „Internal Memory Optimize“ (internen Speicher optimieren). Verwenden Sie diese Funktion, um den Speicher für die User Samples dieses Produkts zu optimieren. Eine Optimierung ist der Prozess der Neuorganisation des Speichers zur Erweiterung des verfügbaren Bereichs. Durch Optimieren des Speichers könnte mehr zusammenhängender Speicherplatz verfügbar werden. Drücken Sie von diesem Bildschirm aus die Taste [ENTER], um den Speicher zu optimieren.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Die zweite Zeile dieses Bildschirms zeigt den Speicherplatz für User Samples an (Nutzungskapazität/Gesamtkapazität).</p>

[MENU] Weitere Einstellungen

Lautstärkeeinstellung (Mixer)

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
ClickVol	Abkürzung für „Click Volume“ (Click-Lautstärke). Stellt die Lautstärke des Click-Sounds ein.	0–32	22
SessionVol	Abkürzung für „Session Volume“ (Session-Lautstärke). Hier stellen Sie die Lautstärke der Session ein.	0–32	20
AuxInAudioVol	Abkürzung für „Aux In Audio Volume“ (Aux In-Audiopegel) Stellt die Lautstärke des Audiosignals an der [AUX IN]-Buchse ein.	0–32	12
AudioVol	Abkürzung für „Audio Volume“ (Audiopegel) Stellt den Lautstärkepegel von Dateien ein, die aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks abgespielt werden, sowie des Audiosignals, das dem Anschluss [USB TO HOST] zugeführt wird.	0–32	24
OperationVol	Abkürzung für „Operation Sound Volume“ (Lautstärke des Quittungstons). Stellt die Lautstärke des Quittungstons ein, der beim Drücken von Tasten erzeugt wird.	0–32	0

Click

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
ClickPattern	<p>Bestimmt das Rhythmus-Pattern des Click-Sounds.</p> <p>Wenn ein Schlag eine Viertelnote lang ist, wird bei einer Einstellung von 1/4 ein Click in Viertelnoten-Intervallen, bei einer Einstellung von 1/8 in Achtelnoten-Intervallen und bei einer Einstellung von 1/16 in Sechzehntelnoten-Intervallen erzeugt. Wenn der Wert mit einem T (Triole) endet, wird der Click bei jeder dieser Einstellungen auf Triolenzählzeiten erzeugt. Für SonClave und RumbaClave wird ein Click im typischen Muster der Claves in der lateinamerikanischen Musik erzeugt.</p> <p>HINWEIS Die Einstellung [MENU]→Utility→Swing erzeugt ein Swing-Gefühl.</p>	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 3-2 SonClave, 2-3 SonClave, 3-2 RumbaClave, 2-3 RumbaClave	Variiert je nach Session
ClickBeats	Wählt die Anzahl der Schläge pro Takt für den Click-Sound aus.	1–16	Variiert je nach Session
ClickVoice	Bestimmt die Voice des Click-Sounds.	Metronome1, Metronome2, Cowbell, Drumsticks, Claves, Human1, Human2	Metronome1
ClickCountOff	<p>Abkürzung für „Click Count Off Bar“.</p> <p>Wählt die Anzahl der Takte, während denen der Click-Sound fortgesetzt wird. Wenn „Off“ ausgewählt ist, erklingt der Click-Sound so lange, bis er gestoppt wird.</p>	Off, 1, 2	Off

Utility

Einstellungen für die Tonausgabe

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
SpeakerEQComp	<p>Abkürzung für „Speaker EQ/Compressor Type“ (Lautsprecher-EQ, Kompressortyp). Wählt den Typ des EQ (Equalizer) und des Kompressors aus, der auf die Audioausgabe über den eingebauten Lautsprecher angewendet wird.</p> <p>Standard Dies ist die Standardeinstellung.</p> <p>Heavy In dieser Einstellung werden tiefe Frequenzen betont. Dadurch entsteht ein sehr kraftvoller Sound.</p> <p>Bright In dieser Einstellung werden hohe Frequenzen betont. Dadurch entsteht ein sehr heller Sound.</p> <p>Mild In dieser Einstellung werden hohe Frequenzen bedämpft. Dadurch entsteht ein weicherer Sound.</p> <p>Powerful Diese Einstellung verwendet eine starke Kompression. Dadurch entsteht ein druckvoller Sound.</p>	Standard, Heavy, Bright, Mild, Powerful	Standard

SpeakerOut	<p>Abkürzung für „Speaker Output“ (Lautsprecherausgabe).</p> <p>Wählt aus, ob Audio über den eingebauten Lautsprecher ausgegeben werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Einstellung „Off“ wird kein Audio über den eingebauten Lautsprecher ausgegeben. • In der Einstellung „HeadphoneSw“ wird kein Audio über den eingebauten Lautsprecher ausgegeben, wenn ein Kabel an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist, Audio wird jedoch ausgegeben, wenn kein Kabel an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist. • In der Einstellung „On“ wird Audio immer über den eingebauten Lautsprecher ausgegeben, unabhängig davon, ob an der [PHONES/OUTPUT]-Buchse ein Kabel angeschlossen ist oder nicht. Wenn bei Auswahl dieser Einstellung ein Kabel an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist, werden die Einstellungen für Volume und SpeakerEQ/Comp für [PHONES/OUTPUT] auch auf den Klang des eingebauten Lautsprechers angewendet. 	Off, HeadphoneSw, On	HeadphoneSw
USBAudioOutG	<p>Abkürzung für „USB Audio Output Gain“ (Ausgangsverstärkung für USB Audio).</p> <p>Stellt die Pegelverstärkung für die Audioausgabe an ein über USB angeschlossenes externes Gerät ein. Ein positiver Wert erhöht die Lautstärke, ein negativer Wert verringert die Lautstärke.</p>	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB

Sequencer-Swing-Einstellung

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
Swing	Bei Sequencer-Funktionen wie Click und Session Creator wird die unbetonte Zählzeit der Achtelnoten verschoben, um ein Swing-Gefühl zu erzeugen. Je höher der Wert in positiver Richtung, desto größer ist das Swing-Feeling. Je höher der Wert in negativer Richtung, desto größer ist das Swing-Feeling, wobei betonte und unbetonte Zählzeiten vertauscht sind.	-11-0-+11	0

LCD-Bildschirmeinstellungen

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
Pop-upTime	Abkürzung für „Pop-up Display Time“ (Einblendzeit für Meldungen). Stellt die Dauer eines vorübergehend im LC-Display gezeigten Einblendfensters ein, z. B. das Tempo. Ist hier „Hold“ eingestellt, wird das Einblendfenster so lange angezeigt, bis eine Taste betätigt wird, z. B. durch Drücken der [EXIT]-Taste.	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0 sec, Hold	3.0 sec
LCDBrightness	Dient zum Einstellen der Helligkeit des LC-Displays. Je höher der Wert, desto heller ist der Bildschirm.	1-16	10

LED settings

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
LEDBrightness	Dient zum Einstellen der Helligkeit der LEDs. Je höher der Wert, desto heller leuchten die LEDs.	1-4	4
LEDPattern	Wählen Sie ein Leuchtmuster für die LEDs der rechteckigen RGB-Pads aus.	1-8	1

LEDPatAutoBar	<p>Abkürzung für „LED Pattern Auto Bar“ (LED-Muster: Taktautomatik).</p> <p>Wenn ein anderer Wert als „Off“ eingestellt ist, ändert sich das LED-Leuchtmuster der RGB-Pads bei jedem Weiterschalten des Wertes um den eingestellten Wert. Wenn beispielsweise bei LEDPattern = 6 der Wert auf „8“ eingestellt ist, schaltet das Leuchtmuster von 6 auf 7 auf 8 auf 1 auf 2 um ... alle 8 Takte, gemäß dem aktuell eingestellten Tempo.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Diese Funktion folgt dem Tempo auch dann, wenn der Sequenzer, z. B. bei der Click- oder Session Creator-Wiedergabe, gestoppt ist.</p>	Off, 1–127	4
LEDVisualizer	<p>Stellt ein, ob die LEDs der RGB-Pads während der Pad-Bedienung oder der Wiedergabe des Click-Sounds leuchten („On“) oder nicht („Off“).</p>	Off, On	On
LEDSleep	<p>Abkürzung für LED Sleep Time.</p> <p>Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, schalten die LEDs der RGB-Pads nach einer gewissen Zeit der Inaktivität in den Ruhezustand. Hier können Sie die Zeit bis zum Aktivieren des Ruhezustands festlegen.</p>	Disabled, 30 sec, 1, 2, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	5 min

Spiegelverkehrtes Vertauschen des Pad-Layouts (links/rechts)

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
PadLayout	<p>Sie können die Pad-Nummern der linken und rechten Seiten miteinander vertauschen.</p> <p>Stellen Sie diesen Wert auf „Left“, wenn Sie mit der linken Hand spielen, und auf „Right“, wenn Sie mit der rechten Hand spielen.</p> <p>HINWEIS</p> <p>Im Session Creator-Modus haben die RGB-Pads ungeachtet dieser Einstellung eine feste Pad-Nummer.</p>	Left, Right	Right

Weitere Einstellungen

Element (Display)	Beschreibung	Wertebereich	Vorgabewert
AuditionVel	Abkürzung für „Audition Velocity“ (Anschlagstärke für das Probehören). Stellen Sie bei [KIT]→VoiceEdit→Category oder [KIT]→VoiceEdit→Number die Velocity ein, mit der beim Umschalten zwischen den Pad-Voices die Voice probetalber angespielt wird.	Off, 1–127	100
LocalControl	Stellt ein, ob ein Pad mit der internen Klangquelle des Produkts verbunden ist („On“) oder nicht („Off“). Normalerweise sollte dieser Wert auf „On“ eingestellt sein, wenn Sie jedoch nur die Klangerzeugung eines an diesem Produkt angeschlossenen MIDI-Geräts spielen möchten, stellen Sie hier „Off“ ein.	Off, On	On
AutoPowerOff	Abkürzung für „Auto Power Off Time“ (Zeit bis zur automatischen Abschaltung). Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, schaltet sich dieses Produkt nach einer gewissen Zeit der Inaktivität automatisch aus. Hier können Sie die Zeit bis zum Ausschalten der Stromversorgung festlegen.	Disabled, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	30 min

Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen

Verwenden Sie diese Funktion, um alle Einstellungen dieses Produkts auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

ACHTUNG

Ein „Factory Reset“ löscht alle Daten und setzt dieses Produkt auf die Werkseinstellungen zurück. Denken Sie daran, wichtige Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern, bevor Sie einen Factory Reset ausführen. Einzelheiten zum Speichern von Daten finden Sie auf [dieser Seite](#).

1. Drücken Sie vom obersten Bildschirm des Menümodus aus die Tasten [<] und [>], um „FactoryReset“ aufzurufen.

◀ FactoryReset ▶

Technische Daten

Produktbezeichnung		FGDP-50		
Größe/Gewicht	Abmessungen (B × T × H)	223 × 223 × 51 mm		
	Gewicht	1,1 kg		
Pads	Drum-Pads (rechteckige RGB-Pads)	26 (8)		
	Anzahl der Trigger-Einstellungen	Presets	12	
		User	50	
	Aftertouch		Polyphonic AT, Channel AT	
	Zuweisbare Funktionen		Ja	
Weitere Schnittstellen	Display	LC-Display mit Hintergrundbeleuchtung		
Klangerzeugung	Art	AWM2		
	Polyphonie (max.)	64		
Kits	Anzahl der Kits	Presets	48	
		User	50	
	Kit-Bearbeitung		Ja	
Voices	Anzahl der Voices	1500		
	Note Repeat	Jedes Pad		
	Humanize	Jedes Pad		
User-Samples	Anzahl der User-Samples (max.)	100		
	Sample-Format	WAV, AIFF (44,1 kHz, 16-Bit, Mono/Stereo)		
	Sample-Zeit (max.)	Etwa 600 Sekunden (mono),		

Produktbezeichnung		FGDP-50
		Etwa 300 Sekunden (stereo), Etwa 20 Sekunden pro Datei
Effekte	Reverb	11
	Chorus	10
	Variation	23
	Lautsprecher-EQ-Typ	5
Click	Tempo	30–300, Tap Tempo
	Patterns	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, Clave
	Beats	1–16
Session Creator	Anzahl der Session Creators	23
	Sections	Intro, Main × 4, Ending
	Parts	Drum, Bass, Other × 4
USB Audio Player/Recorder	Aufnahmedauer (max.)	etwa 80 Minuten pro Datei
	Audio-Format	WAV (44,1 kHz, 16-Bit, Stereo)
Registrierungsspeicher	Presets	4 Tasten × 5 Banken
	User	4 Tasten × 50 Banken
Anschlussmöglichkeiten	PHONES/OUTPUT	Stereo-Miniklinkenbuchse
	AUX IN	Stereo-Miniklinkenbuchse
	USB TO HOST	Micro B
	USB TO DEVICE	Typ A
Audio-System	Verstärker	2,5 W
	Eingebauter Lautsprecher	4 cm × 1
Stromversorgung	Stromversorgung	USB-BC-kompatible Produkte für USB-Netzadapter 5 V/1,5 A oder höher

Produktbezeichnung		FGDP-50
	Interne Batterie	1.400 mAh, 4,5 Wh, 3 Stunden
	Leistungsaufnahme	7 W

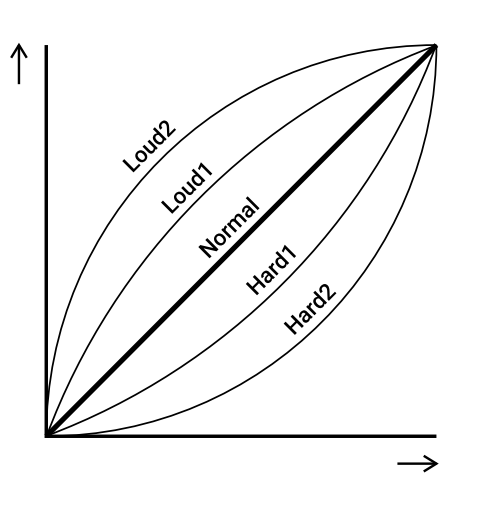
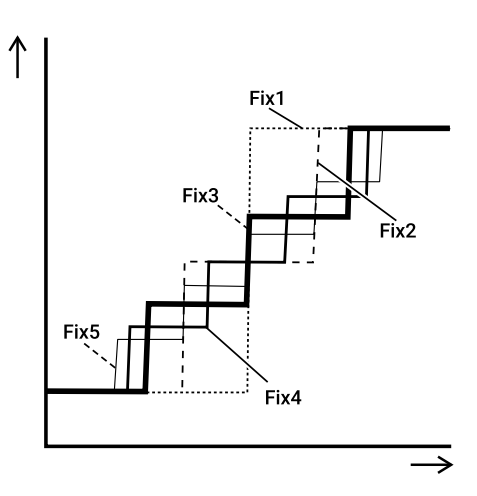
*Der Inhalt dieses Benutzerhandbuchs gilt für die neuesten technischen Daten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Um die neueste Version des Benutzerhandbuchs zu erhalten, rufen Sie die Website von Yamaha auf und laden Sie dann die Datei mit dem Benutzerhandbuch herunter. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder gesondert erhältliches Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

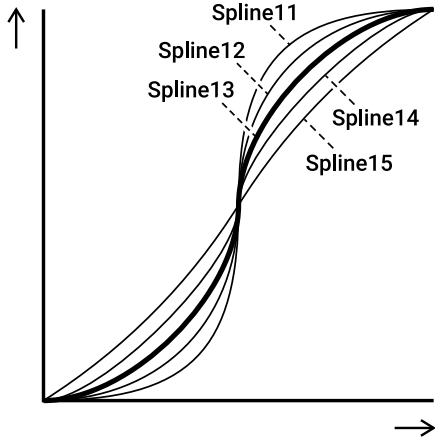
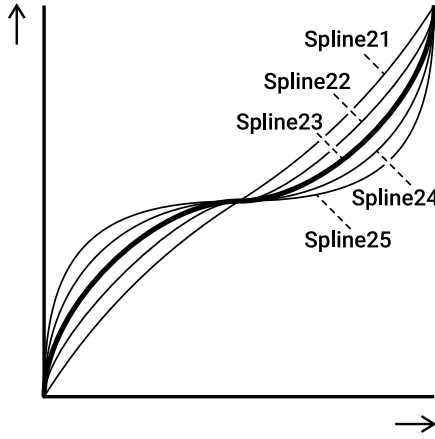
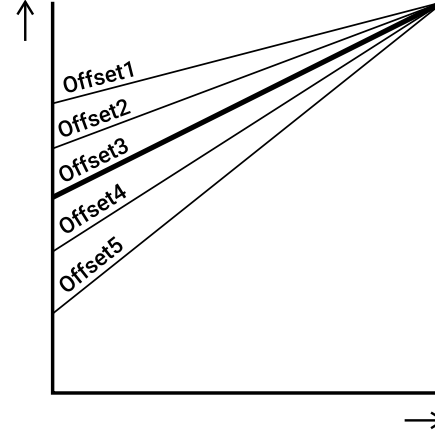
Anhang

Velocity-Kurve/Aftertouch-Kurve

Diese Kurven werden zur Konvertierung der sensorisch erkannten Pad-Bedienung in Zahlenwerte verwendet. Die horizontale Achse stellt dar, wie hart ein Pad angeschlagen oder nachträglich gedrückt wird, und die vertikale Achse stellt den entsprechenden Zahlenwert dar (Velocity bzw. Aftertouch). Bei diesem Produkt sind die Kurven für Note On Velocity und Aftertouch identisch, und es stehen 25 Typen zur Auswahl. Die gewünschten Kurven können auf den folgenden Bildschirmen als Trigger-Elemente ausgewählt werden.

- So wählen Sie eine Velocity-Kurve aus: [\[MENU\]→Trigger→Note→VelCurve](#)
- So wählen Sie eine Aftertouch-Kurve aus: [\[MENU\]→Trigger→AfterTouch→ATCurve](#)

Einstellungen	Velocity-Kurve/Aftertouch-Kurve
Loud2 Loud1 Normal Hard1 Hard2	
Fix1 Fix2 Fix3 Fix4 Fix5	

Einstellungen	Velocity-Kurve/Aftertouch-Kurve
Spline11 Spline12 Spline13 Spline14 Spline15	
Spline21 Spline22 Spline23 Spline24 Spline25	
Offset1 Offset2 Offset3 Offset4 Offset5	

Einstellen der Pad-Funktionen

Note On und Aftertouch für Pads kann anderen Funktionen zugewiesen werden als dem Erzeugen von Sounds und dem Spielen der Pads. Obwohl die Einstellungen für jedes Kit konfiguriert werden können, können sie im Session Creator-Modus auch als gemeinsame Einstellungen allen Kits/Sessions den RGB-Pads A1 und A8 zugewiesen werden.

Funktionen beim Anschlagen eines Pads (Note On)

Drücken Sie im Display [\[KIT\]→PadEdit→NoteFunc](#) oder [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#) die [ENTER]-Taste und verwenden Sie dann die Tasten [<] und [>], um zu den folgenden Einträgen zu wechseln und deren Werte zu ändern. Diese Einstellungen können gesichert werden. Einstellungen, die im Kit-Modus konfiguriert wurden, können als User Kit gespeichert werden.

Element (Display)	Beschreibung/Wertebereich und Vorgabewert	
Function	Weisen Sie dem Anschlagen des angegebenen Pads eine andere Funktion zu als die, eine Voice zu spielen. Wählen Sie aus der folgenden Liste mit den Tasten [+] und [-] die Funktion aus, die Sie zuweisen möchten.	
	Wertebereich	
	NoAssign	In der Normaleinstellung wird durch das Anschlagen der Pads eine Voice gespielt. Wenn dieser Eintrag auf etwas anderes als NoAssign eingestellt ist, ist beim Anschlagen des Pads kein Sound zu hören, und es wird kein MIDI Note On erzeugt.
	DrumMute	Diese Funktion ist identisch mit dem RGB-Pad [1 DRUM MUTE] im Session Creator-Modus.
	DrumSolo	Diese Funktion ist identisch mit dem RGB-Pad [8 DRUM SOLO] im Session Creator-Modus.
	PartOnOff	Diese Funktion schaltet alle Parts einer Session gleichzeitig ein oder aus. Die Umschaltung ist unter „Einstellungen“ für jeden Part deaktiviert oder aktiviert.
	KitChoke	Blendet den vom Kit erzeugten Klang auf natürliche Weise aus.
AllSoundOff	Blendet alle von diesem Produkt erzeugten Sounds aus.	

	ControlChange	Statt Note On-Meldungen werden MIDI Controller-Meldungen ausgegeben. Die Control Change-Nummer wird unter „Setting“ eingestellt. Dieser Wert ist die Velocity, die beim Anschlagen des Pads angewendet wird. Der MIDI-Kanal wird unter [MENU]→Trigger eingestellt.
Vorgabewerte <ul style="list-style-type: none"> • Kit-Modus: Variiert je nach Kit • Session Creator-Modus: A1 = DrumMute, A8 = DrumSolo 		
Threshold	Stellt den Schwellenwert im Bereich von 1–127 für die Stärke ein, die beim Anschlagen eines Pads benötigt wird, um die bei „Function“ ausgewählte Funktion auszulösen. Je höher der Wert eingestellt ist, desto härter muss das Pad angeschlagen werden.	
Vorgabewerte <ul style="list-style-type: none"> • Kit-Modus: Variiert je nach Kit • Session Creator-Modus: 5 		
Setting	Konfigurieren Sie die Einstellungen, wenn bei „Function“ „PartOnOff“ oder „ControlChange“ ausgewählt ist. Weitere Informationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt unter „Function“.	
Vorgabewerte <ul style="list-style-type: none"> • Kit-Modus: Variiert je nach Kit • Session Creator-Modus: Keine Einstellung 		

Funktionen für den nachträglichen Druck auf ein Pad (Aftertouch)

Drücken Sie im Display [\[KIT\]→PadEdit→ATFunc](#) oder [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#) die [ENTER]-Taste und verwenden Sie dann die Tasten [<] und [>], um zu den folgenden Einträgen zu wechseln und deren Werte zu ändern. Diese Einstellungen können gesichert werden. Einstellungen, die im Kit-Modus konfiguriert wurden, können als User Kit gespeichert werden.

Element (Display)	Wertebereich (Anzeige und Beschreibung)		
Function	Stellt für das angegebenen Pad ein, welche Funktionen mit Aftertouch verknüpft sind. Wählen Sie mit den Tasten [+] und [-] aus der folgenden Liste aus. Wertebereich <table border="1" data-bbox="360 1984 1385 2069" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td data-bbox="360 1984 663 2069"> NoAssign </td> <td data-bbox="663 1984 1385 2069"> Es wurde keine Einstellung konfiguriert. </td> </tr> </table>	NoAssign	Es wurde keine Einstellung konfiguriert.
NoAssign	Es wurde keine Einstellung konfiguriert.		

VoiceChoke	Blendet den vom angegebenen Pad erzeugten Klang auf natürliche Weise aus.
KitChoke	Blendet den vom Kit erzeugten Klang auf natürliche Weise aus.
AllSoundOff	Blendet alle von diesem Produkt erzeugten Sounds aus.
Volume*	Ändert die Lautstärke der Tonausgabe aller Parts des Produkts.
Pan*	Ändert das Panorama (die Stereoposition) der Tonausgabe aller Parts des Produkts.
Tuning*	Ändert die Tonhöhe der Tonausgabe aller Parts des Produkts.
Decay*	Ändert für alle Parts der vom Produkt ausgegebenen Sounds das Decay (die Zeit, die vom Anschlagen eines Klangs bis zur Stille vergeht).
Cutoff*	Ändert die Filter-Grenzfrequenz für die Tonausgabe aller Parts des Produkts.
Resonance*	Ändert die Filtergüte (Q) für die Tonausgabe aller Parts des Produkts.
Filter*	Ändert die Art des Filters für die Tonausgabe aller Parts des Produkts. Wenn dieses Element eingestellt wird, sind die Werte für „Cutoff“ und „Resonance“ miteinander gekoppelt, um den musikalisch besten Sound zu erzielen.
ReverbSend*	Ändert die Hallmischung (Send) für die Tonausgabe aller Parts des Produkts.
ChorusSend*	Ändert die Chorus-Mischung (Send) für die Tonausgabe aller Parts des Produkts.
VarSend*	Ändert die Variation-Mischung (Send) für die Tonausgabe aller Parts des Produkts.
Tempo*	Ändert das Tempo des Sequencers für Funktionen wie Click und Session Creator.

	<table border="1"> <tr> <td>SessRetrigger</td> <td>Die aktuell laufende Session wird zurückgesetzt und ab dem ersten Takt erneut wiedergegeben. Je stärker nachträglich auf das angegebene Pad gedrückt wird, desto schneller erfolgt das Zurückspringen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 eines Taktes).</td> </tr> <tr> <td>ControlChange*</td> <td>Statt Aftertouch-Meldungen werden MIDI Controller-Meldungen ausgegeben. Die Control Change-Nummer wird unter „Setting“ eingestellt, und der Aftertouch-Wert wird angewendet. Der MIDI-Kanal wird unter [MENU]→Trigger eingestellt.</td> </tr> </table>	SessRetrigger	Die aktuell laufende Session wird zurückgesetzt und ab dem ersten Takt erneut wiedergegeben. Je stärker nachträglich auf das angegebene Pad gedrückt wird, desto schneller erfolgt das Zurückspringen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 eines Taktes).	ControlChange*	Statt Aftertouch-Meldungen werden MIDI Controller-Meldungen ausgegeben. Die Control Change-Nummer wird unter „Setting“ eingestellt, und der Aftertouch-Wert wird angewendet. Der MIDI-Kanal wird unter [MENU]→Trigger eingestellt.
SessRetrigger	Die aktuell laufende Session wird zurückgesetzt und ab dem ersten Takt erneut wiedergegeben. Je stärker nachträglich auf das angegebene Pad gedrückt wird, desto schneller erfolgt das Zurückspringen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 eines Taktes).				
ControlChange*	Statt Aftertouch-Meldungen werden MIDI Controller-Meldungen ausgegeben. Die Control Change-Nummer wird unter „Setting“ eingestellt, und der Aftertouch-Wert wird angewendet. Der MIDI-Kanal wird unter [MENU]→Trigger eingestellt.				
	<p>* Diese Einstellung muss im „Setting“-Bildschirm konfiguriert werden.</p> <p>Vorgabewerte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit-Modus: Variiert je nach Kit • Session Creator-Modus: NoAssign für A1 und A8 				
Threshold	<p>Stellt den Schwellenwert im Bereich von 1–127 für die Stärke ein, die beim nachträglichen Druck auf ein Pad benötigt wird, um die bei „Function“ eingestellte Funktion auszulösen. Je höher der Wert eingestellt ist, desto stärker muss der nachträgliche Druck auf das Pad sein.</p> <p>Vorgabewerte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit-Modus: Variiert je nach Kit • Session Creator-Modus: 40 				
Gain	<p>Wenn unter „Function“ die Einträge von „Volume“ bis „SessRetrigger“ eingestellt sind (Funktionen, bei denen sich die Effektstärke ändert, je nachdem, wie stark das Pad nachträglich gedrückt wird), werden die Effektstärken durch Multiplikation dieser Werte mit dem Wert dieser Einstellung verändert. Der Wertebereich ist 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8 und 16. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.</p> <p>Vorgabewerte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit-Modus: Variiert je nach Kit • Session Creator-Modus: 1 				
Setting	<p>Konfigurieren Sie diese Einstellung, wenn bei „Function“ „Volume“–„VarSend“, „Tempo“ oder „ControlChange“ ausgewählt ist.</p> <p>Wenn „Volume“–„VarSend“ als „Function“ ausgewählt ist</p> <p>Hier können Sie für jeden der folgenden Parts festlegen, wie die Auswirkung auf jedes Element sein wird, während nachträglicher Druck auf das Pad ausgeübt wird.</p>				

Ziel-Part (Display)	Beschreibung	Wertebereich
Voice	Dies ist die Voice des angegebenen Pads	Wenn „Function“ auf „Pan“ eingestellt ist: Off, Left, Right
Kit	Alle Pad-Sounds	
Drum	In einer Session verwendeter Part	Wenn „Function“ auf einen anderen Wert als Pan eingestellt ist: Off, Down, Up
Bass	In einer Session verwendeter Part	
Other1	In einer Session verwendeter Part	
Other2	In einer Session verwendeter Part	
Other3	In einer Session verwendeter Part	
Other4	In einer Session verwendeter Part	
AuxInAudio	Audioeingabe über die [AUX IN]-Buchse (nur wenn „Volume“ als „Function“ ausgewählt ist)	
Audio	Audiodaten aus einer Datei, die im Stammverzeichnis eines USB-Flash-Laufwerks abgespielt wird, und Audiosignale vom [USB TO HOST]-Anschluss (nur wenn bei „Function“ „Volume“ ausgewählt ist)	

Wenn bei „Function“ „Tempo“ ausgewählt ist

Verringert („Down“) oder erhöht („Up“) das Tempo des [Sequenzers](#), während nachträglicher Druck auf das angegebene Pad ausgeübt wird.

Wenn bei „Function“ „ControlChange“ ausgewählt ist

Wählen Sie die Nummer der MIDI-Controller-Meldung aus, die ausgegeben wird, während nachträglicher Druck auf das angegebene Pad ausgeübt wird. Dieser Wert ist bei nachträglichem Druck auf das Pad der Aftertouch-Wert. Der MIDI-Kanal wird unter [\[MENU\]→Trigger](#) eingestellt.

Vorgabewerte

- Kit-Modus: Variiert je nach Kit
- Session Creator-Modus: Keine Einstellung

Liste der Inhalte

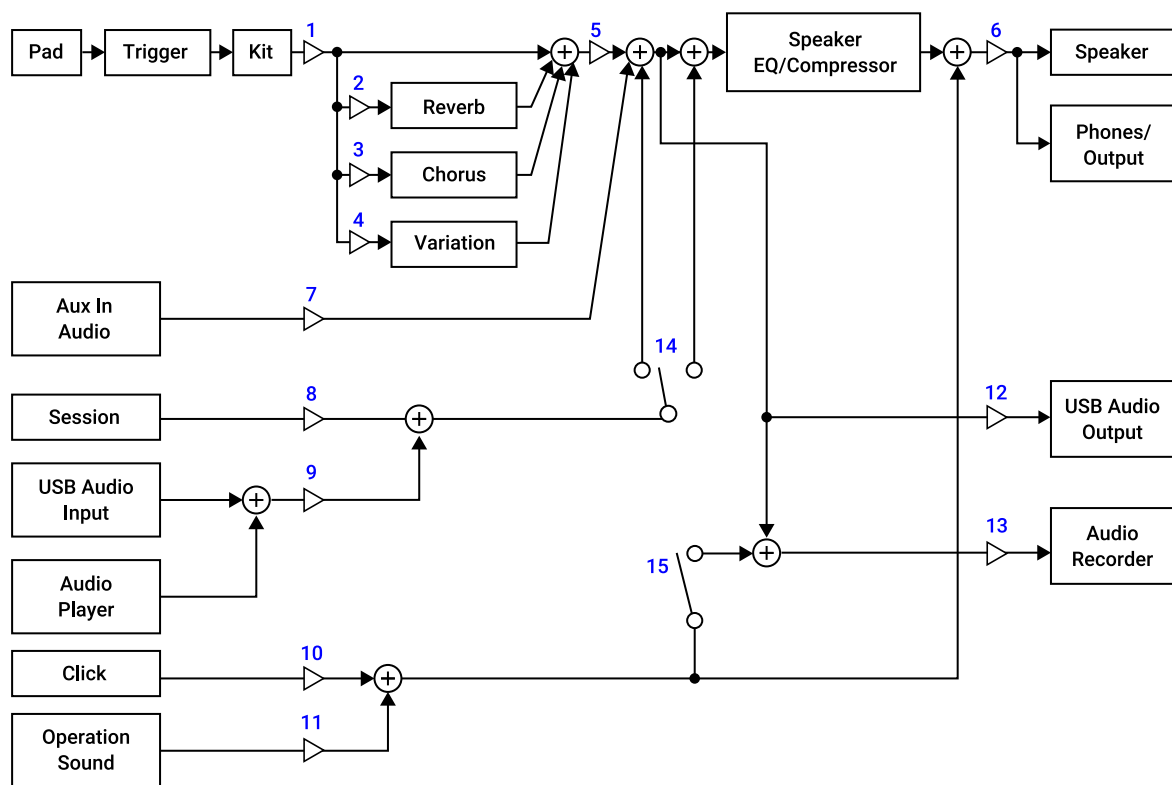
Die in diesem Produkt befindlichen Inhalte sind unten abgebildet. Die Links führen zu den entsprechenden Seiten in diesem Benutzerhandbuch.

- [Liste der Kits](#)
- [Liste der Voice-Kategorien](#)
- Voice-Liste
- Liste der Effekttypen ([Reverb](#), [Chorus](#) und [Variation](#))
- [Liste der Sessions](#)
- [Liste der Registrierungsspeicherbanken](#)
- [Liste der Trigger](#)

Das oben aufgeführte Material mit Ausnahme der Trigger-Liste kann von der Website von Yamaha heruntergeladen werden. Geben Sie auf der Website Yamaha Downloads im Feld „Model Name“ (Modellname) den Namen „FGDP“ ein und starten Sie dann die Suche.

Yamaha Downloads <https://download.yamaha.com/>

Blockdiagramm



1. Voice Volume
2. Voice Reverb Send, Kit Reverb Send
3. Voice Chorus Send, Kit Chorus Send
4. Voice Variation Send, Kit Variation Send
5. Kit Volume
6. Speaker Volume, Phones/Output Volume
7. Aux In Audio Volume
8. Session Volume
9. Audio Volume
10. Click Volume
11. Operation Sound Volume
12. USB Audio Output Gain
13. Rec Gain
14. Rec Source Session & Audio
15. Rec Source Click

MIDI

MIDI ist ein Protokoll für die Kommunikation zwischen digitalen Instrumenten. Indem Sie MIDI-Instrumente miteinander verbinden, können Sie Ihr Spiel auf einem MIDI-Instrument über einen anderen MIDI-Klangerzeuger hören.

Übertragung und Empfang von MIDI-Meldungen für eine Musikdarbietung

Mit diesem Produkt können Sie über das beiliegende USB-Kabel MIDI-Meldungen an ein externes Gerät senden und von diesem empfangen. Die von diesem Produkt gesendete MIDI-Meldungen (die durch Ihr Pad-Spiel erzeugt wurden) spielen den Klangerzeuger auf dem angeschlossenen externen Gerät, während MIDI-Meldungen, die von einem externen Gerät gesendet werden, den Klangerzeuger dieses Produkts spielen.

HINWEIS

- Bei diesem Produkt können Sie durch Auswahl eines Triggers die MIDI-Einstellungen aufrufen. Auf [dieser Seite](#) erfahren Sie, wie Sie einen Trigger auswählen können, und auf [dieser Seite](#) sehen Sie die Trigger-Liste. Nach der Auswahl eines Triggers können Sie die MIDI-Einstellungen in den folgenden Einträgen weiter bearbeiten.
 - [MIDI-Einstellungen](#)
 - [Allgemeine Einstellungen für MIDI-Noten und Aftertouch](#)
 - [Einstellungen für Note On](#)
 - [MIDI Aftertouch](#)

MIDI-Referenz

Mit diesem Produkt werden die folgenden MIDI-Referenzmaterialien zur Verfügung gestellt.

- MIDI-Implementierungstabelle
- MIDI Channel-Meldungen
- MIDI System Exclusive-Meldungen

Die MIDI-Referenzmaterialien können von der Website von Yamaha heruntergeladen werden. Geben Sie auf der Website Yamaha Downloads im Feld „Model Name“ (Modellname) den Namen „FGDP“ ein und starten Sie dann die Suche.

Yamaha Downloads <https://download.yamaha.com/>

Fehlerbehebung

Stromversorgung

Problem	Ursache	Lösung
Das Produkt lässt sich nicht einschalten.	Die verbleibende Batteriekapazität ist gering.	Folgen Sie den Anweisungen auf dieser Seite , um das Produkt aufzuladen.
Das Produkt schaltet unerwartet ab.	Die verbleibende Batteriekapazität ist gering.	Folgen Sie den Anweisungen auf dieser Seite , um das Produkt aufzuladen.
	Die Auto-Power-Off-Funktion (Automatische Abschaltung) wurde aktiviert.	Folgen Sie den Anweisungen auf dieser Seite , um die Auto-Power-Off-Funktion auszuschalten oder eine längere Zeit einzustellen.
Während des Ladevorgangs schaltet sich das Gerät unerwartet aus.	Über den eingebauten Lautsprecher werden laute Geräusche ausgegeben, während die Batterie mit wenig Strom geladen wird, z. B. per USB-Verbindung mit einem Computer.	Folgen Sie den Anweisungen auf dieser Seite , um dieses Produkt aufzuladen. Schließen Sie anstatt des eingebauten Lautsprechers ein externes Audiogerät an der [PHONES/OUTPUT]-Buchse an.

Kein Ton oder zu niedrige Lautstärke

Problem	Ursache	Lösung
Es wird kein Klang erzeugt.	Das Produkt ist so voreingestellt, dass kein Audiosignal aus dem eingebauten Lautsprecher ausgegeben wird.	Stellen Sie [MENU]→Utility→SpeakerOut auf einen anderen Wert als „Off“.
	An der Buchse [PHONES/OUTPUT] ist ein Audiokabel angeschlossen.	Ziehen Sie das an der [PHONES/OUTPUT]-Buchse angeschlossene Kabel ab, oder stellen Sie [MENU]→Utility→SpeakerOut auf „On“.
	Die Lautstärke ist zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie die Lautstärke, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben. • Einstellen der Lautstärke

	Das aktuelle Kit ist so eingestellt, dass durch die Pads kein Sound gespielt wird.	Stellen Sie [KIT]→PadEdit→NoteFunc auf „NoAssign“. Stellen Sie die Velocity Limit entsprechend der Stärke ein, mit der Sie die Pads anschlagen.
	Der aktuelle Trigger ist so eingestellt, dass durch die Pads kein Sound gespielt wird.	Erhöhen Sie den Wert bei [MENU]→Trigger→ADGain . Stellen Sie [MENU]→Trigger→Note→NoteOut auf „On“. Stellen Sie [MENU]→Trigger→Note→VelFixVal auf „Off“ oder einen hohen Wert. Stellen Sie [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATOut auf „On“. Stellen Sie [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATFixVal auf „Off“ oder einen hohen Wert.
	[MENU]→Utility→LocalControl ist ausgeschaltet.	Stellen Sie [MENU]→Utility→LocalControl auf „On“.

Sounds/Bedienung

Problem	Ursache	Lösung
Der Sound wird endlos weitergespielt.	Ein Pad ist unter [KIT]→PadEdit→HoldMode auf „On“ gestellt.	Wenn Sie wissen, welches Pad es ist, schlagen Sie dieses erneut an. Alternativ kann der Klang vom obersten Bildschirm des Kit-Modus aus mit der [EXIT]-Taste ausgeschaltet werden.
Es ist ein Rauschen zu hören.	Aufgrund einer USB-Verbindung mit einem Computer oder Smart-Gerät ist eine Rückkopplungsschleife entstanden.	Weitere Informationen finden Sie auf dieser Seite .
	Ein Smart-Gerät befindet sich in der Nähe des Produkts.	Stellen Sie das Smart-Gerät auf Flugmodus ein.

Die Lautstärke zwischen den einzelnen Sound-Parts ist nicht ausgewogen.	Die Lautstärke einiger Parts ist zu laut (oder zu leise).	Stellen Sie die Lautstärke ein, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben. <ul style="list-style-type: none"> • Einstellen der Lautstärke
Es wird kein Effekt angewendet, auch wenn die Effekttiefe (Send-Pegel) auf einen hohen Wert eingestellt ist.	Der Effekt ist entweder für das gesamte Kit oder für alle Pads zu niedrig eingestellt.	Erhöhen Sie den Send-Pegel für das Kit und die Pad-Voice. Auf dieser Seite finden Sie Näheres zum Send-Pegel für das Kit, und auf dieser Seite finden Sie Näheres zum Send-Pegel für die Pad-Voice.
Die Note On Velocity erhöht oder verringert sich nicht, auch wenn das Pad hart (bzw. sanft) angeschlagen wird.	Die Einstellung für den aktuellen Trigger passt nicht zu der Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen.	Folgen Sie den Anweisungen auf dieser Seite , um einen anderen Trigger auszuwählen, oder ändern Sie einen der folgenden Einträge. <ul style="list-style-type: none"> • "Velocity Fixed Value" and "Velocity Curve" für jedes Pad • "Velocity Minimum" und "Velocity Maximum" für jedes Pad "ADGain" für jedes Pad
Die Pad-Einstellungen für das aktuelle Kit wurden versehentlich geändert.	InterlockEdit ist eingeschaltet.	Stellen Sie InterlockEdit auf „Off“.
Die Tasten reagieren nicht.	Die Bedienfeldsperre (Panel Lock) wurde aktiviert.	Folgen Sie den Anweisungen auf dieser Seite , um die Bedienfeldsperre zu deaktivieren.

Sequencers

Weitere Informationen über Sequenzer finden Sie auf [dieser Seite](#).

Problem	Ursache	Lösung
Durch Anschlagen eines Pads wird eine Session gestartet.	[SESS]→SynchroStart ist auf „On“ eingestellt.	Stellen Sie [SESS]→SynchroStart auf „Off“.
Durch Anschlagen des RGB-Pads [7 START/STOP] wird die wiedergegebene Session nicht beendet.	Das Produkt befindet sich in einem anderen als dem Session Creator-Modus.	Drücken Sie die [SESS]-Taste, um in den Session Creator-Modus zu wechseln, und tippen Sie dann auf das RGB-Pad [7 START/STOP].
Durch Anschlagen der RGB-Pads [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D] wird nicht zwischen den Sections der wiedergegebenen Session umgeschaltet.	Das Produkt befindet sich in einem anderen als dem Session Creator-Modus.	Drücken Sie die [SESS]-Taste, um in den Session Creator-Modus zu wechseln, und tippen Sie dann auf die RGB-Pads [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D].
Die 16tel-Noten des Sequenzers spielen nicht im gleichen Abstand.	Stellen Sie [MENU]→Utility→Swing auf einen anderen Wert als „0“.	Stellen Sie [MENU]→Utility→Swing auf „0“ ein.

Sonstiges

Problem	Ursache	Lösung
Dieses Produkt wird von einem Smart-Gerät nicht erkannt, obwohl es über USB angeschlossen ist.	Einige Smart-Geräte könnten sich selbst als Host-Geräte (Entladungsseite) identifizieren und die Verbindung automatisch trennen.	Ziehen Sie das USB-Kabel ab, und schließen Sie es nach einer Weile wieder an. Einzelheiten zur USB-Verbindung zwischen diesem Produkt und einem Smart-Gerät finden Sie auf dieser Seite .
Manchmal ändert sich das Leuchtmuster der LEDs der RGB-Pads, wenn ein Pad angeschlagen wird.	[MENU]→Utility→LEDPatAutoBar wurde auf einen anderen Wert als „Off“ eingestellt, und [KIT]→PadEdit→NoteRepRat wurde für das angeschlagene Pad auf einen anderen Wert als „Off“ eingestellt.	Stellen Sie [MENU]→Utility→LEDPatAutoBar auf „Off“, oder stellen Sie [KIT]→PadEdit→NoteRepRat auf „Off“.

Fehlermeldungen

A, B, I

Display	Beschreibung
AutoPowerOff Low Battery	Abschaltung aufgrund zu geringer Batteriekapazität. Laden Sie die Batterie auf.
Backup Clear	Sicherungskopien wurden gelöscht.
InternalMemory Access Error	Im User Sample-Speicher ist ein Zugriffsfehler aufgetreten.
InternalMemory Memory Full	Im User Sample-Speicher ist nicht ausreichend freier Speicherplatz verfügbar. Führen Sie entweder die Funktion „ IntMemOptimiz “ oder die Funktion „ DeleteIntMem “ aus.

P, R, S, T

Display	Beschreibung
Please Stop Recording	Diese Funktion kann nicht ausgeführt werden, während das Produkt in Aufnahmebereitschaft ist oder aktuell aufnimmt. Beenden Sie entweder die Aufnahmebereitschaft, oder beenden Sie die Aufnahme.
Recording Time Limit Exceed	Die Aufnahme wurde gestoppt, da die maximale Aufnahmedauer (ca. 80 Minuten pro Datei) überschritten wurde. Achten Sie darauf, die Aufnahme zu stoppen, bevor die maximale Aufnahmedauer erreicht wird.
Too Long Audio File	Die ausgewählte Audiodatei kann nicht in den User Sample-Speicher geladen werden, da sie die maximale Sample-Zeit für User-Samples (ca. 20 Sekunden pro Datei) überschreitet. Passen Sie die Länge der Audiodatei an, bevor Sie sie laden.
Too Short Audio File	Die ausgewählte Audiodatei kann nicht in den User Sample-Speicher geladen werden, da sie nicht die minimale Sample-Zeit für User-Samples besitzt. Passen Sie die Länge der Audiodatei an, bevor Sie sie laden.

U

Unsupported Audio File	<p>Die ausgewählte Audiodatei hat ein Format, das von diesem Produkt nicht unterstützt wird.</p> <p>Bitte konvertieren Sie die Datei in ein Format, das von diesem Produkt unterstützt wird, bevor Sie sie auswählen. Weitere Informationen zu Formaten finden Sie auf dieser Seite.</p>
USB Device Access Error	<p>Beim USB-Flash-Laufwerk ist ein Zugriffsfehler aufgetreten.</p> <p>Je nach Zustand des Produkts und Leistungsfähigkeit des USB-Flash-Laufwerks können vorübergehende Zugriffsfehler auftreten. Falls dies häufiger passiert, kann es sein, dass die Leistung des USB-Flash-Laufwerks nicht ausreichend ist.</p>
USB Device List Full	<p>Die Anzahl der Dateien im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks ist höher als die maximale Anzahl von Dateien, die dieses Produkt erkennen kann (500 für jede Erweiterung). Einzelheiten hierzu finden Sie auf dieser Seite.</p>
USB Device Memory Full	<p>Zu wenig freier Speicherplatz auf dem USB-Flash-Laufwerk.</p> <p>Verwenden Sie entweder ein neues USB-Flash-Laufwerk, oder löschen Sie nicht benötigte Dateien, um Speicherplatz freizumachen. Einzelheiten zum Löschen von Dateien finden Sie auf dieser Seite.</p>
USB Device Memory Slow	<p>Die Aufnahme wurde aufgrund der langsamen Zugriffsgeschwindigkeit des USB-Flash-Laufwerks beendet.</p> <p>Die Zugriffsgeschwindigkeit kann je nach Zustand des Produkts und Leistungsfähigkeit des USB-Flash-Laufwerks vorübergehend geringer werden. Falls dies häufiger passiert, kann es sein, dass die Leistung des USB-Flash-Laufwerks nicht ausreichend ist.</p>
USB Device Overcurrent	<p>Überstrom auf dem USB-Flash-Laufwerk erkannt.</p> <p>Trennen Sie sofort das USB-Flash-Laufwerk vom Produkt, und schalten Sie dann das Produkt aus und wieder ein. Nichtbeachtung könnte zu Schäden am Produkt führen.</p>
USB Device Write Protect	<p>Das USB-Flash-Laufwerk ist schreibgeschützt.</p> <p>Deaktivieren Sie den Schreibschutz am USB-Flash-Laufwerk.</p>
User Sample Clear	<p>Der Speicher für User-Samples wurde gelöscht.</p>