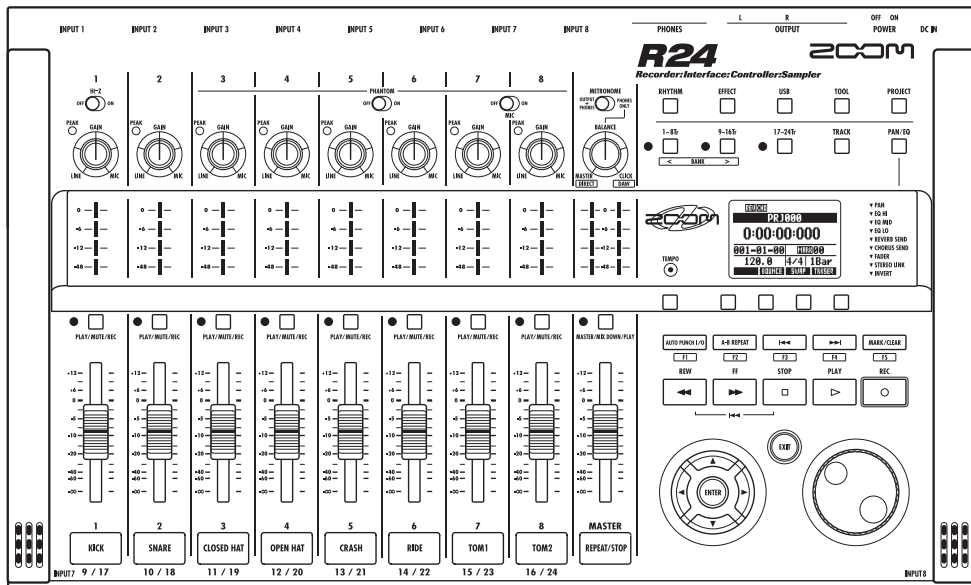



R24

Recorder:Interface:Controller:Sampler



BEDIENUNGSANLEITUNG


 Sie können das Benutzerhandbuch auf der Webseite von ZOOM (www.zoom.jp/docs/r24) herunterladen.





© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise


SICHERHEITSHINWEISE

Um Unfälle zu vermeiden, müssen Sie die im Handbuch durch Symbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachten. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

 Warning	Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbediening können zu schweren Verletzungen bis hin zum Tod führen.
 Caution	Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbediening können zu gesundheitlichen Schäden und zu Schäden am Gerät führen.

Um eine sichere Benutzung des Geräts sicherzustellen, beachten Sie bitte die folgenden Sicherheitsvorkehrungen.

Stromversorgung

 Wegen der hohen Leistungsaufnahme des Geräts sollten Sie es möglichst immer mit einem Netzteil betreiben. Verwenden Sie im Batteriebetrieb wahlweise Alkaline- oder NiMH-Batterien.


Betrieb mit einem Netzteil

- Verwenden Sie in jedem Fall ein Netzteil mit DC5V, 1A und innenliegendem Pluspol (ZOOM AD-14). Die Verwendung von Netzteilen außerhalb der Spezifikation kann zu Geräte-Fehlfunktionen, Brand und anderen Schäden führen.
- Schließen Sie das Netzteil an einer Netzbuschse an, die in dem dafür vorgeschriebenen Spannungsbereich arbeitet. Wenn Sie das R24 in anderen Ländern (oder Regionen) verwenden möchten, in denen die Netzspannung nicht 100 VAC beträgt, besorgen Sie sich bei Ihrem ZOOM-Händler ein passendes Netzteil.
- Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
- Bei Gewitter oder längerer Lagerung trennen Sie das Netzteil vom Netzanschluss.

Batteriebetrieb


- Verwenden Sie sechs 1,5 Volt Batterien vom Typ AA.
- Das R24 bietet keine Ladefunktion für die Batterien.
- Lesen Sie die Hinweise auf den Batterien.
- Wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Resten von Batterieflüssigkeit.
- Betreiben Sie das Gerät nur mit geschlossener Batterieabdeckung.

Über Erdung

 Je nach Aufstellungsort spüren Sie unter Umständen eine kleine elektrische Entladung, wenn Sie ein Metallteil des R24 berühren. Um das zu verhindern, erden Sie das Gerät, indem Sie die Erdungsschraube auf der Geräterückseite mit einem Massepunkt verbinden. Um Gefahren durch elektrischen Strom zu vermeiden, verwenden Sie in keinem Fall folgende Massepunkte:

- Wasserrohre (Gefahr eines Stromschlags)
- Gasrohre (Gefahr einer Explosion)
- Massepunkte von Telefonanlagen oder Blitzableiter (Gefahr bei Blitzschlag)

Umgebungsbedingungen

 Um Fehlfunktionen zu vermeiden, betreiben Sie das R24 möglichst nicht unter folgenden Bedingungen:

- Extrem hohe bzw. niedrige Temperaturen
- Hohe Feuchtigkeit, Wasserdampf oder Spritzwasser
- Staub oder Sand
- Extreme Vibrationen

Handhabung



Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie Vasen auf das R24, da das zu einem Stromschlag führen kann.



Das R24 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Durch starke mechanische Beanspruchung wie z.B. starke Erschütterung, Sturz oder übermäßige Belastung kann das Gerät beschädigt werden.

Verkabelung der Ein- und Ausgänge



Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen. Vor dem Transport müssen alle (Netz-)Kabel vom Gerät abgezogen werden.

Modifikationen



Öffnen Sie niemals das Gehäuse und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen. Zoom Corporation übernimmt keine Haftung für Schäden durch Änderungen am Gerät.

Lautstärke



Betreiben Sie das R24 nicht länger mit hoher Lautstärke. Andernfalls können Hörschäden auftreten.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Das R24 bietet größtmöglichen Schutz vor interner und externer elektromagnetischer Strahlung. Geräte, die für Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe des R24 betrieben werden. Stellen Sie das R24 und das betroffene Gerät weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten (wie dem R24) Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Achten Sie darauf beim Betrieb mit anderen Geräten.

Reinigung



Verwenden Sie zur Reinigung der Oberflächen ein weiches Tuch. Bei Bedarf verwenden Sie ein feuchtes, aber gut ausgewringenes Tuch. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Wachse oder Lösungsmittel (Farbverdüner oder Reinigungsbenzin), die die Oberfläche beschädigen können.

Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt ist oder nicht richtig funktioniert, entfernen Sie sofort das Netzteil, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer, einer Beschreibung des Fehlers, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

Urheberrechte

Außer für den persönlichen Gebrauch sind nicht-autorisierte Aufzeichnungen von urheberrechtlich geschützten Quellen (CDs, Schallplatten, Tonbändern, Videos, Sendematerial usw.) verboten. Die ZOOM Corporation haftet nicht für etwaige Konsequenzen von Urheberrechtsverletzungen.

©  Die SD- und  SDHC-Symbole sind Warenzeichen. © Windows®/Windows Vista® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®. © Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc. © Steinberg und Cubase sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH Inc. © Intel® und Pentium® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation. © AMD Athlon™ ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. © Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

© Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Vielen Dank, dass Sie sich für den ZOOM R24 Recorder:Interface:Controller:Sampler, in diesem Handbuch als „R24“ bezeichnet, entschieden haben. Das R24 bietet die folgenden Merkmale:

■ Multitrack-Recorder zum Betrieb mit SDHC-Karten mit bis zu 32 GB

Das R24 kann bis zu 8 Spuren gleichzeitig aufnehmen. So können Sie eine ganze Band oder die Mikrofone eines Schlagzeugs auf verschiedenen Spuren aufnehmen. Nach der Aufnahme der linearen PCM-Daten (WAV, 16/24 Bit, Samplingrate 44.1/48 kHz) können Sie diese auf Ihren Computer übertragen und dort in einer DAW-Software verwenden. Sie können auch zwei R24 mit einem USB-Kabel kaskadieren und so bis zu 16 Spuren gleichzeitig aufnehmen.

■ Hi-Speed-USB-Audio-Interface (USB 2.0)

Sie können das R24 auch als Hi-Speed-USB-Audio-Interface (USB 2.0) mit vielen Ein- und Ausgängen verwenden. Als Audio-Interface kann das R24 bis zu acht Ein- und zwei Ausgänge mit maximal 24 Bit und 96 kHz verarbeiten. Zudem können seine Effekte benutzt werden (nur bei 44.1 kHz). Das Gerät kann auch über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.

■ Betrieb als Bedienoberfläche für DAW-Software

Das R24 bietet Funktionen, um über USB eine auf dem Computer installierte DAW-Software zu steuern. Laufwerksfunktionen wie Play, Record und Stop stehen ebenso zur Verfügung wie die Steuerung der DAW-Fader. Zudem können Sie den Funktionstasten F1 - F5 am R24 verschiedene (je nach DAW-Software unterschiedliche) DAW-Funktionen zuweisen.

■ Diverse Effekte

Das R24 verfügt über zwei interne Effekt-Typen. Insert-Effekte lassen sich bestimmten Kanal- Pfaden zuweisen, Send-Return-Effekte können durch den Send-Return des Mixers eingebunden werden. Sie können diese Effekte auf ganz unterschiedliche Weise nutzen: zum Beispiel bei der Aufnahme, zur Bearbeitung bereits aufgenommener Spuren und für Mastering-Anwendungen wie den Mix-Down oder das Bouncen.

■ Umfangreiche interne Mixer-Funktionen

Das R24 ist mit einem Digitalmixer ausgestattet, mit dem Sie die Wiedergabe der Audio-Tracks mischen können. Sie können in jeder Spur die Lautstärke, das Pan, den EQ sowie die Effekte anpassen und sie in ein Stereosignal mischen.

■ Anschluss unterschiedlicher Eingangsquellen wie Gitarren, Mikrofonen und Line-Geräten

Das R24 verfügt über acht Eingangsbuchsen zum Anschluss von XLR- und Klinkensteckern, wobei eine hochohmige Signale verarbeitet und sechs Phantomspeisung ausgeben können (24 oder 48 V). Am R24 können Sie alle möglichen Eingangsquellen wie hochohmige Gitarren und Bässe, dynamische und Kondensatormikrofone sowie Line-Instrumente wie Synthesizer anschließen. Zudem integriert es zwei interne Referenz-Mikrofone, die sich zur Aufnahme von Akustikgitarren oder Stimmen eignen.

■ Datenaustausch mit Computern und USB-Speichermedien

Das R24 verfügt über eine USB-2.0-Buchse zum Datenaustausch in hoher Geschwindigkeit. Sie können WAV-Audiodaten, die Sie im R24 aufgenommen haben, einfach per Drag-and-Drop auf den Computer übertragen. Zudem können Sie Dateien auch ohne Computer mit einem USB-Speichermedium austauschen.

■ Der interne 24-stimmige Sampler kann über 8 Pads sowie drei Bank-Tasten getriggert werden

Mit dem Sampler können Tracks (Pads) Sounds zugewiesen sowie Loops erzeugt werden. Die Pads können in Echtzeit gespielt oder mit der Loop-Funktion zur Erstellung von Sequenzen und ganzen Songs verwendet werden. Mit den Drum-Loops kann jeder ganz einfach professionelle Begleitungen und Guide-Spuren erstellen. Da Recorder und Sampler des R24 parallel arbeiten, können Sie Loops abspielen und dabei auf anderen Tracks Audio aufnehmen.

■ Rhythmus- und Metronom-Funktion stehen als Guide-Spur oder Begleitung zur Verfügung.

Das Gerät wird mit 400 Rhythmus-Patterns für den eingebauten Drumcomputer geliefert, und per Echtzeit- bzw. Step-Eingabe können eigene Patterns erzeugt werden. Für Live-Situationen kann das Metronom-Signal als Click für Schlagzeuger nur über die Kopfhörer ausgegeben werden, während das Signal der Audio-Ausgänge an einen Mixer ausgegeben wird.

Anmerkung: Die Spezifikationen können aus Gründen der Produktverbesserung ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise	1
Einleitung	2
Inhalt	3
R24 - Arbeitsablauf	5
Kurzanleitung für die Aufnahme	7
Oberfläche und Funktionen	9
Anschlüsse	11
Installation der SD-Karte	12
Ein-/Ausschalten des Geräts	13
Ein- und Ausschalten	14
Datum & Zeiteinstellung	14
Überblick über die Schalt- und Tastenfunktionen	15
Display-Informationen	16
UNDO/REDO	

Vorbereitung zur Aufnahme

Aufnahmeverlauf im R24	17
Erzeugen eines neuen Projekts	17
Anschluss von Instrumenten	18
Einrichten der Mono-Einstellungen	18
Hi-Z	
Phantomspesung	
Stereo-Einstellungen & Statustasten	19
Eingebaute Mikrofone	
Stereo-Line-Eingänge	
Stereo-Link	20
Einstellen des Tempos	21
Vorbereiten eines Rhythmus-Tracks	22

Track-Aufnahme

Aufnahme des ersten Tracks	23
Anpassen von Gain, Aufnahme und Wiedergabe	
Ändern des Wiedergabe-Takes	25
Ersetzen (Swap) von Tracks	

Overdubbing

Aufnahme weiterer Tracks	27
Wiedergabe bereits aufgenommener Tracks	
Aufnahme und Wiedergabe	

Neuaufnahme

Automatisches Punch-In/Punch-Out	29
Manuelles Punch-In/Punch-Out	30

Wiedergabe

Projekt-Wiedergabe	31
Schleifenwiedergabe eines bestimmten Abschnitts (A-B Repeat)	32
Navigation über den Counter und Marker	33
Marker-Funktionen	

Tools

Tuner	35
Metronom	36
Synchrone 16-Track-Aufnahme mit zwei Geräten	37

Mischung

R24-Mischvorgang	39
Track-Einstellungen für EQ, Pan und Send-Pegel	40
Track-Parameter	41

Mix-Down/Bounce

Zusammenfassen mehrerer Tracks auf ein bis zwei Tracks	43
Bouncing	
Einsatz eines Mastering-Effekts	45
Aufnahme auf dem Master-Track	46

Sampler-Funktionen

Songs mit Hilfe des Samplers erzeugen	47
Überblick über die Sampler-Funktionen	48
Tracks zuweisen	49
Loop-Einstellungen	50
Spielen der Pads	52
Wiedergabe-Methoden	
Globale Quantisierung	
Erzeugen einer Sequenz	53
Echtzeit-Eingabe	
Step-Eingabe	

Bearbeiten einer Sequenz	56
Einfügen und Löschen von Beats	
Taktmaß ändern	
Wiedergabe einer Sequenz.	59
BPM-Tempo ändern	60
Tempo einer Audiodatei bei gleichbleibender Tonhöhe ändern	61
Audiodateien beschneiden	63
Fade-Ins und Fade-Outs einstellen	64

Rhythmus-Funktion

Überblick über die Rhythmus-Funktionen. . . 55	65
Wiedergabe von Rhythmus-Patterns	66
Auswahl eines Rhythmus-Patterns	
Auswahl des Drum-Kits	
Pad-Sounds spielen	67
Bänke umschalten	
Wirbel	
Pad-Empfindlichkeit	
Erzeugen eines Rhythmus-Patterns	68
Festlegen von Takt-Anzahl, Taktmaß und Quanti- sierung	
Prüfen des verbleibenden Speicherplatzes	
Echtzeit- und Step-Eingabe	
Rhythmus-Patterns kopieren	71
Rhythmus-Patterns löschen	72
Rhythmus-Pattern-Namen ändern	73
Rhythmus-Patterns importieren.	74
Lautstärke und Stereoposition einstellen . . . 75	
Rhythmus-Patterns Tracks zuweisen	76

Effekte

Überblick Effekte und Patches	77
Ein- und Ausgabe der Insert- und Send-Return-Effekte	79
Auswahl von Effekt-Patches	
Festlegen der Insert-Effekt-Position	81
Patch-Editierung	83
Patches speichern	85
Patches importieren	86
Exklusiver Einsatz des Insert-Effekts für das Monitoring	87

Projekte

Projekt-Überblick	89
Projekt-Schutz	89
Erzeugen eines neuen Projekts	90
Auswahl von Projekten und Dateien	91
Projekt- und Datei-Informationen	92
Kopieren von Projekten und Dateien	93
Projekt- und Dateinamen ändern	94
Projekte und Dateien löschen	95
Dateien teilen	96
Fortlaufende Wiedergabe von Projekten . . . 97	
Aufnahme-Einstellungen	99

System/SD-Karten

Einstellen des Displays	100
Hintergrundbeleuchtung und Kontrast	
Wechseln der SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät.	101
SD-Karten formatieren	102
Karten-Kapazität überprüfen	102
Prüfen der System-Version	103
Einstellen des Batterietyps	103
Phantomspesung-Einstellungen	104

USB

Anschluss an einen Computer	105
Kartenleser	106
Einsatz von USB-Speichermedien zum Sichern und Importieren von Daten	107
Audio-Interface/Controller-Oberfläche . . . 110	
Rhythmus-Pattern-Liste.	113
Effekt-Typen und -Parameter	115
Effekt-Patch-Liste	126
Liste der Fehlermeldungen	132
Spezifikationen	133
Fehlerbehebung	134
Aktualisieren der Firmware	135
Stichwortregister	137

R24 - Arbeitsablauf

Multitrack-Recorder

24 Audiospuren

Vorbereitung zur Aufnahme

Passen Sie die internen Mikrofone, Instrumente, andere Eingangsquellen, Signale und Tracks an. Verwenden Sie den Tuner und das Metronom, um sich auf ein neues Projekt oder eine Live-Performance vorzubereiten.

Aufnahme

Effekte

S. 77

Projektanlage

S. 17

Bereiten Sie ein Projekt zum Speichern von Aufnahmen vor.

• NEW PROJECT

Instrumenten-Anschluss und Einstellungen

S. 18, 19

Dieser Recorder kann unterschiedliche Quellen verarbeiten.

- **Eingebaute Mikrofone** S. 19
- **Hi-Z** S. 18
- **PHANTOM-Spannung** S. 18
- **Stereo-Link** S. 20

Performance-Tools

- **TUNER** S. 35
- **METRONOME** S. 36

Track-Zuweisung

S. 49

Weisen Sie Tracks Audiodateien und Rhythmus-Patterns zu.

Erzeugen Sie Rhythmus-Pattern

S. 68

Erzeugen Sie Rhythmus-Patterns oder nutzen Sie die Presets des Geräts.

Insert-Effekte

S. 79

1. Nach den Eingangsbuchsen

Track-Aufnahme

S. 23

Nehmen Sie die Eingangssignale der Quellen auf den Tracks auf. Machen Sie die Aufnahme rückgängig, wenn das Ergebnis nicht zufriedenstellend ist.

• UNDO/REDO

S. 16

Wiedergabe

S. 31

Geben Sie bis zu 24 Tracks (mono und stereo) wieder.

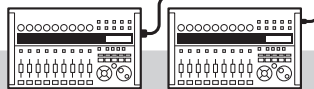
- **A-B REPEAT** S. 32
- **MARK-Einstellungen** S. 33

Loop-Einstellungen

S. 50

Schalten Sie die zugewiesenen Audiodateien und Rhythmus-Pattern auf Loop.

USB-Anschluss

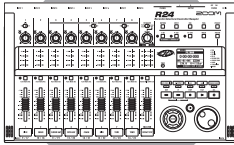


Link-Betrieb von zwei Geräten

SYNC REC S. 37

Audio-Interface

Bedienoberfläche



Gleichzeitige Aufnahme von 8 Mono- oder Stereo-Tracks

Track-Mixer
330 Effekt-Typen

Mixing & Mixdown

Editierung & Ausgabe

Verwenden Sie Effekte, um Eingangssignale, die Recorder-Wiedergabe und die Ausgabe von Klangerzeugern zu bearbeiten.

- **PATCH EDIT, etc.** S. 83~

Mixer S. 39

Stellen Sie die aufgenommenen Tracks im Track-Mixer an.

Projekt S. 89

Aufgenommene Klangdateien und Einstellungen lassen sich Song-bezogen als Projekt verwalten und speichern und anschließend nachbearbeiten.

Effekte zur Bearbeitung der jeweiligen Track-Signalfade

2. Gewählte Tracks im Mixer

Overdubbing S. 27

Nehmen Sie neue Tracks auf, während aufgenommene Tracks wiedergegeben werden.

Neuaufnahme

Nehmen Sie Abschnitte in einer bereits aufgenommenen Datei neu auf.

- **PUNCH IN/OUT** S. 29

3. Vor dem MASTER-Fader

Send/Return-Effekt

Der interne Mixer integriert zwei Send/Return-Effekte — ein Chorus/Delay sowie ein Reverb. Passen Sie die Effekt-Sendpegel für jeden Track individuell an.

Mixing S. 39

Passen Sie die Parameter für jeden Track an.

- **EQ • Volume • Pan** S. 40

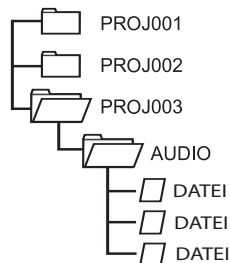
Mixdown

Kombinieren Sie mehrere Tracks zu einer Stereospur.

- **Bounce** S. 43
- **Aufnahme eines MASTER-Tracks** S. 46

- **PROJECT/FILE** S. 91
- **INFORMATION** S. 92
- **DIVIDE** S. 96
- **COPY** S. 93
- **DELETE** S. 95
- **RENAME** S. 94
- **PROTECT** S. 89

SD-Karte S. 101



Erzeugen einer Sequenz S. 53

Verwenden Sie Loops, um Performance-Daten für einen ganzen Song zu erstellen.

Kartenleser S. 106

USB-Medien S. 107

Speisen Sie Signale in eine DAW-Software und auf anderes Audio-Equipment.

S. 110~ **Bedienungsanleitung Audio-Interface**

Bedienen Sie Ihre DAW-Software über das R24.

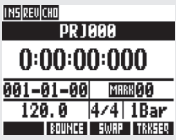
S. 110~ **Bedienungsanleitung Audio-Interface**

Kurzanleitung für die Aufnahme Erste Aufnahme mit dem R24

Hier erklären wir die Stereoaufnahme von Quellen vor dem Gerät mit den internen Mikrofonen sowie die Mono-Aufnahme einer E-Gitarre über den hochohmigen Eingang.

SCHRITT 1 Setzen Sie eine SD-Karte ein und schalten Sie das Gerät ein.

SCHRITT 2 Erzeugen Sie ein neues Projekt.

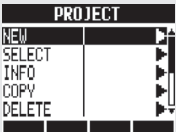


PROJECT

1 Drücken Sie

Menüpunkt umschalten

2 Wählen Sie NEW.

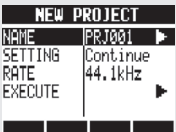


Drücken



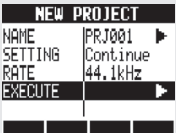
Verwenden Sie die Auf-/Ab-Tasten

3 Bestätigen Sie den Projekt-Namen etc.



Menüpunkt umschalten

4 Wählen Sie EXECUTE.



Drücken



Verwenden Sie die Auf-/Ab-Tasten

Kehren Sie zum Hauptscreen zurück.



siehe: Projekte

S. 89

SCHRITT 3 Schalten Sie die Eingangsquellen ein.

Einsatz der internen Mikrofone (Stereo-Aufnahme)

1 Stellen Sie den MIC-Schalter für INPUT 7 & 8 auf ON.

2 Drücken Sie die Statustasten von INPUTS 7 & 8, bis ihre Anzeigen rot leuchten.



oder

Aufnahme einer E-Gitarre (hochohmiger Mono-Eingang)

1 Schließen Sie die Gitarre an INPUT 1 an.

2 Stellen Sie den Schalter Hi-Z für INPUT 1 auf ON.

3 Drücken Sie die Statustaste von INPUT 1, bis die Anzeige rot leuchtet.



ANMERKUNG

- Hi-Z steht nur für INPUT 1 zur Verfügung, während das interne Stereomikrofon den Spuren 7 & 8 zugeordnet ist.
- Die Spuren 7 & 8 sind INPUT 7 & 8 zugeordnet und werden als zwei Mono-Spuren behandelt. Um eine Stereoaufnahme mit den internen Mikrofonen zu erstellen, erzeugen Sie über Stereo-Link einen Stereo-Track.

Siehe: Stereo-Link
Anschluss von Instrumenten

S. 20

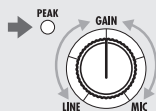
S. 18, 19

SCHRITT 4

Passen Sie die Eingangsempfindlichkeit, den Abhörpegel und die Ausgabe an

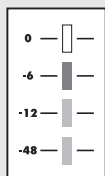
1 Passen Sie die Eingangsempfindlichkeit (GAIN) an

Passen Sie das **GAIN** für jeden **INPUT** so an, dass die zugehörige **PEAK**-Anzeige gelegentlich aufleuchtet.

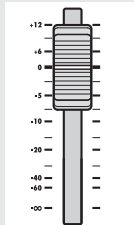


2 Passen Sie den Aufnahmepegel an

Die rote (0 dB) Anzeige der Pegelanzeige sollte nicht leuchten, wenn Sie einem **INPUT** einen Insert-Effekt zuweisen. Bei Bedarf sollten Sie beispielsweise den Patch-Pegel anpassen.



3 Passen Sie den Abhörpegel an.



Passen Sie den Abhörpegel eines Instruments mit dem Fader des Tracks an, auf dem es aufgenommen wird (**INPUT 1** wird bspw. Track 1, 9 oder 17 zugeordnet).

ANMERKUNG

- Wenn ein Eingangssignal bei der Aufnahme übersteuert, lesen Sie SCHRITT 4 und passen die Eingangsempfindlichkeit und den Aufnahmepegel an.
- Nach der Aufnahme wird „Please wait“ eingeblendet. Wenn dieser Dialog angezeigt wird, dürfen Sie das Gerät in keinem Fall ausschalten oder die SD-Karte auswerfen. Andernfalls kann es zu Datenverlusten und anderen Problemen kommen.

siehe: Aufnahmemethoden im Detail S. 17~
Einsatz der Insert-Effekte S. 81

SCHRITT 5

Aufnahme—Fertig—Wiedergabe

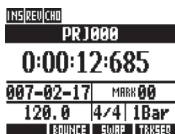
Aufnahme

1 Halten Sie und drücken Sie , um zum Anfang zu springen.



2 Drücken Sie und dann , um die Aufnahme zu starten.

3 Spielen Sie etwas ein.



Das Laufwerk startet

4 Drücken Sie , um die Aufnahme zu stoppen.

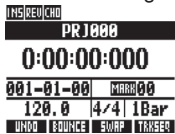
Wiedergabe

1 Beenden Sie die Aufnahmebereitschaft mit der Statustaste (leuchtet grün).



Der Track wechselt von Aufnahmebereitschaft (rot) auf Wiedergabe-Standby (grün).

2 Halten Sie und drücken Sie , um zum Anfang zu springen.

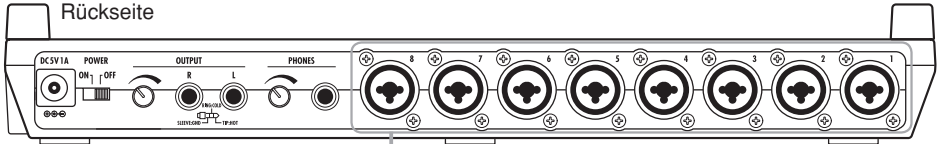


3 Drücken Sie , um die Wiedergabe zu starten.



4 Drücken Sie , um die Wiedergabe zu stoppen.

Oberfläche und Funktionen

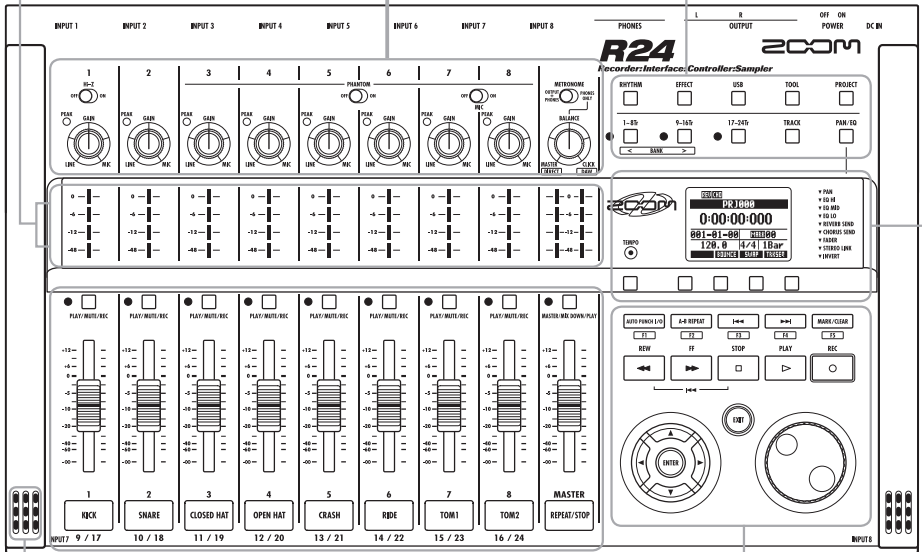


Rückseite

Eingangssektion

Pegelanzeigen
(1/9/17-8/16/24, MASTER)

Steuersektion



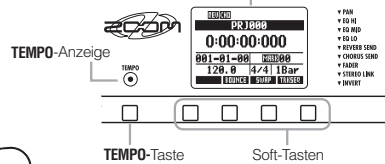
Internes
Mikrofon

Fader-Sektion

Transport-Sektion

Display-Sektion

Anzeige

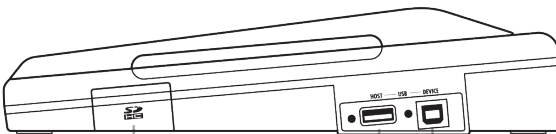


TEMPO-Anzeige

TEMPO-Taste

Soft-Tasten

Rechtes Seitenteil



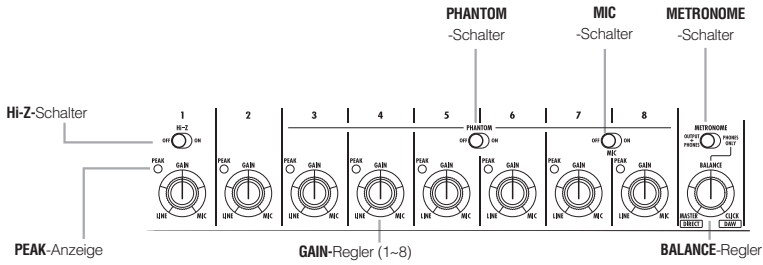
SD-Karten-Einschub

Port USB HOST

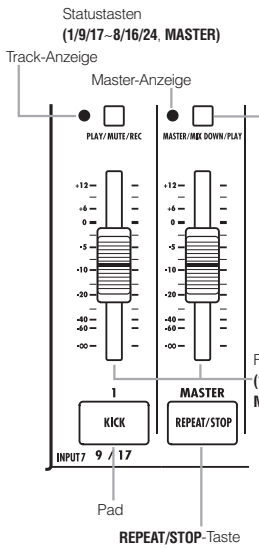
Port USB DEVICE

Unterseite (nicht dargestellt)
Batteriefach

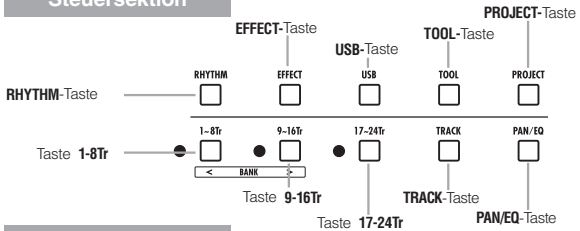
Eingangssektion



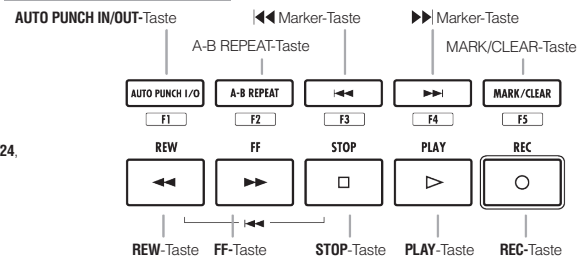
Fader-Sektion



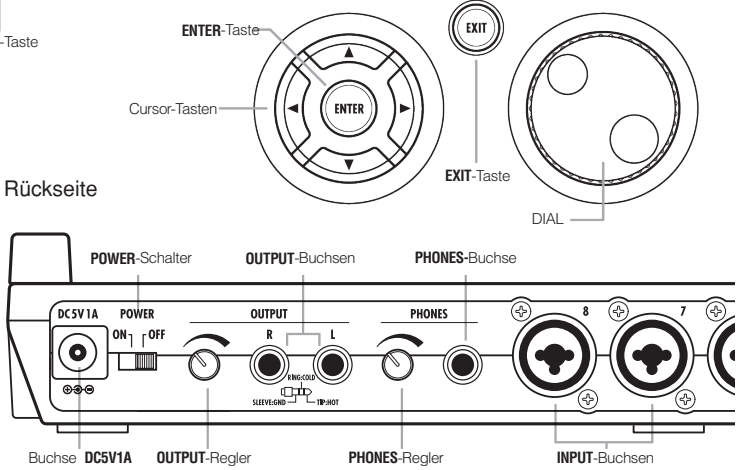
Steuersektion



Transport-Sektion



Rückseite



Anschlüsse

Lesen den folgenden Abschnitt, um andere Geräte wie Instrumente, Mikrofone, Audio-Equipment und Computer anzuschließen.

Ausgänge

Stellen Sie den **METRONOME**-Schalter so ein, dass es entweder nur über die Buchse **PHONES** oder auch über die Buchsen **OUTPUT** wiedergegeben wird.

1 Stereoanlage, Lautsprecher mit integrierten Verstärkern etc.

Schalten Sie das System aus (oder drehen Sie die Lautstärke herunter), bevor Sie die Lautsprecher anschließen, um Schäden zu vermeiden.

Eingänge

Schließen Sie Kabel mit XLR- oder Monoklinkesteckern (symmetrisch oder unsymmetrisch) an den **INPUT**-Buchsen an.

2 Mikrofone

Um ein Mikrofon mit Phantomspeisung zu betreiben, schließen Sie es zuerst an **INPUT 5** oder **6** an und schalten anschließend den Schalter **PHANTOM** auf **ON**. Die Phantomspeisung kann auch an den **INPUTS 3,4,7** und **8** angelegt werden (siehe S. 104).

3 Geräte mit Stereoausgängen

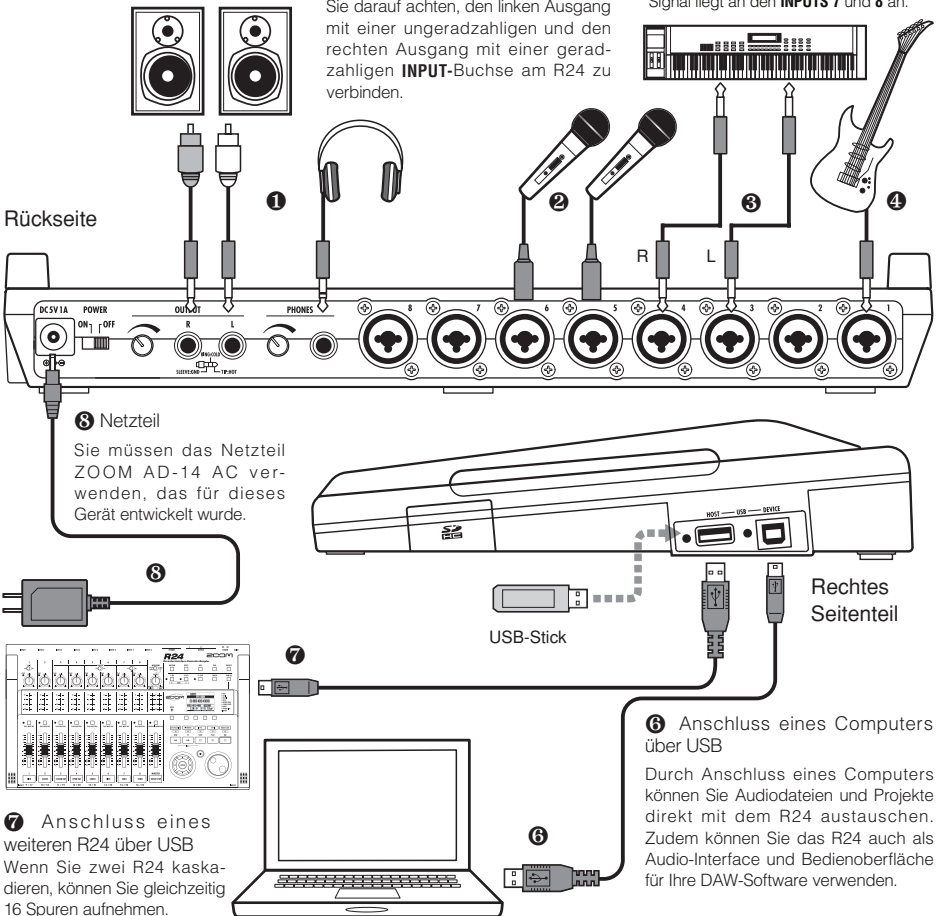
Beim Anschluss eines stereophonen Synthesizers oder CD-Spielers sollten Sie darauf achten, den linken Ausgang mit einer ungeradzahlig und den rechten Ausgang mit einer geradzahlig **INPUT**-Buchse am R24 zu verbinden.

4 Gitarre/Bass

Für den Direktanschluss einer passiven E-Gitarre oder eines E-Basses verwenden Sie **INPUT 1**, der für hochohmige Instrumente ausgelegt ist, und schalten den Schalter **Hi-Z** auf **ON**.

5 Interne Mikrofone

Verwenden Sie die Mikrofone, um eine Band oder ein Schlagzeug aufzunehmen. Stellen Sie den Schalter **MIC** auf **ON**: Das Signal liegt an den **INPUTS 7** und **8** an.



7 Anschluss eines weiteren R24 über USB
Wenn Sie zwei R24 kaskadieren, können Sie gleichzeitig 16 Spuren aufnehmen.

6 Anschluss eines Computers über USB

Durch Anschluss eines Computers können Sie Audiodateien und Projekte direkt mit dem R24 austauschen. Zudem können Sie das R24 auch als Audio-Interface und Bedienoberfläche für Ihre DAW-Software verwenden.

Installation der SD-Karte

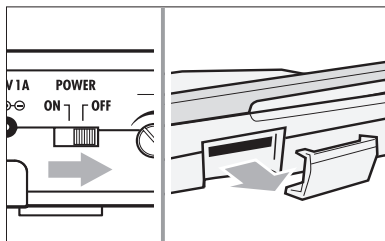
Das R24 speichert die Aufnahmedaten und Einstellungen auf SD-Karten.

Zum Schutz Ihrer Daten sollten Sie das Gerät ausschalten, um eine Karte einzusetzen oder auszuwerfen.

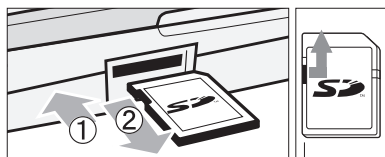
Eine SD-Karte wird für die Aufnahme benötigt.

Gerät auf OFF schalten (normaler Betrieb)

- Schalten Sie POWER auf OFF und entfernen Sie die Abdeckung des SD-Karten-Slots.**



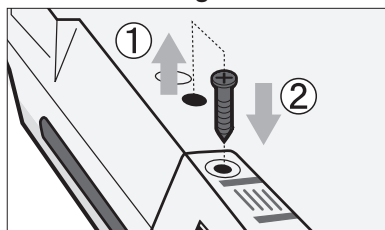
- Setzen Sie eine nicht-schreibgeschützte SD-Karte vollständig im Slot ein. Zum Auswerfen drücken Sie die Karte nach innen.**



Deaktivieren Sie den Schreibschutz

So verhindern Sie ein versehentliches Auswerfen der SD-Karte

- Entfernen Sie die Schraube neben dem Slot und schrauben Sie sie dann in das Gewinde der SD-Kartenabdeckung.**



ANMERKUNG

- Wenn Sie die SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät tauschen möchten, folgen Sie den Anweisungen auf S. 101.
- Zum Einsetzen oder Tauschen der SD-Karte sollten Sie das Gerät immer ausschalten. Bei eingeschaltetem Gerät können Aufnahmedaten verloren gehen.
- Wenn sich die Karte nicht im Slot einsetzen lässt, müssen Sie sie eventuell umdrehen bzw. andersherum einsetzen. Versuchen Sie es noch einmal in der korrekten Ausrichtung. Wenn Sie zu viel Kraft aufwenden, können Sie sie zerbrechen.
- Um eine SD-Karte zu verwenden, die vorher in einem Computer oder einer Kamera benutzt wurde, müssen Sie diese zuerst im R24 formatieren.
- Wenn keine SD-Karte eingesetzt ist, hat die Taste REC im Recorder-Modus keine Funktion.

Bei einer dieser Meldungen

- „No Card“: Es wurde keine SD-Karte erkannt. Vergewissern Sie sich, dass eine SD-Karte korrekt eingesetzt wurde.
- „Card Protected“: Der Schreibschutz der SD-Karte ist aktiv, um ein Überschreiben zu verhindern. Entsperren Sie die Karte über den seitlichen Lock-Schalter.

HINWEIS

- Dieses Gerät ist mit SD-Karten mit Kapazitäten von 16 MB bis 2 GB sowie mit SDHC-Karten von 4 bis 32 GB kompatibel.
- Aktuelle Informationen zu kompatiblen SD-Karten finden Sie auf der ZOOM-Webseite. <http://www.zoom.co.jp>

Siehe: SD CARD>EXCHANGE
SD CARD>FORMAT

S. 101

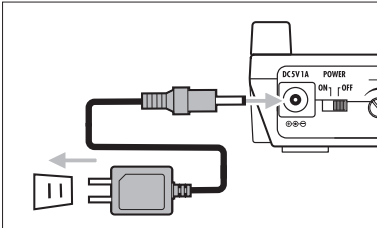
S. 102

Ein-/Ausschalten des Geräts

Verwenden Sie das mitgelieferte und speziell für dieses Gerät entwickelte Netzteil oder sechs Typ-AA-Batterien (separat erhältlich), um das Gerät mit Strom zu versorgen.

Netzbetrieb (über mitgeliefertes Netzteil)

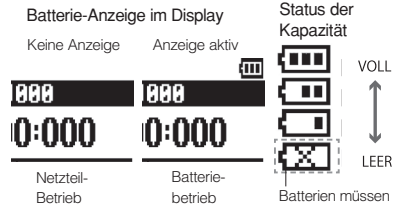
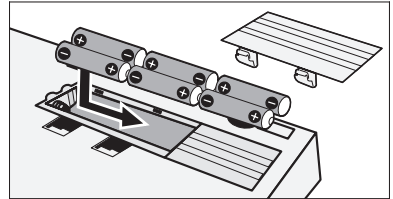
- 1 Stellen Sie **POWER** auf **OFF** und schließen Sie dann das mitgelieferte Netzteil auf der Geräterückseite an.



Vorsicht Sie müssen das mitgelieferte Netzteil ZOOM AD-14 AC verwenden, das speziell für dieses Gerät entwickelt wurde. Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden am Gerät führen.

Batteriebetrieb

- 1 Stellen Sie **POWER** auf **OFF** und öffnen Sie das Batteriefach auf der Geräteunterseite.
- 2 Setzen Sie die Batterien ein und schließen Sie die Abdeckung.



Batterien müssen gewechselt werden.

Das Gerät wird ausgeschaltet.

HINWEIS

Stromversorgung über USB

Wenn der **POWER**-Schalter auf **OFF** eingestellt ist und Sie das Gerät über ein USB-Kabel mit einem Computer verbinden, wird das Gerät automatisch eingeschaltet und über USB mit Spannung versorgt. In diesem Zustand ist die Funktionalität anders als wenn der **POWER**-Schalter auf **ON** eingestellt ist. Das Gerät kann nur als SD-Kartenleser oder als Audio-Interface betrieben werden.

- Im Betrieb als Audio-Interface sollten Sie das Netzteil verwenden, wenn Sie Phantomspeisung benötigen.

ANMERKUNG

- Schalten Sie das Gerät in jedem Fall aus, wenn Sie das Batteriefach öffnen oder das Netzteil anstecken bzw. abziehen. Andernfalls können die Aufnahmedaten verloren gehen.
- Das Gerät kann mit Alkaline- oder NiMH-Batterien betrieben werden. Die durchschnittliche Laufzeit bei Alkaline-Batterien beträgt ca. 4,5 Stunden.
- Wechseln Sie die Batterien, wenn „Low Battery!“ angezeigt wird. Stellen Sie den **POWER**-Schalter sofort auf **OFF** und installieren Sie neue Batterien oder schließen Sie das mitgelieferte Netzteil an.
- Stellen Sie den Batterietyp ein, um die Genauigkeit der Batterieanzeige zu optimieren.

siehe: Einstellen des Batterietyps **S. 103**

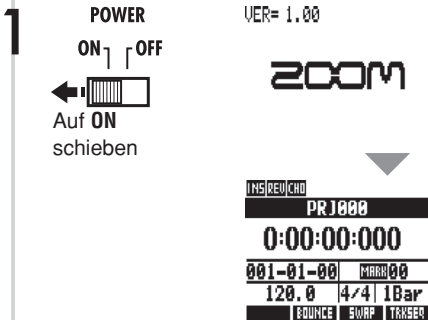
Ein- und Ausschalten/Einstellung Datum & Zeit

Folgen Sie den Vorsichtsmaßnahmen beim Ein- und Ausschalten des Geräts.
Folgen Sie den Anweisungen, um das Datum und die Zeit für die Daten einzustellen.

Ein- und Ausschalten

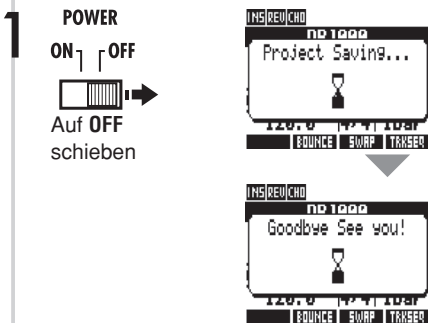
1. Alle Geräte müssen ausgeschaltet sein.
2. Setzen Sie eine SD-Karte im R24 ein. Sorgen Sie dafür, dass die Instrumente und das Abhörsystem (oder der Kopfhörer) korrekt angeschlossen sind.

Stellen Sie Power auf ON, um das Gerät einzuschalten



2. Schalten Sie nun zuerst die angeschlossenen Instrumente und anschließend Ihr Abhörsystem ein.

Stellen Sie Power auf OFF, um das Gerät auszuschalten



ANMERKUNG

- Vor dem Einschalten drehen Sie die Regler **PHONES** und **OUTPUT** sowie die Lautstärke Ihrer Abhöre sowie anderer angeschlossener Geräte herunter.
- Wenn das Gerät für mehr als 1 Minute nicht mit Strom versorgt wird, wird die Einstellung DATE/TIME auf den Vorgabewert zurückgesetzt.

Einstellen von Datums und Zeit

TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

1. Drücken Sie
2. Wählen Sie **SYSTEM**.

Menüpunkt umschalten

Drücken Sie
3. Wählen Sie **DATE/TIME**.

Menüpunkt umschalten

Drücken Sie
4. Wählen Sie die Einstellungen für Datum und Zeit und stellen Sie diese in der folgenden Reihenfolge ein.
 YEAR > MONTH > DAY > 00:00:00

Stelle ändern

Wert ändern
5. Wählen Sie **OK**.

Bewegen Sie den Cursor

Drücken Sie

Wenn diese Meldung erscheint


Reset DATE/TIME


- DATE/TIME wurde auf die Voreinstellung zurückgesetzt. Stellen Sie DATE/TIME neu ein.


Überblick über die Schalt- und Tastenfunktionen

Hier beschreiben wir die Funktionen der Tasten und Schalter am R24 und ihre Funktion. Auf dem Display werden Symbole für verschiedene Schlüsselfunktionen angezeigt.


Laufwerkstasten






	REC-Taste	Arbeitet nur, wenn Tracks aufnahmefähig geschaltet sind.
Im Stop-Modus	Aktiviert die Aufnahmebereitschaft	
Aufnahmefähig	Deaktiviert die Aufnahmebereitschaft	
Während der Wiedergabe	Startet die Aufnahme (manuelles Punch-In/Punch-Out)	

	PLAY-Taste	
Im Stop-Modus	Startet die Wiedergabe	
Aufnahmefähig	Startet die Aufnahme	

	STOP-Taste	
Aufnahme	Beendet die Aufnahme	
Wiedergabe	Beendet die Wiedergabe	
Aufnahmefähig	Hält das Gerät an	

	REW-Taste	
Stop/Wiedergabe	Spult zurück	
	Halten Sie STOP und drücken Sie REW , um an den Anfang zu springen.	



	FF-Taste	
Stop/Wiedergabe	Spult vor	

	ENTER-Taste	Dient zur Bestätigung.
	EXIT-Taste	Zurückgehen. Halten, um zum obersten Screen zu wechseln.
	DIAL	Eingabe und Navigation zwischen den Menüs und Ziffern.
	siehe: Marker-bezogene Tasten S. 33	
	Auto Punch-In/Out und A-B Repeat einstellen/abbrechen	

Cursor-Anzeige und Darstellung im Handbuch











Anzeige im Handbuch Bedienelement



Darstellung im Handbuch	
	Navigation im Menü
	In der Beschreibung werden nur die möglichen Eingaberichtungen angezeigt

Anmerkung: Die Cursor dienen häufig zur Navigation (auf, ab, links, rechts) und Auswahl von Einträgen. Ein Beispiel für die Darstellung im Handbuch sehen Sie oben.

Steuersektion

	RHYTHM-Taste	Wiedergabe, Anlage und Auswahl von Rhythmus-Patterns
	EFFECT-Taste	Dient zum Einstellen der Insert- und Send-Return-Effekte
	USB-Taste	Für Betrieb als Audio-Interface, Kartenleser und USB-Speicher
	TOOL-Taste	Für Metronom-, Tuner-, System- und SD-Karten-Einstellungen
	PROJECT-Taste	Dient zur Anlage, Auswahl und Arbeit mit Projekten
	Taste 1-8Tr Taste 9-16Tr Taste 17-24Tr	Schalten zwischen den Track-Gruppen 1-8, 9-16 und 17-24 um (die Anzeige für die aktive Track-Bank leuchtet)
	TRACK-Taste	Track-Zuweisung, Eingabe von Einstellungen
	PAN/EQ-Taste	Zugriff auf die Track-Mixer-Einstellungen

Fader-Sektion

	1/9/17-8/16/24 TRACK-Status-tasten	Schalten den Track-Status zwischen PLAY (grün), MUTE (leuchtet nicht) und REC (rot) um. Bei bereits zugewiesenen Wiedergabespuren leuchten sie orange.
	Statustaste MASTER	Schaltet den MASTER-Track-Status zwischen PLAY (grün), MASTER (leuchtet nicht - keine Wiedergabe/Aufnahme) und MIX DOWN (rot) um.

Schalter und Regler

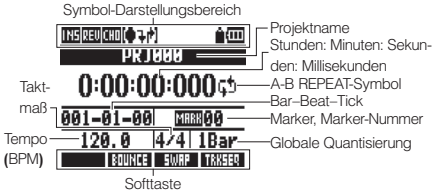
POWER-Schalter	Schaltet das Gerät ein und aus
Hi-Z-Schalter	Schaltet den Hi-Z-Anschluss an/ab (nur INPUT 1)
MIC-Schalter	Schaltet die internen Mikrofone an/ab (Signale für INPUTS 7 & 8)
METRONOME-Schalter	Aktiviert Metronom-Ausgabe
PHANTOM-Schalter	Schaltet Phantomspannung an/ab
GAIN-Regler	Steuert Eingangsempfindlichkeit
PEAK-Anzeige	Zeigt maximalen Eingangspegel
BALANCE-Regler	Wenn der Schalter METRONOME bei der Aufnahme auf PHONES ONLY geschaltet ist, steuert dieser Regler das Verhältnis zwischen dem Stereo-Mix und dem Metronom
Pegelanzeigen	Aufnahme-/Wiedergabepiegel
TEMPO-Anzeige	Blinkt synchron zum Metronom

Display-Informationen

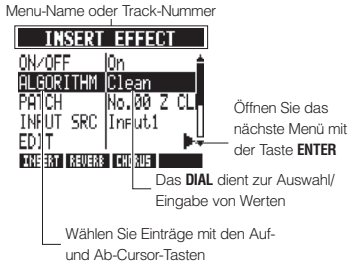
Das Display zeigt Informationen zu Projekten und anderen Einträgen, zum Anschluss- und Betriebsstatus als Recorder oder Audio-Interface für den Computer sowie zu den verfügbaren Funktionen und Menüs.

Display und Anzeigen

Oberster Screen: Zeigt das aktive Projekt



Menü-Screen: Zeigt ein Bedienmenü



Symbol-Darstellung und Einstellungstasten

Symbol Insert-Effekt – S. 80

Leuchtet: Aktiv. Nehmen Sie die Auswahl mit dieser Taste vor.



Öffnen Sie das **EFFECT**-Menü mit dieser Taste.

Send-Return-Effekt – S. 80

Reverb/Chorus-Symbol

Leuchtet: Aktiv. Nehmen Sie die Auswahl mit dieser Taste vor.

PROTECT-Symbol – S. 89

Zeigt, dass das Projekt geschützt ist (Schreibschutz). Wird im Menü umgeschaltet.



Batterie-Symbol – S. 13

Dieses Symbol weist auf den Betrieb mit Batterien hin und zeigt die Restkapazität über die Anzahl der Balken. Im USB-Betrieb wird **USB** angezeigt. Im Netzteil-Betrieb wird kein Symbol angezeigt.

AUTO PUNCH I/OUT-Symbol – S. 29



AUTO PUNCH I/OUT-Taste

Symbol: Einstellung möglich
Einstellung mit dieser Taste

Symbol A-B Repeat – S. 32



A-B REPEAT-Taste

Symbol: Einstellung möglich
Einstellung mit dieser Taste

Die Einträge in den Kästchen wie **F1-F5** neben der Reihe mit der Taste **AUTO PUNCH I/O**, **<BANK >**, **DIRECT** und **DAW** sind Funktionen für den Betrieb als Bedienoberfläche im Audio-Interface-Modus.

Softtasten



Die Funktionen der Softtasten werden am unteren Display-Rand angezeigt. Drücken Sie eine Taste, um die zugehörige Funktion auszuführen.

UNDO/REDO



UNDO-Anzeige REDO-Anzeige

UNDO: Kehrt zum Status vor der letzten Aktion nach der (PUNCH IN/OUT-) Aufnahme, dem BOUNCE oder MIX DOWN (auf dem MASTER TRACK) zurück
REDO: Kehrt die UNDO-Aktion um

Wenn die Anzeigen dargestellt werden

Nach der Aufnahme und anderen Bedienschritten wird „UNDO“ angezeigt. Nach dem Drücken der Softtaste UNDO wird „REDO“ angezeigt. Drücken Sie die Softtaste, um die Funktion auszuführen.

ANMERKUNG

- Undo ist nur bei Tracks mit aufgenommenem Audiomaterial verfügbar
- Es kann immer nur die letzte, jedoch keine frühere Aktion rückgängig gemacht werden.

Aufnahmeverlauf im R24/Erzeugen eines neuen Projekts

Über die Multitrack-Aufnahme können Sie mit dem R 24 eine komplette Musikproduktion anlegen. Erzeugen Sie für jeden Ihrer Songs ein neues Projekt.

Vorbereitung zur Aufnahme

Anschluss von Instrumenten

Projekt- und Track-Einstellungen

Erzeugen Sie ein neues Projekt

Wählen Sie die **INPUTS** und die Tracks für die Aufnahme

Richten Sie die Stereo-Links ein

Schalten Sie den Track-Status um (Aufnahme, Wiedergabe, Mute)

Stellen Sie die Eingangsempfindlichkeit über die **GAIN**-Regler ein

Vorbereiten des Einspielens

Stellen Sie das Metronom sowie den Vorzähler ein

Wählen und verwenden Sie den Tuner

Aufnahme des ersten Tracks

Aufnahmebereitschaft—Aufnahme—Stop

Aufnahme weiterer Tracks

Overdubbing

Geben Sie bereits aufgenommene Tracks wieder

Overdubbing

Aufnahmebereitschaft—Aufnahme—Stop

Erzeugen Sie ein neues Projekt PROJECT>NEW

- 1 **PROJECT**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **NEW**.

PROJECT	
NEW	▶
SELECT	▶
INFO	▶
COPY	▶
DELETE	▶

Menüpunkt umschalten
Drücken Sie
- 3 Bestätigen Sie den Projektnamen (**NAME**).

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001 ▶
SETTING	Continue ▶
RATE	44.1kHz ▶
EXECUTE	▶

Menüpunkt umschalten
- 4 Wählen Sie, ob Sie die bisherigen Einstellungen verwenden (**CONTINUE**).

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001 ▶
SETTING	Continue ▶
RATE	44.1kHz ▶
EXECUTE	▶

Menüpunkt umschalten
Einstellung ändern
- 5 Stellen Sie die Sampling-RATE ein.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001 ▶
SETTING	Continue ▶
RATE	44.1kHz ▶
EXECUTE	▶

Menüpunkt umschalten
Einstellung ändern
- 6 Wählen Sie **EXECUTE**.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001 ▶
SETTING	Continue ▶
RATE	44.1kHz ▶
EXECUTE	▶

Menüpunkt umschalten
Drücken Sie

HINWEIS

In Schritt 3 können Sie den Namen des neuen Projekts ändern.

siehe: Anlage eines neuen Projekts

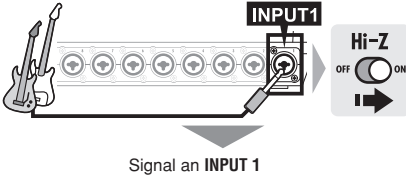
S. 90

Anschluss von Instrumenten/Einrichten der Mono-Einstellungen

Nehmen Sie die Einstellungen für Instrumente wie hochohmige Gitarren, Line-Synthesizer, die internen Mikrofone und externe Mikrofone, die Phantomspeisung benötigen, sowie für weitere Mono- und Stereo-Eingangsquellen vor.

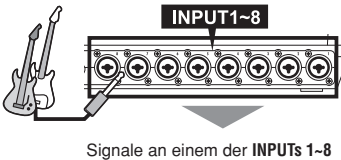
Anschluss passiver Gitarren

Schließen Sie hochohmige Instrumente an **INPUT 1** an und stellen Sie den Schalter **Hi-Z** auf **ON**.

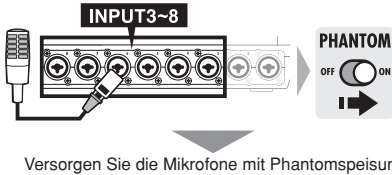


Anschluss niederohmiger Instrumente (Mono-Anschlüsse)

Schließen Sie Instrumente an den **INPUTs 1-8** an.



Verwenden der Phantomspeisung

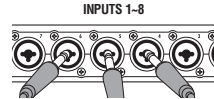


ANMERKUNG

- Mit dem Schalter **PHANTOM** aktivieren Sie die 48V Phantomspeisung für die **INPUTs 3-8**.
- Um die Batteriekapazität nicht unnötig durch Phantomspeisung zu vergeuden, können Sie diese für die **INPUTs 3, 4, 7 und 8** deaktivieren und die Spannung auf 24 V reduzieren (S. 104).
- Verwenden Sie den Fader der jeweiligen **INPUT**-Buchse. Das Signal von **INPUT 1** wird auf Track 1, 9 oder 17 gespeist.
- Um die Tracks 9~16 oder 17~24 zu verwenden, drücken Sie den Schalter **9-16Tr** oder **17-24Tr**, um die Faderzuordnung umzuschalten.
- Abhängig von der Auswahl des Insert-Effekts kann sich der Ausgabepegel ändern.
- Erzeugen Sie mit Hilfe der Stereo-Link-Einstellung eine Stereodatei von zwei Fadern.

Weisen Sie die Anschlüsse **INPUT 1-8** den Tracks **1~24** zu

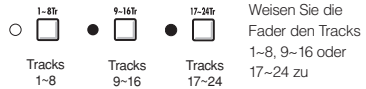
1 Schließen Sie Instrumente/Mikrofone an.



2 Passen Sie die Instrumente, internen Mics, Stereo-Tracks etc. an.



3 Wählen Sie die Track-Bank.

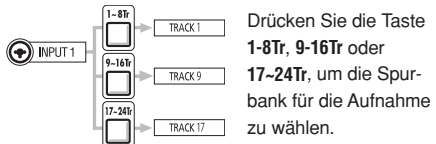


4 Ändern Sie den Status der Inputs

Drücken Sie die **Track-Statustasten ein- oder zweimal**, bis sie rot leuchten.



Stellen Sie die Tracks auf die jeweiligen Inputs ein



INPUT	TRACK		
	1-8Tr Taste aktiv	9-16Tr Taste aktiv	17-24Tr Taste aktiv
1	1	9	17
2	2	10	18
3	3	11	19
4	4	12	20
5	5	13	21
6	6	14	22
7	7	15	23
8	8	16	24

☞ siehe: STEREO-Einstellung

S. 19

Anschluss von Instrumenten/Stereo-Einstellungen & Statustasten

Für eine Stereoaufnahme richten Sie einen Stereo-Link für benachbarte, gerad- und ungeradzahlige Tracks ein und nehmen diese auf. Über die Statustasten speisen Sie die Eingangssignale auf die Aufnahmespuren.

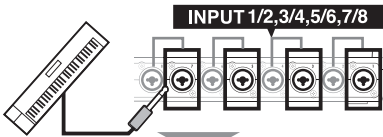
Einsatz der internen Mikrofone



Stellen Sie den MIC-Schalter auf **ON**.

Signale zu den **INPUTS 7/8**

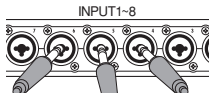
Anschluss von Line-Instrumenten (Stereoanschluss)



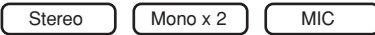
Verwenden Sie die **INPUTS 1/2, 3/4, 5/6 und 7/8** als Paar. Schließen Sie die linke Signalquelle an ungerad- und die rechte Signalquelle an geradzahligem Tracks an.

Ordnen Sie die INPUTS 1–8 den Tracks 1–8, 9–16 oder 17–24 zu.

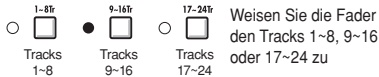
1 Schließen Sie Instrumente und Mikrofone an.



2 Nehmen Sie die Einstellungen für die Instrumente, internen Mikrofone, Stereo-Tracks etc. vor.



3 Wählen Sie die Track-Bank.



Weisen Sie die Fader den Tracks 1~8, 9~16 oder 17~24 zu

4 Stellen Sie den Status der angeschlossenen Inputs ein.

Drücken Sie die Statustaste der gelinkten Tracks ein- oder zweimal, so dass beide rot leuchten.



Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich

ANMERKUNG

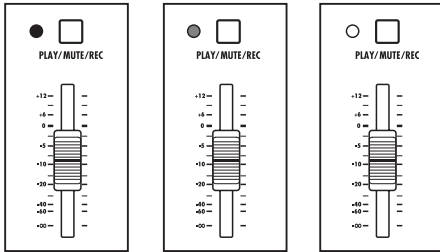
- Verwenden Sie den Fader der jeweiligen **INPUT**-Buchse. Das Signal von **INPUT 1** wird auf Track 1, 9 oder 17 gespeist.
- Um die Tracks 9~16 oder 17~24 zu verwenden, drücken Sie den Schalter **9~16Tr** oder **17~24Tr**, um die Faderzuordnung umzuschalten.

Stereo-Link

Für Stereoaufnahmen müssen Sie den Stereo-Link vor der Aufnahme einrichten. Sie können ihnen auch Stereodateien zuordnen.

Statustasten und Track-Anzeigen

Drücken Sie eine Statustaste, um die Funktion eines Track-Faders zu wählen und die Farbe der Track-Anzeige umzuschalten. Die Farben der Track-Anzeigen verdeutlichen den Track-Status wie folgt:



REC

Aufnahme-
bereit

PLAY

Wiedergabe-
bereit

MUTE

Klang stumm-
geschaltet



Drücken Sie **PLAY**
Leuchtet grün

Drücken Sie **MUTE**
Leuchtet nicht



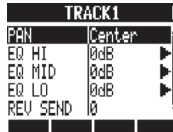
HINWEIS

- *Um das Signal von einem **INPUT** auf einen Aufnahme-Track zu speisen, drücken Sie seine Statustaste ein- bis zweimal, bis sie rot leuchtet.
- Um zwei Inputs zu nutzen drücken Sie deren Statustasten gemeinsam, um die Tracks zu verbinden.
- Um bei der Aufnahme von zwei Tracks eine Stereodatei zu erzeugen, richten Sie einen Stereo-Link ein.
- Wenn der **MASTER**-Track auf **PLAY** eingestellt ist, werden alle übrigen Tracks auf **MUTE** (kein Sound) geschaltet.

Stereo-Link PAN/EQ>STEREO LINK

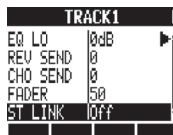
1 **PAN/EQ**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie einen Track.



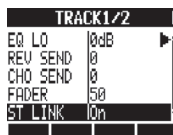
Tracks
wechseln

3 Wählen Sie **ST LINK**.



Menüpunkt
umschalten

4 Wählen Sie **On**.



Die als Stereo-Link verkoppelten
Tracks werden angezeigt.

HINWEIS

- Folgende Track-Paare können als Stereo-Link verkoppelt werden: 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10, 11/12, 13/14, 15/16, 17/18, 19/20, 21/22 und 23/24
- Stereo Link konfiguriert zwei monophone Tracks als einen Stereo-Track.
- Wenn Sie eine beliebige Track-Nummer wählen, wird der benachbarte Track verkoppelt. Sie können diese Zuordnung nicht verändern.
- Um die Lautstärke eines Track-Paars einzustellen, verwenden Sie den ungeradzahigen Fader. Der Fader im geradzahigen Track hat keine Funktion.
- Der Pan-Parameter in einem als Stereo-Link verkoppelten Track-Paar kann zur Einstellung des relativen Lautstärkeverhältnisses benutzt werden.
- Stereo-Dateien können Tracks zugewiesen werden, die per Stereo-Link gekoppelt sind. Der linke Kanal liegt am ungerad-, der rechte am geradzahigen Track an.

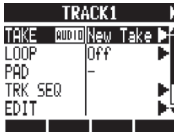
Vorbereiten eines Rhythmus-Tracks

Das R24 integriert eine Sampler-Funktion, mit der sich Loops auf jedem Track abspielen lassen. Hier ordnen wir ein internes Rhythmus-Pattern des R 24 einem Track als Rhythmus-Guide zu.

Zuordnung auf einen Track

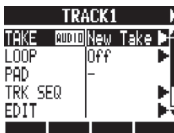
1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie den Track für die Zuweisung.



Wählen Sie den Track
 ◀ ▶

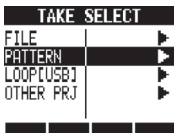
3 Wählen Sie TAKE.



Menüpunkt umschalten
 ▲ ▼

Drücken Sie

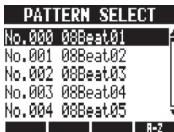
4 Wählen Sie **PATTERN**, um ein Rhythmus-Pattern zu verwenden.



Menüpunkt umschalten
 ▲ ▼

Drücken Sie

5 Wählen Sie das Rhythmus-Pattern.



Wählen Sie eine Datei oder ein Pattern
 ▲ ▼

Drücken Sie

HINWEIS

- Sie können auch die gewählte Audiodatei oder das Rhythmus-Pattern abspielen.



Wiedergabe



Stop

- Wenn Rhythmus-Patterns mehreren Tracks zuge-wiesen und gemeinsam abgespielt werden oder Pattern mit vielen Note-On-Events abgespielt werden, kann es aufgrund der eingeschränkten Polyphonie des Geräts vorkommen, dass nicht alle Events wie erwartet wiedergegeben werden.
- Sie können die Loop-Dateien auf dem USB-Speichermedium zuweisen (siehe S. 49).
- Im Schritt 5 können Sie die Reihenfolge der Pattern-Liste ändern.
 Drücken Sie die Soft-Taste **A-Z** , um die Patterns in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren.
 Drücken Sie die Soft-Taste **No.** , um die Patterns numerisch zu sortieren.

Aufnahme des ersten Tracks

Nachdem die Instrumente angeschlossen sind und die Aufnahme vorbereitet ist, schalten wir den Recorder aufnahmebereit und beginnen mit der ersten Aufnahme.

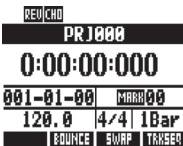
Einstieg im obersten Screen eines neuen Projekts

1

Setzen Sie den Counter auf den Anfang

Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

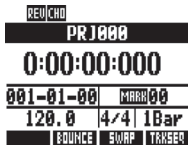
Oberster Screen



Counter in der Startposition (Marker 00).


HINWEIS

- Display des obersten Screens eines neuen Projekts



Counter in der Startposition (Marker 00).


- Nach dem Einstellen des Eingangs (Schritt 5 und ff.) können Sie die Eingangssignale mit dem Insert-Effekt bearbeiten.

 siehe: Anlage eines neuen Projekts **S. 90**
Insert-Effekt **S. 81**

Einstellen des Eingangspegels



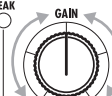
2

Schalten Sie den Track aufnahmebereit.

 Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Track-LED rot leuchtet.
Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich

3

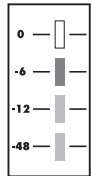
Passen Sie die Eingänge über **GAIN** an.

Machen Sie Lärm!    Passen Sie den Eingangspegel an.
Sollte bei Pegelspitzen kurz aufleuchten

4

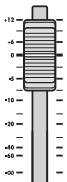
Passen Sie den Aufnahmepegel an.

Wenn einem **INPUT** ein Insert-Effekt zugewiesen ist, passen Sie die Patch-Lautstärke an, so dass das rote Segment (0dB) der Anzeige nicht blinkt.



5

Passen Sie das Abhörssystem an.

 Verwenden Sie den Fader des Aufnahme-Tracks, um die Abhörlautstärke des Instruments bei der Aufnahme anzupassen (**INPUT 1** entspricht Track 1, 9 oder 17).

ANMERKUNG

Rote Segmente auf den **PEAK**- und Pegelanzeigen
Eine **PEAK**-Anzeige leuchtet rot, wenn der Eingangspegel den Maximalpegel von 0 dB übersteigt, was zu Übersteuerungen führt. Das rote Segment auf einer Pegelanzeige signalisiert, dass das Signal, das (den Insert-Effekt durchlaufen hat und) aufgenommen wird, übersteuert. Wenn Übersteuerungen auftreten, klingt die Aufnahme verzerrt. Sie sollten den Aufnahmepegel reduzieren.

Aufnahme des ersten Tracks

6

Aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft.



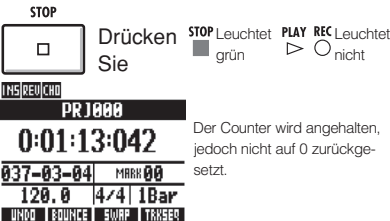
7

Starten Sie die Aufnahme.



8

Halten Sie die Aufnahme an.



HINWEIS

- Drücken Sie die Soft-Taste **UNDO**, um den Vorgang abzubrechen.

Erstellen Sie eine neue Aufnahme

- Wenn Sie auf demselben Track nochmals aufnehmen, wird die vorherige Aufnahme überschrieben.
- Es gibt zwei Wege, eine neue Aufnahme zu erstellen oder neu aufzunehmen.
 - Drücken Sie die Soft-Taste **UNDO**, um die Aufnahme rückgängig zu machen.
 - Über das Menü **TRACK > TAKE > FILE** weisen Sie den für die Aufnahme benutzten Track einem "New Take" zu (siehe S. 25).

Wiedergabe des aufgenommenen Tracks

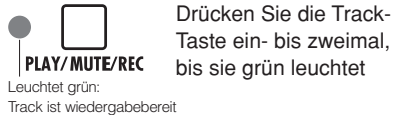
9

Drücken Sie Stop.



10

Geben Sie den Track wieder.



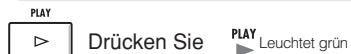
11

Setzen Sie den Counter auf den Anfang.



12

Geben Sie den Track wieder.



13

Halten Sie die Wiedergabe an.



ANMERKUNG

- Wenn der **REC** **MODE** auf **Overwrite** eingestellt ist, werden aufgenommene Dateien auf den Tracks mit neuen Aufnahmen überschrieben. Geben Sie also Acht, wenn Sie den Counter auf den Anfang setzen und weitere Aufnahmen erstellen. Stellen Sie den **REC** **MODE** auf **Always New**, um Aufnahmen nicht zu überschreiben.
- Bei der Wiedergabe wird die auf dem Track befindliche Aufnahme abgespielt.

Ändern des Wiedergabe-Takes

Sie können die Audiodateien den Tracks völlig frei zuweisen. Wenn Sie mehrere Takes einer Stimme, eines Gitarren-Solos oder anderer Parts in unterschiedlichen Dateien aufzeichnen, können Sie den besten Take später auswählen.

1 TRACK

Drücken Sie

2 Wählen Sie den Track für die Zuweisung



Wählen Sie den Track



3 Wählen Sie TAKE.

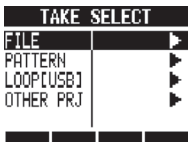


Menüpunkt umschalten



Drücken Sie

4 Für eine Audiodatei wählen Sie FILE.

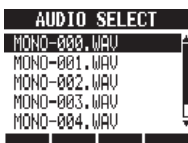


Menüpunkt umschalten



Drücken Sie

5 Wählen Sie die gewünschte Audiodatei.



Wählen Sie die Datei oder das Pattern



Drücken Sie

HINWEIS

- Sie können die gewählte Audiodatei abspielen.



Wiedergabe

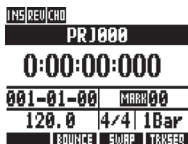


Stop

- Dateien, die Tracks zugewiesen wurden, sind links neben ihrem Namen mit * gekennzeichnet.

Umschalten von zwei Tracks (SWAP)

1 Drücken Sie neben **SWAP**.



2 Wählen Sie den ersten Track für den Swap-Vorgang.



Die Anzeigen von verfügbaren Tracks blinken orange. Wählen Sie einen Track über seine Statustaste aus.



PLAY/MUTE/REC

Anwählbar: blinkt orange

Angewählt: leuchtet orange

3 Wählen Sie den zweiten Track für den Swap-Vorgang.



Bereits angewählter Track

Die Anzeigen von verfügbaren Tracks blinken orange. Wählen Sie einen Track über seine Statustaste aus.

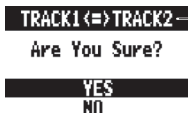


PLAY/MUTE/REC

Anwählbar: blinkt orange

Angewählt: leuchtet orange

4 Swappen Sie die Tracks.



Tracks, die geswappt werden

Bewegen Sie den Cursor



Drücken Sie

ANMERKUNG

Die Swap-Funktion schaltet zwei Tracks inklusive der zugewiesenen Dateien, der Track-Abfolgedaten sowie aller Track-Parameter-Informationen um.

Aufnahme weiterer Tracks

Nach der Aufnahme des ersten Tracks können Sie weitere Tracks aufnehmen, während Sie die Aufnahmen wiedergeben. Die Vorbereitungen sind mit der Aufnahme des ersten Tracks identisch, allerdings können Sie die Aufnahmen auch auf anderen Tracks wiedergeben.

Wiedergabe aufgenommener Tracks

1



Drücken Sie alle Tracks ein- bis zweimal, bis die Track-LEDs grün leuchten.

Leuchtet grün: Wiedergabebereit

Aufnahme mehrerer Tracks vorbereiten

2

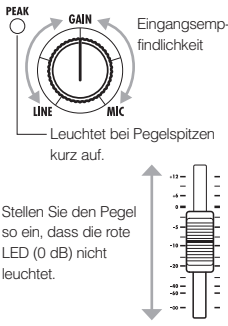


Drücken Sie alle Aufnahme-Tracks ein- bis zweimal, bis die Track-LEDs rot leuchten.

Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich

3 Passen Sie den Eingangspegel an.

Machen Sie Lärm!



Eingangsempfindlichkeit

Leuchtet bei Pegelspitzen kurz auf.

Stellen Sie den Pegel so ein, dass die rote LED (0 dB) nicht leuchtet.

Rot	0
Orange	-6
Orange	-12
Grün	-48

Aufnahmepegel

Abhörsystem

Starten und Stoppen der Aufnahme

4 Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.



5 Drücken Sie **REC** und **PLAY**, um die Aufnahme zu starten.



REC Leuchtet rot
PLAY Leuchtet grün



Der Counter startet

 Wiedergabe!

6 Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

STOP  Leuchtet grün
REC PLAY  Leuchten nicht




Der Counter wird angehalten, jedoch nicht auf 0 zurückgesetzt.

HINWEIS


- Wenn Sie einen Track für weitere Aufnahmen verwenden möchten, auf dem sich bereits eine Aufnahme befindet, ordnen Sie die aufgenommene Datei einem anderen Track zu, um den Ziel-Track frei zu machen. Lesen Sie „Ändern des Wiedergabe-Takes“ (S. 25). Sie können aufgenommene Tracks auch mit unbespielten Tracks swappen (tauschen). Das empfiehlt sich, wenn Sie einen neuen Gitarren-Track über Hi-Z anlegen möchten.

Wiedergabe aller Tracks


- 1**  Drücken Sie alle Tracks ein- bis zweimal, bis die Track-LEDs grün leuchten.

Leuchtet grün: Wiedergabebereit

- 2** Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

- 3**  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

 Leuchtet grün

- 4**  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

 Leuchtet grün

ANMERKUNG

- Wenn Sie Dateien auf Tracks bewegen, müssen Sie sicherstellen, dass sich auf den Aufnahme-Tracks keine Dateien befinden („New Take“). Wenn dem Track eine Datei zugeordnet ist, wird diese Aufnahme durch die neue Aufnahme überschrieben.
- Wenn der REC MODE auf **Overwrite** eingestellt ist, werden bereits aufgenommene Dateien auf den Tracks mit den neuen Aufnahmen überschrieben. Geben Sie also Acht, wenn Sie den Counter auf den Anfang setzen und weitere Aufnahmen erstellen. Stellen Sie den REC MODE auf **Always New**, wenn Sie die Aufnahmen nicht überschreiben möchten.
- Wenn ein Track wiedergabebereit ist, wird die zugehörige Datei wiedergegeben.

HINWEIS

- Wenn Sie auf andere Tracks als den ersten Track aufnehmen, müssen Sie die Daten auf dem ersten Track weder bewegen noch swappen.
- Wenn Sie eine neue Datei aufnehmen möchten, stellen Sie diesen Track auf **New Take**.

Automatisches Punch-In/Punch-Out

Punch-In und Punch-Out ermöglicht Ihnen die Neuaufnahme eines Bereichs einer aufgenommenen Datei. Sie können die Start- (Punch-In) und Endpunkte (Punch-Out) vorher einstellen, so dass die Aufnahme automatisch beginnt und endet.

Bereiten Sie den Track vor, um ihn mit Punch-In/Punch-Out aufzunehmen


- 


Ziehen Sie den Fader des Tracks auf, den Sie neu aufnehmen möchten
- 

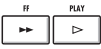
Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Taste rot leuchtet
Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich
- 


Passen Sie den Aufnahmepegel und das **GAIN** an den aufgenommenen Abschnitt an.

Stellen Sie die Punch-In/Out-Punkte ein

- 

Navigieren Sie zur Startposition (Punch-In-Punkt)
- 

Drücken Sie, um den Punch-In-Punkt zu setzen
Erscheint im Display
- 


Navigieren Sie zur Endposition (Punch-Out-Punkt)
- 

Drücken Sie, um den Punch-Out-Punkt zu setzen
Erscheint im Display

ANMERKUNG


- Wenn Sie die Auto-Punch-In/Out-Punkte gesetzt haben, können Sie diese nicht mehr verändern. Brechen Sie stattdessen ab und stellen Sie sie neu ein.
- Wenn der REC MÖDE auf Always New eingestellt ist, wird ein neue Datei aufgenommen.

Probedurchlauf

- 


Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten. **PLAY** Leuchtet


Hinter dem Punch-In-Punkt wird der Track automatisch stummgeschaltet.

Spielen Sie (ohne Aufnahme)
Wenn der Punch-Out-Punkt erreicht wird, wird das Track-Mute automatisch deaktiviert.
- 

Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen. **PLAY** Leuchtet nicht

Neuaufnahme: Punch-In/Punch-Out


- 

Springen Sie zu einem Punkt vor dem Punch-In-Punkt.
- 

Drücken Sie **REC** und **PLAY**, um die Aufnahme zu starten.


PLAY Leuchtet **REC** Blinkt Keine Aufnahme.
Punch-In-Punkt wird erreicht

Spielen Sie **PLAY** Leuchtet Aufnahme
Punch-Out-Punkt wird erreicht

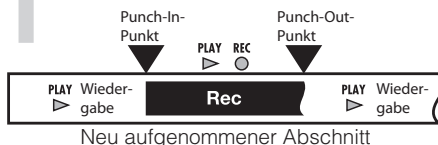
PLAY Leuchtet **REC** Blinkt Keine Aufnahme.
- 

Drücken Sie, um den Recorder zu stoppen.
PLAY REC Leuchten nicht

Punch-In/Out abbrechen

- 

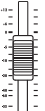
Drücken Sie
Die Anzeigen werden im Display ausgeblendet



Manuelles Punch-In/Punch-Out

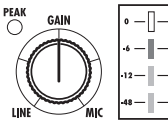
Sie können auch manuell in die Aufnahme ein- und aussteigen. Drücken Sie während der Wiedergabe **REC**, um an dieser Position mit der neuen Aufnahme zu beginnen.

Bereiten Sie den Track vor, um ihn mit Punch-In/Punch-Out aufzunehmen


1  Ziehen Sie den Fader des Tracks auf, den Sie neu aufnehmen möchten



2  Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Taste rot leuchtet

Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich



3  Passen Sie den Aufnahmepegel und das **GAIN** an den bereits aufgenommenen Abschnitt an.


Neuaufnahme: Punch-In/Punch-Out

4  Springen Sie zu einem Punkt vor dem Punch-In-Punkt.



5  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.  Leuchtet

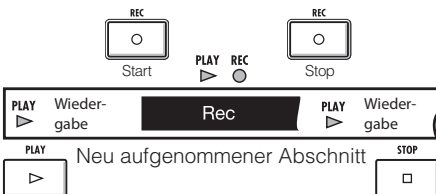
 Spielen Sie (ohne Aufnahme)

6  Drücken Sie **REC**, um in die Aufnahme einzusteigen (Punch-In).  Leuchtet

 Spielen Sie (Aufnahme)

7  Drücken Sie **REC** für den Punch-Out, beenden Sie die Aufnahme und starten Sie die Wiedergabe.  Leuchtet  Leuchtet nicht

8  Drücken Sie, um den Recorder zu stoppen.  Leuchten nicht



ANMERKUNG

- Punch-In/Out überschreibt die Aufnahme auf dem Track.
- Wenn der Track auf **New Take** eingestellt ist, wird der Track vor dem Punch-In und nach dem Punch-Out still geschaltet.
- Wenn der **REC MODE** auf **Always New** eingestellt ist, wird eine neue Datei aufgenommen.
- Verwenden Sie die **UNDO**-Softtaste, um die Neuaufnahme abzubrechen und den vorherigen Take zu behalten.

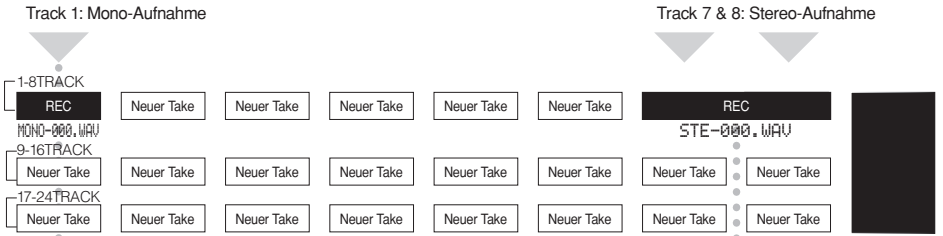
Projekt-Wiedergabe

Aufgenommene Audiodateien sind den Tracks zugewiesen, auf denen Sie aufgenommen wurden. Alle Tracks, die auf Wiedergabe geschaltet sind (Statustaste leuchtet grün), werden wiedergegeben.

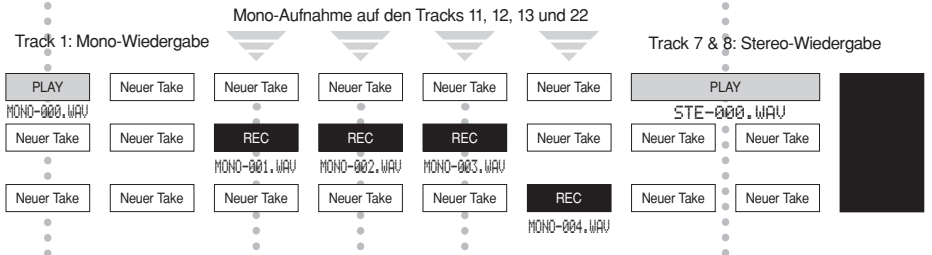
Übersicht über die Aufnahme und Wiedergabe in einem Projekt

TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	MASTER TRACK
1/9/17	2/10/18	3/11/19	4/12/20	5/13/21	6/14/22	7/15/23	8/16/24	

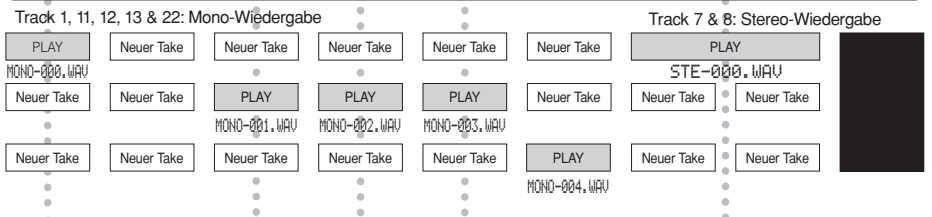
Aufnahme des ersten Tracks



Aufnahme mehrerer Tracks/Wiedergabe der bereits aufgenommenen Tracks



Wiedergabe



Zuweisen verschiedener Dateien auf Tracks für die Wiedergabe






👉 siehe: Ändern des Wiedergabe-Takes S. 25

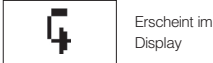
Schleifenwiedergabe eines bestimmten Abschnitts (A-B Repeat)

Sie können eine Schleifenwiedergabe zwischen einem Anfangspunkt (A) und einem Endpunkt (B) in einem Projekt einrichten.

Setzen der A-B-Punkte

1    Navigieren Sie zum Startpunkt.

2  Drücken Sie





3   Navigieren Sie zum Endpunkt.

4  Drücken Sie



A-B Repeat: Wiedergabe in der Schleife

5  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

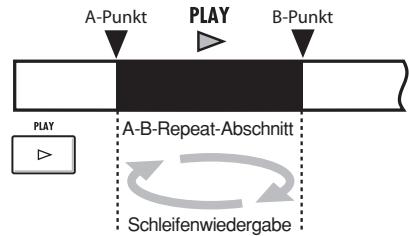
6  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen.

Repeat abbrechen und Punkte löschen

7  Drücken Sie, um die Schleifenwiedergabe abzubrechen und die A-B-Punkte zu löschen.
Das Repeat-Symbol wird im Display ausgeblendet.

HINWEIS

- Wenn die Wiedergabe Punkt B erreicht, springt sie automatisch zu Punkt A und setzt die Wiedergabe fort.
- Während die A-B-Symbole eingeblendet werden, erfolgt die Wiedergabe in der Endlosschleife.
- Sie können diese Einstellung während der Wiedergabe oder im Stop-Modus vornehmen.
- Wenn Sie Punkt B vor Punkt A setzen, erfolgt die Schleifenwiedergabe von Punkt B zu Punkt A.
- Um neue Einstellungen vorzunehmen, drücken Sie die Taste **A-B REPEAT**, um sie aufzuheben und folgen Sie der Anleitung, um neue Einstellungen vorzunehmen.



Navigation über den Counter und Marker

Der Counter zeigt die Aufnahme- oder abgelaufene Zeit in Stunden: Minuten: Sekunden: Millisekunden sowie Bars–Beats–Ticks (1/48-tel Beat). Setzen Sie Marker in einem Projekt, um diese schnell anzufahren.

Navigation über den Counter

Zur Vorbereitung halten Sie den Recorder an, wählen das Projekt und beginnen im obersten Screen.

- 1 Wählen Sie die Stunden: Minuten: Sekunden oder Bars–Beats–Ticks.

- 2 Werte ändern

ANMERKUNG

Sie können den Counter auf diese Weise nicht während der Aufnahme oder Wiedergabe ändern.

HINWEIS

- Nach Schritt 2 können Sie die Wiedergabe von der eingestellten Counter-Position starten.
- Das Marker-Symbol

- Der Marker Null (MARK 00) ist die Counter-Position 0 (Projekt-Anfang), kann nicht geändert werden.
- Wenn Sie einen Marker vor einem bestehenden Marker anlegen, werden alle folgenden Marker um eine Ziffer nach oben gesetzt.
- Ein Projekt kann maximal 100 Marker inklusive des Null-Markers enthalten.

Einen Marker hinzufügen

Marker mit Hilfe des Counters hinzufügen

- 1 Stellen Sie den Counter im obersten Screen auf die Marker-Position.

- 2 Drücken Sie

Marker während Aufnahme/Wiedergabe hinzufügen

- 1 Während der Aufnahme/Wiedergabe

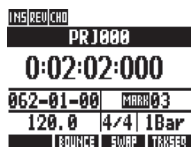
- 2 Drücken Sie

Eine Marker-Position anfahren

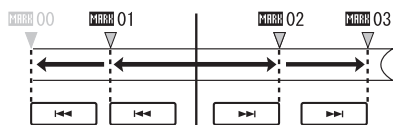
1 Navigieren Sie mit den Tasten zwischen aufeinanderfolgenden Markern



Mit den Tasten nächster bzw. vorheriger Marker springen Sie zum Marker.



Projekt



2 Marker über den Counter anfahren

1 Wählen Sie die Marker-Nummer.



Einheit oder Zeichen wechseln



Blinkt

2 Wählen Sie eine Marker-Nummer.

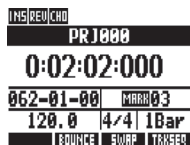


Nummer ändern

1 Marker löschen



Mit den Tasten nächster bzw. vorheriger Marker springen Sie zum Marker.



Marker-Symbol unterlegt

2

MARK/CLEAR

Drücken Sie

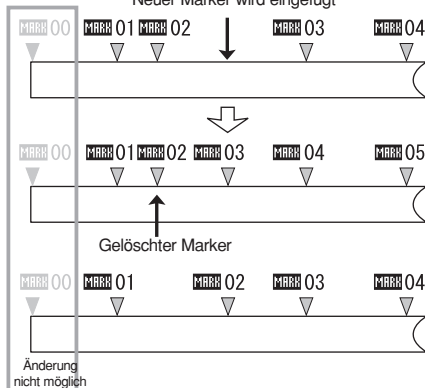


Der unterlegte Marker wird gelöscht und der vorherige Marker wird angezeigt.

ANMERKUNG


- Marker werden unwiderruflich dauerhaft gelöscht.
- **MARR00** (Anfang) kann nicht gelöscht werden.
- Marker-Symbol unterlegt: Drücken Sie die Taste **MARK/CLEAR**, um den Marker zu löschen. Marker-Symbol nicht unterlegt: Drücken Sie die Taste **MARK/CLEAR**, um einen neuen Marker an dieser Position anzulegen.
- Wenn Marker zwischen anderen Markern erzeugt oder gelöscht werden, werden alle Marker ab Anfang automatisch neu nummeriert.

Neuer Marker wird eingefügt



Metronom

Das Metronom verfügt über einen Vorzähler, Lautstärke, Klang und Taktart können individuell gewählt werden. Sie können das Metronom auch nur über den Kopfhörerausgang ausgeben.

1 **TOOL**
 Drücken Sie

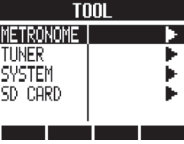
2 Wählen Sie **METRONOME**.

TOOL

METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶

Menüpunkt umschalten

3 Drücken Sie

 Das ist die normale Methode zum Einstellen des Metronoms.

Wählen Sie das jeweilige Menü und passen Sie die Einstellungen an.

METRONOME

ON/OFF	Off
LEVEL	50
PAN	Center
SOUND	Bell
PRE COUNT	Off

Menüpunkt umschalten

Einstellung ändern

HINWEIS

Metronom-Ausgabe ändern und einstellen

- Verwenden Sie den **METRONOME**-Schalter, um die Ausgabe einzustellen.

METRONOME

OUTPUT + PHONES PHONES ONLY

BALANCE

MASTER CLICK

DIRECT DAW

OUTPUT + PHONES

Das Metronome-Signal wird sowohl über die **OUTPUT**- als auch die **PHONES**-Buchse ausgegeben.

PHONES ONLY

Das METRONOME-Signal wird nur über die **PHONES**-Buchse ausgegeben. Mit dem **BALANCE**-Drehregler können Sie die Lautstärke des **MASTER**-Fader- und Metronom-Signals aufeinander abstimmen.

MASTER CLICK (Metronom)

- Die Metronom-Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.
- Das Metronom kann auch während der Wiedergabe des **MASTER TRACKS** verwendet werden.

Menü-Einstellungen und Werte

ON/OFF: Ein-/Ausschalten	
Einstellungen	
Play Only	Nur während der Wiedergabe
Rec Only	Nur während der Aufnahme
Play & Rec	Während der Wiedergabe & Aufnahme
Off (Vorgabe)	Keine Metronom-Ausgabe
LEVEL: Metronom-Lautstärke ändern	
Einstellbereich	
0-100	Voreinstellung: 50
PAN: Stereoposition ändern	
Einstellbereich	
L100-R100	Voreinstellung: Center
SOUND: Klang ändern	
Einstellungen	
Bell (Voreinstellung)	Metronom-Sound mit einer Glocke als Akzent
Click	Nur Klick-Sound
Stick	Drum-Stick-Sound
Cowbell	Kuhglocken-Sound
Hi-Q	Synthetischer Klick-Sound
TRACK1-TRACK24	TRACK 1-24-Sound (mono)
TRACK 1/2-Track 23/24	TRACK 1/2-23/24-Sound (stereo)
PRE COUNT: Einstellung Vorzähler	
Einstellungen	
Off (Voreinstellung)	Keine Ausgabe
1-8	Aktiviert den Vorzähler für die Beats 1 bis 8
SPECIAL	Spezielles Vorzähler-Pattern

ANMERKUNG

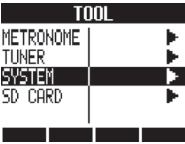
- Beachten Sie, dass es bei hoher Metronom-Lautstärke vorkommen kann, dass die Akzente schwierig zu unterscheiden sind.
- Wenn ein Track mit einem zugewiesenen Rhythmus-Pattern in der Einstellung **SOUND** ausgewählt wurde, wird kein Sound ausgegeben.

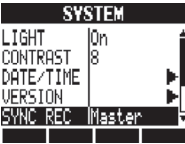
Synchrone 16-Track-Aufnahme mit zwei Geräten

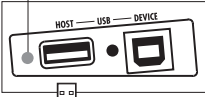
Wenn Sie auf mehr als 8 Spuren gleichzeitig aufnehmen möchten, beispielsweise um eine Band live mitzuschneiden, können Sie die Anzahl der verfügbaren Tracks erhöhen, indem Sie zwei R24 mit einem USB-Kabel miteinander verbinden.

Einstellungen am Sender

Das R24 übernimmt die Steuerung als Master.

- 1 **TOOL**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **SYSTEM**.


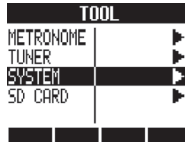
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie **SYNC REC** und stellen Sie es auf **Master**.


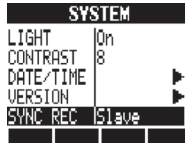


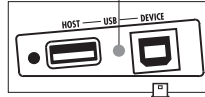
HOST USB-Anzeige leuchtet
- 4 Verbinden Sie zwei R24 über ein USB-Kabel
 Stecken Sie ein USB-2.0-Kabel (AB-Typ) in die Ports mit den leuchtenden Anzeigen.

Einstellungen am Empfänger

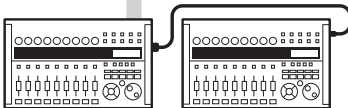
Legen Sie fest, welches R24 als Slave arbeitet.

- 1 **TOOL**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **SYSTEM**.


 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie **SYNC REC** und stellen Sie es auf **Slave**.









DEVICE USB-Anzeige leuchtet
- 4 Verbinden Sie zwei R24 über ein USB-Kabel
 Stecken Sie ein USB-2.0-Kabel (AB-Typ) in die Ports mit den leuchtenden Anzeigen.



HINWEIS

Befehlstasten, die beide Geräte steuern:

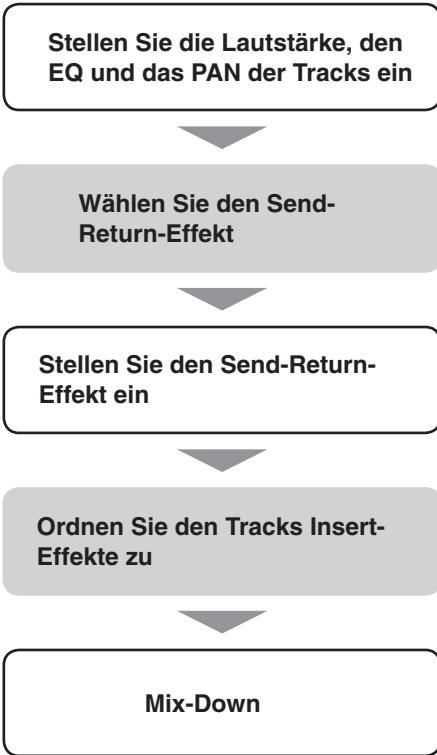
	REC-Taste		FF-Taste
	PLAY-Taste		REW-Taste
	STOP-Taste		

ANMERKUNG

- Eine perfekte Synchronisation kann beim Start einer Aufnahme mit zwei Geräten nicht garantiert werden.
Dabei tritt ein Versatz von ungefähr 1-2 ms auf.
- Zudem ist eine Anbindung mit dem R16 möglich.
Im Verbund mit einem R16 betreiben Sie immer das R24 als **Master**.
- Bei der synchronisierten Aufnahme wird der Vorzähler deaktiviert.
- Wenn ein R24 auf **Slave** geschaltet ist, wird der Betrieb über USB-Power nicht empfohlen.
Verwenden Sie ein Netzteil oder Batterien.

R24-Mischvorgang

Im Track-Mixer nehmen Sie die Einstellungen für die Stereo-Links vor, passen die Lautstärken, die EQs sowie das Pan (Balance) an und steuern die Send-Return-Effekte an.



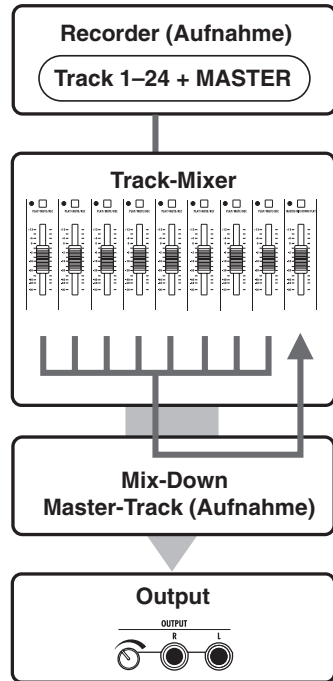
ANMERKUNG

Mit Ausnahme der Phasen-Einstellung werden die Parameterwerte identisch auf den linken und rechten Kanal eines Stereo-Tracks übertragen.

HINWEIS

Was ist der Track-Mixer?

- Der Mixer dient zur Stereomischung der Audio-Tracks des Recorders.
- Mit Hilfe der Track-Fader passen Sie die jeweiligen Lautstärken, das Pan, den EQ und andere Parameter an.

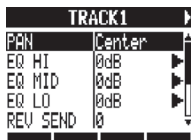


Track-Einstellungen für EQ, Pan und Send-Pegel

Im Track-Mixer stellen Sie die Track-Parameter wie das Pan (Stereoposition), den EQ (Klangregelung) und die Send-Return-Effekte ein.

1 **PAN/EQ**  Drücken Sie

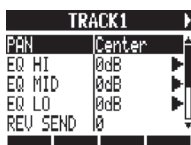
2 Wählen Sie einen Track.



Tracks wechseln



3 Wählen Sie einen Menüeintrag und seine Einstellung.

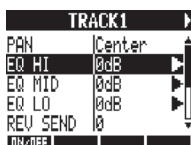


Menüpunkt umschalten



Einstellung ändern

4 Wählen Sie EQ HI, EQ MID oder EQ LO.

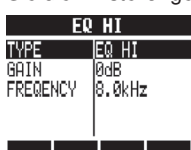


Menüpunkt umschalten



 Drücken Sie

5 Wählen Sie jeden Eintrag und ändern Sie die Einstellungen.



Menüpunkt umschalten



Einstellung ändern

HINWEIS

- Mit dem Track-Mixer können Sie jeden Track-Parameter wie das Pan und die Pegel der Send-Return-Effekte einstellen, um die Signale zu bearbeiten.
- In Schritt 2 können Sie einen Track auch über seine Statustaste auswählen, so dass diese orange leuchtet.

ANMERKUNG

- Mit Ausnahme der Phasen-Einstellung (INVERT) werden die Parameterwerte identisch auf den linken und rechten Kanal eines Stereo-Tracks übertragen.
- Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.
- Die einzige Einstellung, die im **MASTER TRACK** zur Verfügung steht, ist die Lautstärke, die über den zugehörigen Fader gesteuert wird.

Track-Parameter

Diese Parameter können für jeden Track eingestellt werden

Mono-Tracks: 1–24

Stereo-Tracks: 1/2–23/24

Anzeige	Parameter	Wertebereich (Voreinstellung)	Erklärung	Mono- Tracks	Stereo- Tracks	Master- Track
PAN	PAN	L100–R100 (Center)	Steuert die Balance (PAN). Bei Stereo-Tracks wird die Balance zwischen linkem/rechtem Kanal eingestellt.	○	○	
EQ HI	Hub im Höhenbereich					
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Hier senken Sie die Höhen ab oder heben sie an (EQ HI) oder filtern unerwünschte Höhenanteile (HI CUT). Dieser Parameter wird nur im Modus EQ HI angezeigt.	○	○	
	GAIN	–12dB~+12dB (0 dB)	Steuert den EQ-Hub in den Höhen (–12 ~ +12 dB). Dieser Parameter wird eingeblendet, wenn TYPE auf EQ HI eingestellt ist., jedoch nicht im Modus HI CUT.	○	○	
	FREQUENCY	500Hz~18kHz (8,0 kHz)	Steuert die Frequenz im Höhenbereich. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn EQ HI aktiv ist.	○	○	
EQ MID	Hub im Mittenbereich					
EQ MID	GAIN	–12dB~+12dB (0 dB)	Steuert den EQ-Hub im Mittenbereich (–12 ~ +12 dB). Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn EQ MID aktiv ist.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz~18kHz (1,0 kHz)	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn EQ MID aktiv ist.	○	○	
	Q	0,1~2,0 (0,5)	Steuert die Filtergüte (Breite) im mittleren Frequenzband. Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn EQ MID aktiv ist.	○	○	
EQ LO	Hub im Bassbereich					
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Hier senken Sie die Bässe ab oder heben sie an (EQ LO) oder filtern unerwünschte Bassanteile (LO CUT). Dieser Parameter wird nur im Modus EQ LO angezeigt.	○	○	
	GAIN	–12dB~+12dB (0 dB)	Steuert den EQ-Hub im Bassbereich (–12 ~ +12 dB). Dieser Parameter wird eingeblendet, wenn TYPE auf EQ LO eingestellt ist., jedoch nicht im Modus LO CUT.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz~1,6kHz (125Hz)	Steuert den EQ-Hub im Bassbereich. Dieser Parameter wird nur dann eingeblendet, wenn EQ LO aktiv ist.	○	○	
Send-Return-Effektpegel						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Steuert den Send-Level des Tracks für den Reverb-Effekt.	○	○	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Steuert den Send-Level des Tracks für den Chorus/Delay-Effekt.	○	○	
FADER	FADER	0~127 (100)	Steuert die aktuelle Lautstärke.	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Aktiviert bzw. deaktiviert die Stereo-Link-Funktion, mit der zwei Mono-Tracks zusammengefasst werden. (siehe S. 20)	○	○	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Aktiviert bzw. deaktiviert die Phaseninvertierung. In der Position ON ist die Phase normal, in der Stellung OFF dagegen invertiert.	○	○	

ANMERKUNG

- Mit den Softtasten ON/OFF schalten Sie die Parameter EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND und INVERT an/ab.
- Bei einem aktiven Stereo-Link wird der Parameter INVERT im ungeradzahigen Kanal als INVERT L und im geradzahigen Kanal mit INVERT R bezeichnet.

Zusammenfassen mehrerer Tracks auf ein bis zwei Tracks

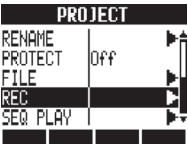
Mit einem Bounce fassen Sie die mehrere Tracks auf einer neuen Mono- oder Stereodatei im selben Projekt zusammen.

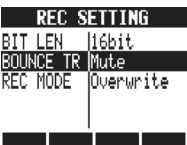
Einstellungen für den Bounce-Ziel-Track

PROJECT>REC>BOUNCE TR

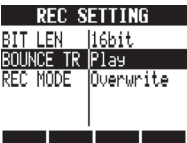
Beginnen Sie im obersten Screen

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie REC.

 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie

3 Wählen Sie BOUNCE TR.

 Menüpunkt umschalten



So integrieren Sie das Signal des Tracks in den Bounce, der durch den Bounce überschrieben wird

4 Wählen Sie Play.

 Einstellung ändern

BOUNCE TR: Bounce-Ziel-Track	
Einstellung	
Mute	Bounce-Ziel-Track wird gemutet (Voreinstellung)
Play	Bounce-Ziel-Track wird wiedergegeben

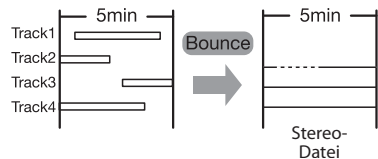
5 Wechseln Sie zum Anfang des Projekts.

Bounce (Vorbereitung)

- Wählen Sie die Quell-Tracks für den Bounce (stellen Sie jeden Track auf Wiedergabe).
 Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Anzeige grün leuchtet
 Leuchtet grün: Wiederebereite
- Wählen Sie den (die) Ziel-Track(s).
 Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Track-LED rot leuchtet.
 Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich

HINWEIS

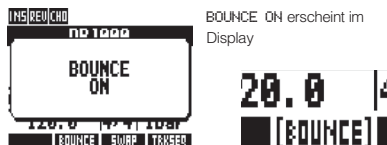
- „Bouncing“ bedeutet, dass die Audiodaten mehrerer Tracks und Dateien gemeinsam in eine Stereo- oder Monodatei überspielt werden. Man spricht dabei von „Ping-Pong-Aufnahme“.



- Um auch das Signal des Bounce-Ziel-Tracks wiederzugeben (und im Bounce einzuschließen), stellen Sie den BOUNCE TR wie in Schritt 4 „Einstellungen für den Bounce-Ziel-Track“ beschrieben auf Play.
- Eine neue Datei wird im selben Projekt erzeugt.
- Wenn Sie als Bounce-Ziel einen monophonen Track angeben, werden die aufgenommenen Signale mono zusammengemischt. Wenn Sie ein per Stereo-Link verkoppeltes Track-Paar angeben, werden die Signale stereo gemischt.

Bouncing


3 Drücken Sie  neben **BOUNCE**.




Anmerkung: Drücken Sie die Softtaste **BOUNCE** erneut, um den Bounce-Modus abzubrechen.

4 Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

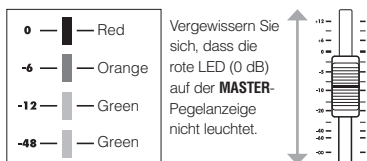
5  +  Drücken Sie, um die Aufnahme zu starten.
 Leuchtet rot  Leuchtet grün

6  Drücken Sie, um die Aufnahme zu stoppen.

Stellen Sie die Mischverhältnisse ein (Abhören)

1  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

2 Stellen Sie das Mischungsverhältnis inklusive Level, Volume, Pan und EQ für jeden Track ein.



3  Drücken Sie, um zu stoppen.

Wiedergabe des Tracks nach dem Bounce


1 Geben Sie die Bounce-Ziel-Tracks wieder.

 Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Anzeige grün leuchtet
 Leuchtet grün: Wiedergabebereit

2 Geben Sie die Bounce-Quell-Tracks wieder.

 Drücken Sie ein- bis zweimal, bis die Anzeige nicht leuchtet
 Leuchtet nicht: Stummgeschaltet

3 Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

4  Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

ANMERKUNG

- Diese Aktion kann durch Drücken der Softtaste **UNDQ** widerrufen werden.
- Wenn Sie einen Bounce auf einen Stereo- oder zwei Mono-Tracks durchführen, stellen Sie das Pan des ungeraden Tracks auf L100, die des geraden Tracks auf R100.

Einsatz eines Mastering-Effekts

Verwenden Sie einen Mastering-Algorithmus als Insert-Effekt für den Master-Track, um den Mix-Down zu bearbeiten.

Setzen Sie einen Insert-Effekt vor dem MASTER-Fader ein

- 1** **EFFECT**

Drücken Sie
- 2** Wählen Sie ON/OFF und dann On.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten
↑
↓
Einstellung ändern
- 3** Wählen Sie ALGORITHM und stellen Sie es auf Mastering.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 Plus
INPUT SRC	Input1/2
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten
↑
↓
Einstellung ändern
- 4** Wählen Sie INPUT SRC und stellen Sie es auf Master.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 Plus
INPUT SRC	Master
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten
↑
↓
Einstellung ändern
- 5** Wählen Sie PATCH und stellen Sie es ein.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 PlusA
INPUT SRC	Master
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten
↑
↓
Einstellung ändern

Wählen Sie während der Projekt-Wiedergabe ein geeignetes Patch aus.

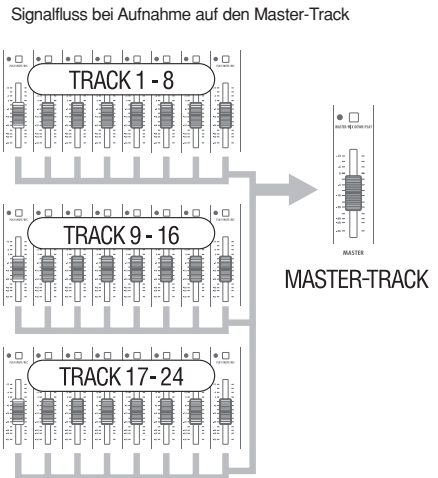
PLAY STOP
- 6** **EXIT** Drücken Sie

ANMERKUNG

- Wenn der Insert-Effekt bereits vor dem **MASTER**-Fader eingesetzt wurde, kann er den Tracks weder während der Wiedergabe noch Aufnahme zugewiesen werden.
- Wenn in Schritt 5 Verzerrungen durch den Mastering-Effekt auftreten, sollten Sie die Wiedergabe-Tracks überprüfen, indem Sie deren Fader herunterziehen (Wenn die Wiedergabe eines Tracks verzerrt klingt, passen Sie den Track an).
- Bei den Algorithmen können Sie zwischen Stereo-, Dual-, Mic- und Mastering-Algorithmen wählen. Wenn Sie den Algorithmus wechseln, werden die Eingänge als Insert-Position festgelegt.

HINWEIS

Sie können auch einen MASTERING-Algorithmus wählen, um einen Stereo-Mix zu bearbeiten.



Aufnahme auf den Master-Track

Nehmen Sie den „finalen“ Stereo-Mix als Mix-Down auf dem **MASTER**-Track auf. Die Signale werden durch den **MASTER**-Fader geroutet und dann auf den Master-Track aufgenommen.

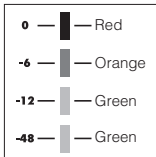
Aufnahme auf dem MASTER-Track

Passen Sie zuerst die Signalpegel an.

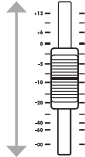
1 Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

Mit  starten Sie die Wiedergabe und passen die Track-Pegel an.

2 Passen Sie den Signalpegel am Master-Fader an.



Vergewissern Sie sich, dass die rote LED (0 dB) auf der **MASTER**-Pegelanzeige nicht leuchtet.





3  Drücken Sie, um zu stoppen.


Aufnahme auf dem Master-Track

4 Drücken Sie die **MASTER**-Statustaste ein- bis zweimal, bis sie rot leuchtet.

Leuchtet rot: Aufnahme ist möglich

5 Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

6  +  Drücken Sie, um mit der Aufnahme zu beginnen.

7  Drücken Sie, um zu stoppen.

ANMERKUNG



Die Einstellungen für Pan, Balance sowie die Insert- und Send-Return-Effekte der einzelnen Tracks wirken sich auf die an den **MASTER**-Track ausgegebenen Signale aus.


Geben Sie den Master-Track wieder.

1 Drücken Sie die **MASTER**-Statustaste ein- bis zweimal, bis sie grün leuchtet.

Leuchtet grün: Wiedergabebereit

Auf diese Weise werden alle anderen Tracks stummgeschaltet und alle Effekte deaktiviert.

2 Halten Sie  gedrückt: Mit  springen Sie zum Anfang zurück.

 Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten.

3  Drücken Sie, um zu stoppen.


Deaktivieren Sie die Wiedergabe im **MASTER**-Track

4 Drücken Sie die **MASTER**-Statustaste ein- bis zweimal, bis sie nicht leuchtet.

Leuchtet nicht: deaktiviert

Das Mute der anderen Tracks wird deaktiviert: Die Statusleuchten haben wieder den Zustand wie zuvor.

HINWEIS

- Jedes Projekt kann einen **MASTER**-Track haben.
- Eine Datei kann dem **MASTER**-Track zugewiesen werden.
- Bei einem Mixdown ab der Mitte des Songs wird immer in eine neue Datei aufgenommen.
- Die Wiedergabepegel der einzelnen Tracks sowie der Aufnahmepegel des **MASTER**-Tracks können während der Aufnahme überprüft werden.
- Die Signale, die den **MASTER**-Fader durchlaufen haben, liegen identisch an den **OUTPUT**-Buchsen an.
- Diese Aktion kann durch Drücken der Softtaste  widerrufen werden.
- Während der Wiedergabe können Sie das Metronom verwenden.

 siehe: Fortlaufende Wiedergabe von Projekten


S. 97

Songs mit Hilfe des Samplers erzeugen

Mit Hilfe der Sampler-Funktionen des R24 können Sie sehr einfach Backing-Tracks, Rhythmus-Parts und Guide-Spuren in hoher Klangqualität erzeugen. Verwenden Sie diese Funktionen, um Musikstücke von Demo-Songs bis zu fertig gemischten Aufnahmen zu erzeugen.

1 Erstellen Sie einen Loop, den als Rhythmus-Spur für den gesamten Song verwenden.

Erstellen Sie mithilfe der Loops und der Rhythmus-Funktionen des R24 eine Rhythmus-Sequenz, die sie dann einem der Tracks (bzw. Pads) als Loop zuweisen. Stellen Sie Drum-Loops und anderes Material, das Sie inspiriert, zusammen und entwickeln Sie daraus Ideen für Ihren Song.

 Zuweisen von Tracks Loop-Einstellungen S. 49
S. 50

2 Starten Sie die Wiedergabe des erstellten Rhythmus-Loops und nehmen Sie für weitere Loops Gitarre, Bass, Keyboard etc. auf.

Nehmen Sie weitere Loops auf, bis Sie mit dem Ergebnis für Riff, Backing-Part und die anderen Teile des Songs zufrieden sind. Verwenden Sie zum Loopen nur die Teile der Aufnahmen, die Ihnen gefallen.

 Loop-Einstellungen S. 50

3 Um weitere Phrasen für Loops aufzunehmen, wiederholen Sie Schritt 2.

Bereiten Sie alle Phrasen vor, die Sie in Ihrem Song verwenden möchten.


4 Wenn Sie die Loops vorbereitet haben, spielen Sie sie über die Pads ab, um eine Song-Struktur zu erarbeiten.

Spielen Sie die Pads zum Rhythmus und überlegen Sie, wie Sie die verschiedenen Loops in eine fließende, schlüssige Abfolge bringen können.

 Spielen der Pads S. 52

5 Nachdem Sie die Song-Struktur festgelegt haben, erzeugen Sie eine Sequenz (Loop-Daten für den ganzen Song).

Um Sequenzen einzugeben, können Sie die Pads in Echtzeit zu einem Rhythmus (Click) spielen, oder die Sequenzen Schritt für Schritt eingeben (Step-Eingabe). Auf diese Weise können Sie die Guide-Spuren mit Backing-Tracks und Rhythmus-Parts für einen ganzen Song aufnehmen.

 Erzeugen einer Sequenz S. 53

6 Spielen Sie die Sequenz ab und nehmen Sie dabei Gesang, Solo-Gitarre oder andere Teile auf.

Nehmen Sie die Hauptstimmen und -Instrumente synchron zu den Guide-Spuren auf.

Überblick über die Sampler-Funktionen

Beim R24 können Sie Tracks Audiodateien und Rhythmus-Patterns zuweisen, die dann wiedergegeben oder in Echtzeit über die Pads getriggert werden können.

Das Verhalten der Pads kann über folgende Einstellungen beeinflusst werden.

- Wiedergabe-Typen für Pads
- Globale Quantisierung zur Korrektur von Timing-Fehlern

Mit dem R24 können Sie Audiodateien, die einem Track zugewiesen wurden, loopen. Die Start- und Endpunkte eines Loops können eingestellt werden.

Zusätzlich können aus Audiodateien bzw. Rhythmus-Patterns, die Tracks zugewiesen und als Loop definiert wurden, Sequenzen wie z.B. Backing-Parts oder Rhythmen für ganze Songs erstellt werden.

Um Sequenzen einzugeben, können Sie die Pads in Echtzeit zu einem Rhythmus (Click) spielen, oder die Sequenzen Schritt für Schritt eingeben (Step-Eingabe).

Takte und Beats können eingefügt oder gelöscht werden, und auch das Taktmaß lässt sich bearbeiten.

Audiodateien, die Tracks zugewiesen wurden, können ebenfalls bearbeitet werden, z.B. durch Tempo-Änderungen bei gleichbleibender Tonhöhe, durch Löschen nicht mehr benötigter Parts, Einfügen von Fade-Ins bzw. Fade-Outs sowie Tempo-Änderungen (BPM).

Zuweisen von Tracks

Beim R24 können Sie Tracks Audiodateien und Rhythmus-Patterns zuweisen, die dann wiedergegeben oder in Echtzeit über die Pads getriggert werden können. In diesem Beispiel erklären wir Ihnen, wie man Loops zuweist. Weisen Sie die Loops dem Speichermedium zu, indem Sie unter dem USB Menü die Option „STORAGE>INIT“ auswählen und anschließend die Loop-Dateien in den Ordner „ZOOM_R24/LOOP“ einfügen. (siehe S.109)

1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie den Track aus, den Sie zuweisen möchten.



3 Wählen Sie TAKE.



(ENTER) Drücken Sie

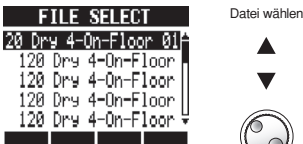
4 Wählen Sie LOOP[USB].



FILE	Audiodateien im aktuellen Projekt
PATTERN	Rhythmus-Pattern
LOOP[USB]	Loops auf dem USB-Speichermedium
OTHER PRJ	Audiodateien in anderen Projekten

(ENTER) Drücken Sie

5 Wählen Sie einen Loop.



(ENTER) Drücken Sie

ANMERKUNG

- Um eine Audiodatei aus einem anderen Projekt zu laden, wählen Sie in Schritt 4 **OTHER PRJ**. Wählen Sie in **PROJECT** das Projekt, das die Datei enthält. Mit **NEXT** wählen Sie die Datei aus. Bei Bedarf ändern Sie den Dateinamen vor dem Laden.
- In einem neuen Projekt wird das Tempo des gesamten Projekts durch das Tempo der ersten einem Track zugewiesenen Audiodatei bestimmt.
- Im Menü **LOOP[USB]** werden die Dateien im Ordner **ZOOM_R24/LOOP** auf dem USB-Speichermedium angezeigt. Um ein neues USB-Speichermedium zu verwenden, erzeugen Sie über den Computer einen Ordner mit demselben Namen auf diesem Speichermedium (siehe S. 109) oder wählen Sie im **USB**-Menü die Option **STORAGE>INIT** und legen Sie die Loops in diesem Ordner ab.
- Wenn Rhythmus-Patterns mehreren Tracks zugewiesen und gemeinsam abgespielt werden oder Pattern mit vielen Note-On-Events abgespielt werden, kann es aufgrund der eingeschränkten Polyphonie des Geräts vorkommen, dass nicht alle Events wie erwartet wiedergegeben werden.
- In Schritt 2 können Sie die der Tracks auch über deren Statustasten auswählen.

HINWEIS

Audiodateien und Rhythmus-Patterns können auch während der Auswahl wiedergegeben werden.



Starten Sie die Wiedergabe



Halten Sie die Wiedergabe an

Loop-Einstellungen

Passen Sie die Loop-Einstellungen für jeden Track einzeln an.
Schalten Sie die Loops auf ON und stellen Sie den Startpunkt und die Länge ein.

Loop-Einstellungen für Tracks

Schalten Sie die Loops für jeden Track auf ON oder OFF.

1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie den Track, der geloopt werden soll.

TRACK1	
TAKE	0010 MONO-000
LOOP	Off
PAD	-
TRK SEQ	
EDIT	

Track wählen

3 Wählen Sie LOOP.

TRACK1	
TAKE	0010 MONO-000
LOOP	Off
PAD	-
TRK SEQ	
EDIT	

Menü wechseln

Drücken Sie

4 Wählen Sie ON/OFF und dann ON, um die Loop-Wiedergabe zu aktivieren.

LOOP SETTING	
ON/OFF	On
POSITION	01-01-00
LENGTH	03-03-36

Menü wechseln

Einstellung ändern

ANMERKUNG

- Wenn für einen Track die Option LOOP auf ON gesetzt ist, leuchtet die Leuchte der Statustaste dieses Tracks orange statt grün, sobald der Track für die Wiedergabe bereit ist. Ein Track, für den die Option LOOP auf ON gesetzt ist, kann nicht aufnahmebereit geschaltet werden (die rote Leuchte leuchtet nicht). Folgende zusätzliche Funktionen können gewählt werden, wenn für die Option LOOP eines Tracks auf ON gesetzt ist.
 - Das Pad kann zum Triggern des Loops benutzt werden.
 - Durch Drücken der Taste PLAY wird die Loop-Wiedergabe gestartet.
 - Sequenz-Daten können aufgezeichnet werden.
- Wenn ein Rhythmus-Pattern einem Track zugewiesen ist, kann es nicht geloopt werden.
- In Schritt 2 können Sie die der Tracks auch über deren Statustasten auswählen.

Loop-Einstellungen

Loop-Intervall einstellen

Für Tracks, denen Audiodateien zugewiesen sind und für die die Option LOOP auf ON gesetzt ist, kann das Loop-Intervall (Startpunkt und Länge) eingestellt werden.

1

TRACK



Drücken Sie

2

Wählen Sie den Track, der geloopt werden soll.

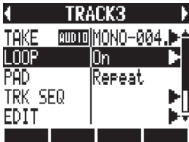


Track wählen



3

Wählen Sie LOOP.



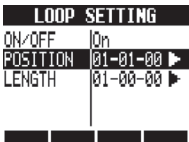
Menü wechseln



Drücken Sie

4

Wählen Sie POSITION.



Menü wechseln

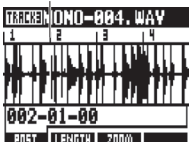


Drücken Sie

5

Stellen Sie den Loop-Startpunkt ein.

Startpunkt



Bewegen



Startpunkt ändern

6

Drücken Sie neben **LENGTH**, um die Loop-Länge einzustellen.



HINWEIS

- Um Start- und Endpunkt des Loops festzulegen, können Sie mit den Soft-Tasten zwischen POSI und LENGTH umschalten.
- Sie können die Audiodatei wiedergeben, während Sie diese Einstellungen vornehmen.



Starten Sie die Wiedergabe



Halten Sie die Wiedergabe an



Vorspulen

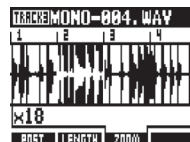


Zurückspulen

Wellenform heranzoomen

Um Start- und Endpunkt des Loops festzulegen, können Sie an die angezeigte Wellenform heranzoomen. Bis zu 32-fache Vergrößerung ist möglich.

Drücken Sie neben **ZOOM**, um zu zoomen.



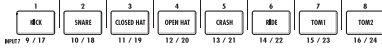
Zoom ändern

Spiele der Pads

Um die Audiodatei bzw. das Rhythmus-Pattern, das einem Track zugewiesen wurde, anzuspielen, betätigen Sie das Pad unterhalb des entsprechenden Track-Faders.

1

Drücken Sie auf ein Pad



MASTER REPEAT/STOP Um Loop zu aktivieren, halten Sie **REPEAT/STOP** gedrückt und drücken ein Pad (das PAD muss auf 1Shot eingestellt sein).

MASTER REPEAT/STOP Um die Loop-Wiedergabe zu beenden, halten Sie erneut **REPEAT/STOP** gedrückt und drücken Sie ein Pad.

Wiedergabe-Methode einstellen

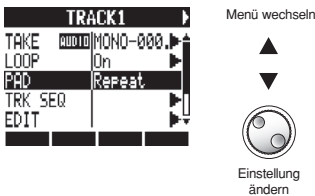
Hier stellen Sie die Wiedergabe-Methode für die Pads ein.

1

TRACK Drücken Sie

2

Wählen Sie PAD und stellen Sie die Wiedergabe-Methode ein.

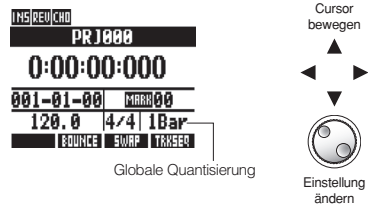


PAD: Wiedergabe-Methode	
Einstellung	
Repeat	Loop wird in der Schleife wiedergegeben
Gate	Wiedergabe stoppt, sobald Sie das Pad loslassen
1Shot	Audiodatei wird bis zum Ende wiedergegeben, auch wenn das Pad gelassen wird.

Globale Quantisierung einstellen

Sie können das Gerät so einstellen, dass beim Spielen der Pads oder bei der Echtzeit-Eingabe von Sequenzer-Daten auftretende Timing-Schwankungen korrigiert werden, sodass die Noten rhythmisch an Takten bzw. Beats ausgerichtet sind.

Bewegen Sie den Cursor auf das Feld für die Globale Quantisierung und bearbeiten Sie die Einstellung.



Globale Quantisierung	
Einstellungen	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (Voreinstellung)	8 Takte, 4 Takte, 2 Takte, 1 Takt
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Halbe Note, Halbetriole, Viertelnote, Vierteltriolen, Achtelnote, Achteltriolen, Sechzehntelnote, Sechzehnteltriolen, Zweiunddreißigstelnote
Hi	1 Tick (1/48-tel einer Viertelnote)

ANMERKUNG

- Wenn Sie ein Pad betätigen, startet die Wiedergabe erst, sobald die Sequenz mit der eingestellten Quantisierung (Takt, Note) übereinstimmt.
- Das Pad blinkt während der Wiedergabe.
- Wenn Sie die Wiedergabe anhalten, wird die Wiedergabe erst gestoppt, sobald die Sequenz mit der eingestellten Quantisierung (Takt, Note) übereinstimmt.

Erzeugen einer Sequenz

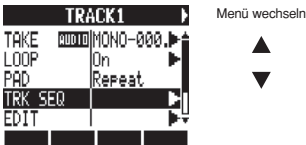
Weisen Sie Tracks Audiodateien und Rhythmus-Patterns zu und setzen Sie die Option **LOOP** auf **ON**. Kombinieren Sie mehrere Komponenten, um Backing-Parts, Rhythmus- und weitere Daten (Sequenz-Daten) für einen kompletten Track zu erstellen. Sequenzen können in Echtzeit oder per Step-Eingabe erzeugt werden.

Erzeugen Sie eine Sequenz mit Echtzeit-Eingabe



Bei der Echtzeit-Eingabe erstellen Sie Sequenzen, indem Sie die Pads synchron zum Rhythmus (Metronom) spielen.

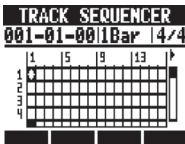
1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **TRK SEQ.**

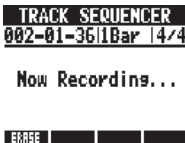


 Drücken Sie

3 Halten Sie  gedrückt: Mit  starten Sie die Echtzeit-Eingabe.



4 Spielen Sie die Pads im Rhythmus, um Daten einzugeben.



5 Um die Eingabe  löschen, drücken und halten Sie  neben **DELETE**. Bereits für einen Track eingegebene Daten werden durch Drücken des Pads gelöscht.

6  Drücken Sie, um die Eingabe zu beenden.

ANMERKUNG


- Etwaige Timing-Schwankungen werden entsprechend den Quantisierungs-Einstellungen korrigiert.
- Es kann auch ein Metronom-Vorzähler eingestellt werden (siehe S. 36).

Erzeugen Sie eine Sequenz mit Step-Eingabe

Mit der Step-Eingabe können Sie Sequenzen Schritt für Schritt eingeben.

1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie TRK SEQ.

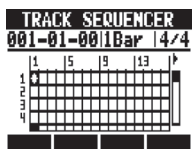


Menü wechseln

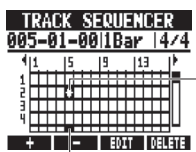
Drücken Sie

3 Starten Sie die Step-Eingabe.

Drücken Sie



4 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Daten einfügen oder löschen möchten.



Cursor bewegen

Takt-Cursor

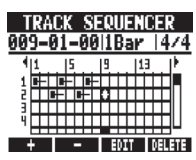
Gehen Sie zurück zu Schritt 1

Gehen Sie vor zu Schritt 1

Drücken Sie neben oder , um die Schrittweite zwischen einem Takt, einem Beat bzw. einer Sechzehntelnote umzuschalten.

5 Bei Betätigung eines Pads werden die Pad-Daten an der entsprechenden Position eingefügt.

Oder drücken Sie **ENTER**, um die Daten des Tracks an dieser Position einzugeben.

Note-On



Länge des Loops oder Rhythmus-Patterns

6 Drücken Sie neben **DELETE**, um die Daten an dieser Position zu löschen.

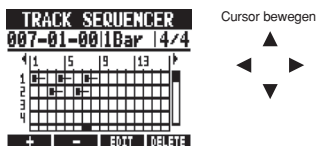
7 Drücken Sie, um die Eingabe zu beenden.

Erzeugen einer Sequenz

Daten löschen

Bei der Step-Eingabe können Sie Daten links bzw. rechts von der Cursorposition löschen.

1 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Daten löschen möchten.

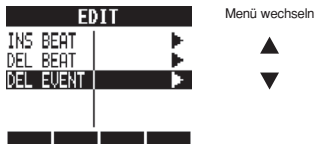


REW Gehen Sie zurück zu Schritt 1

FF Gehen Sie vor zu Schritt 1

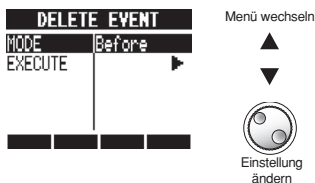
2 Drücken Sie neben **EDIT**.

3 Wählen Sie **DEL EVENT**.

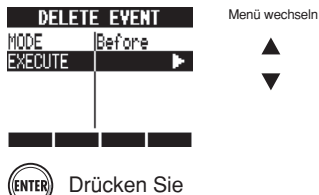


Drücken Sie

4 Wählen Sie **MODE** und dann **Before** oder **After**, um Daten links oder rechts des Cursors zu löschen.



5 Wählen Sie **EXECUTE**.



Bearbeiten einer Sequenz

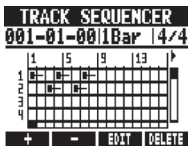
Wenn Sie eine Sequenz mit der Step-Eingabe erstellen, können Sie Beats einfügen bzw. löschen. Sie können auch das Taktmaß verändern.

Einfügen und Löschen von Beats

Wenn Sie zum Erstellen einer Sequenz die Step-Eingabe-Methode verwenden, können Sie Beats einfügen bzw. löschen. Sie können auch Beats einfügen oder löschen, und damit Takte mit einem anderen als dem für das Projekt eingestellten Taktmaß eingeben; das Taktmaß wird dann nur für diesen Bereich geändert.

1

Starten Sie die Step-Eingabe.

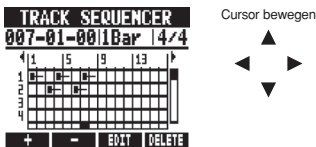


2

Drücken Sie neben **+** oder **-**, um die Step-Länge zu ändern.

3

Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Beats einfügen oder löschen möchten.



REW Gehen Sie zurück zu Schritt 1

FF Gehen Sie vor zu Schritt 1

4

Drücken Sie neben **EDIT**.

5

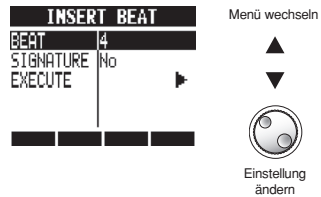
Wählen Sie **INS BEAT**, um Beats einzufügen, bzw. **DEL BEAT**, um Beats zu löschen.



Drücken Sie

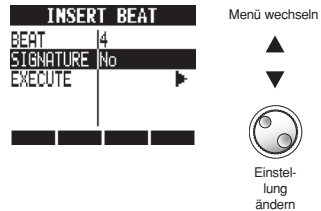
6

Wählen Sie **BEAT** und geben Sie die Anzahl von Beats ein, die Sie einfügen bzw. löschen möchten.



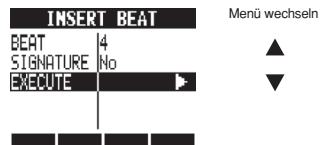
7

Stellen Sie **SIGNATURE** auf **No** ein, um das Taktmaß zu belassen, oder auf **Add**, um das Taktmaß zu ändern.



8

Wählen Sie **EXECUTE**.

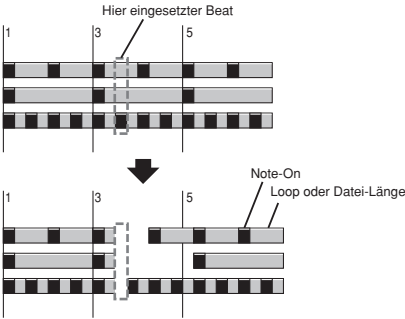


Drücken Sie

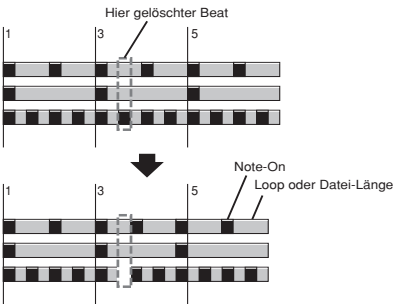
Bearbeiten einer Sequenz

ANMERKUNG

- Wenn Sie Beats einfügen, werden Loops und Audiodateien an der Einfügemarke abgeschnitten.



- Wenn Sie Beats löschen, werden Loops und Audiodateien innerhalb des gekürzten Bereichs ebenfalls entsprechend kürzer.



- Wenn Sie Beats mit einem abweichenden Taktmaß einfügen bzw. löschen, ändert sich je nach Einstellung des Parameters SIGNATURE auch das Taktmaß des bearbeiteten Bereichs.

SIGNATURE: Einstellung Taktmaß	
Einstellung	
No	<p>Das Taktmaß wird nicht geändert. Beats werden um den eingefügten bzw. gelöschten Bereich verschoben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie Beats einfügen, wird das Taktmaß des Takts geändert, in den der letzte der neu eingefügten Beats fällt. Wenn Sie beispielsweise 3 Beats in einen Song einfügen, der das Taktmaß 4/4 hat, wird der Takt, auf den der dritte Beat fällt, zum 7/4-Takt erweitert.
Add	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie Beats löschen, wird das Taktmaß des Takts geändert, aus dem die Beats gelöscht werden. Wenn Sie beispielsweise 3 Beats aus einem Song löschen, der das Taktmaß 4/4 hat, wird der Takt an dieser Stelle zum 5/4-Takt. <ul style="list-style-type: none"> • Es wird immer nur das Taktmaß eines Takts geändert, alle anderen Takte bleiben unverändert.

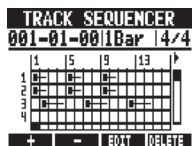
Taktmaß ändern

Auch bei der Step-Eingabe können Sie das Taktmaß ändern.

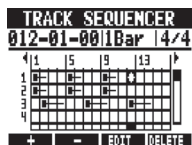
1 Starten Sie die Step-Eingabe.



Drücken Sie



2 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie das Taktmaß ändern möchten.



REW



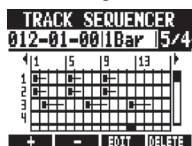
Gehen Sie zurück zu Schritt 1

FF



Gehen Sie vor zu Schritt 1

3 Navigieren Sie zum Anzeigebereich für das Taktmaß und ändern Sie die Einstellung.



Cursor bewegen

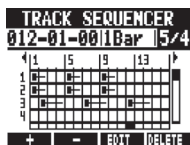


Einstellung ändern

Taktmaß ändern	
Einstellbereich	
1/4-8/4	Taktmaß

Eingefügtes Taktmaß löschen

1 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie das Taktmaß löschen möchten.



REW



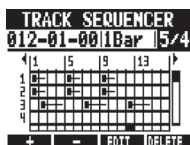
Gehen Sie zurück zu Schritt 1

FF



Gehen Sie vor zu Schritt 1

2 Navigieren Sie zum Anzeigebereich für das Taktmaß.



Cursor bewegen



Blinkt


3 Drücken Sie  neben **DELETE**.

Wiedergabe einer Sequenz

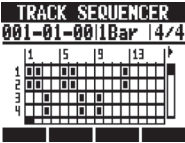
Verwenden Sie die folgenden Methoden, um die erstellten Sequenzen wiederzugeben.

Wiedergabe des Sequenzers

- 1 **TRACK**
 Drücken Sie


- 2 Wählen Sie TRK SEQ.
 Menü wechseln


 Drücken Sie

- 3 **PLAY**
 Drücken Sie

 Drücken Sie, um zu stoppen

Halten Sie gedrückt: Mit springen Sie zum Anfang zurück.

Wiedergabe im obersten Screen

- 1 Drücken Sie neben **TRACK**, um die Track-Sequenz zu aktivieren bzw. deaktivieren.


- 2 **PLAY**
 Drücken Sie


Track-Sequencer aktiviert

Drücken Sie, um zu stoppen

Drücken Sie, um vorzuspulen

Drücken Sie, um zurückzuspulen

Halten Sie gedrückt: Mit springen Sie zum Anfang zurück.

BPM-Tempo ändern

Das BPM-Tempo eines Tracks wird automatisch berechnet, nachdem dem Track eine Audiodatei zugewiesen wurde. Je nach Audio-Material kann es aber sein, dass das errechnete Tempo nicht mit dem tatsächlichen Tempo der Audiodatei übereinstimmt.

In diesem Fall können Sie das BPM-Tempo folgendermaßen korrigieren. Wenn das Tempo einer Audiodatei bei gleichbleibender Tonhöhe geändert werden soll, geschieht dies auf Basis des für diese Audiodatei eingestellten BPM-Tempos.

1 **TRACK**
 Drücken Sie

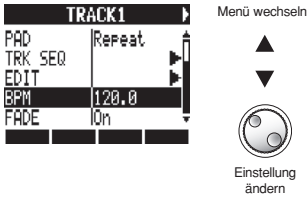
2 Wählen Sie den Track aus, für den Sie die Einstellung ändern möchten.



ANMERKUNG

- Bei der Berechnung des BPM-Tempos für Audio-dateien wird vom Taktmaß 4/4 ausgegangen.
- Bei der Aufnahme eines Tracks wird das aktuelle eingestellte BPM-Tempo verwendet.

3 Wählen Sie BPM und ändern Sie die Einstellung

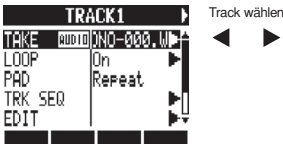


Tempo einer Audiodatei bei gleichbleibender Tonhöhe ändern

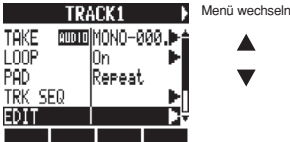
Sobald einem Track eine Audiodatei zugewiesen ist, können Sie das Tempo der Audiodatei ändern, ohne dabei die Tonhöhe zu ändern (Time-Stretching). Sie können diese Änderung für alle Tracks oder für einzelne Tracks durchführen. Allerdings wird dabei die Originaldatei überschrieben.

1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Um einzelne Tracks zu bearbeiten, wählen Sie einen Track aus.



3 Wählen Sie EDIT.



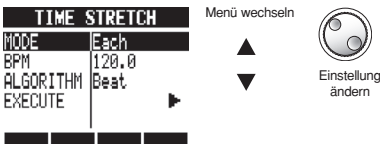
Drücken Sie

4 Wählen Sie STRETCH.

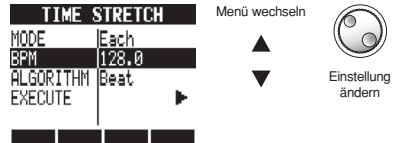


Drücken Sie

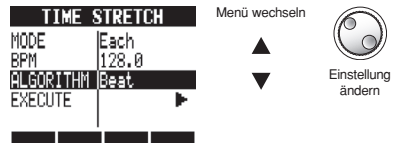
5 Stellen Sie für den Parameter **MODE** den Wert **Each** ein, wenn Sie einzelne Tracks bearbeiten möchten bzw. **All**, wenn Sie alle Tracks auf einmal bearbeiten möchten.



6 Wählen Sie **BPM** und geben Sie dann das Tempo für das Time-Stretching ein.

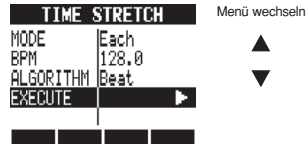


7 Wählen Sie **ALGORITHM** und stellen Sie den passenden Algorithmus für die Audiodatei ein.



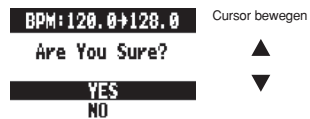
ALGORITHMUS	
Einstellung	
Beat	Dieser Time-Stretching-Algorithmus eignet sich für Audiodateien, die Rhythmen oder anderes Audiomaterial mit kurzen Noten enthalten.
Tone	Dieser Stretching-Algorithmus eignet sich für Songs und anderes Audiomaterial mit langen Noten.

8 Wählen Sie **EXECUTE**.



Drücken Sie

9 Wählen Sie **YES**.



Drücken Sie

ANMERKUNG

- Der **STRETCH**-Effekt kann nicht rückgängig (**UNDO**) gemacht werden.
- Bei Anwendung des **STRETCH**-Effekts werden die Original-Dateien überschrieben. Wenn Sie die Original-Dateien erhalten möchten, legen Sie zuerst eine Kopie des Projekts und der Dateien an (siehe S. 93).
- Das BPM-Tempo eines Tracks wird automatisch berechnet, sobald dem Track eine Audiodatei zugewiesen wurde. Je nach Dateimaterial kann es aber sein, dass das errechnete Tempo nicht dem tatsächlichen Tempo entspricht. Stellen Sie in diesem Fall das BPM-Tempo der einzelnen Tracks unter **TRACK > BPM** ein (siehe S. 60). Wenn das Tempo einer Audiodatei bei gleichbleibender Tonhöhe geändert werden soll, geschieht dies auf Basis des eingestellten BPM-Tempos.
- Das Tempo einer Audiodatei kann auf Werte zwischen 50%~150% des Original-Tempos eingestellt werden. Wenn das gewählte Tempo außerhalb dieses Bereichs liegt, wird die Fehlermeldung „**TRACK X is out of the setting range**“ („**TRACK X** außerhalb des Einstellbereichs“, wobei X für die Track-Nummer steht) angezeigt, und der Vorgang wird abgebrochen.
- Ist dem Track ein Rhythmus-Pattern zugewiesen, wird nach Schritt 3 der Screen Rhythmus-Pattern angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie Time-Stretching für einzelne Tracks durchführen, können Sie eine Vorschau auf das Ergebnis anhören.

PLAY



Drücken Sie, um die Vorschau wiederzugeben

STOP



Drücken Sie, um die Vorschau anzuhalten

Audiodateien beschneiden

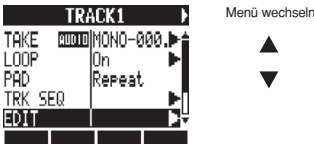
Durch das Trimmen von Audiodaten können Sie Teile, die außerhalb der gesetzten Anfangs- und Endpunkte liegen und nicht benötigt werden, entfernen. Die Original-Datei wird dabei überschrieben.

1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie den Track zum Trimmen aus.



3 Wählen Sie EDIT.



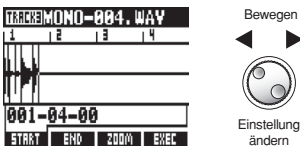
Drücken Sie

4 Wählen Sie TRIM.

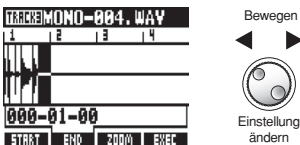


Drücken Sie

5 Stellen Sie den Startpunkt ein

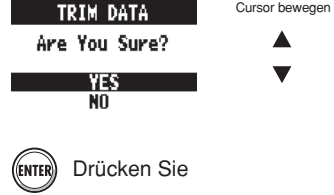


6 Drücken Sie neben **END**, um die End-Position einzustellen.



7 Drücken Sie neben **EXEC**.

8 Wählen Sie YES.



ANMERKUNG

- Der TRIM-Vorgang kann nicht rückgängig (UNDO) gemacht werden.
- Während des TRIM-Vorgangs wird die Original-Datei überschrieben. Wenn Sie die Original-Dateien erhalten möchten, legen Sie zuerst eine Kopie des Projekts und der Dateien an (siehe S. 93).
- Ist dem Track ein Rhythmus-Pattern zugewiesen, wird nach Schritt 3 der Screen Rhythmus-Pattern angezeigt.

HINWEIS

- Mithilfe der Soft-Tasten **START** und **END** legen Sie nacheinander Start- und Endpunkt fest.
- Mithilfe der Soft-Taste **ZOOM** können Sie an die Wellenform heranzoomen.
- Während Sie Start- bzw. Endpunkt festlegen, können Sie die Audiodatei wiedergeben.

PLAY
 Starten Sie die Wiedergabe

STOP
 Halten Sie die Wiedergabe an

FF
 Vorspulen

REW
 Zurückspulen

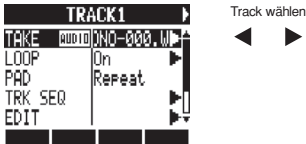
+ **STOP** **REW**
 Zum Startpunkt zurückkehren

Fade-Ins und Fade-Outs einstellen

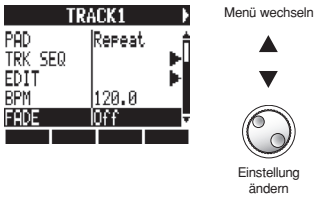
Bei der Wiedergabe gewöhnlicher Audiodateien werden am Anfang bzw. Ende der Datei Fade-Ins bzw. Fade-Outs eingefügt. Bei Rhythmus-Tracks und anderen Sounds mit ausgeprägtem Attack, können Sie diesen Effekt abschalten.

1 **TRACK**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie den Track aus, für den Sie die Fade-Einstellungen bearbeiten möchten.



3 Um den Effekt zu deaktivieren, stellen Sie den Parameter FADE auf Off.



Überblick über die Rhythmus-Funktionen

Wählen Sie eines der vorinstallierten Rhythmus-Patterns des R24 und spielen Sie dazu. Während Sie spielen, können Sie mithilfe der Pads in Echtzeit Akzente hinzufügen.

Die Rhythmen können mit folgenden Einstellungen angepasst werden.

- Drum-Kit und Pad-Sounds
- Wirbel-Funktion für die Pads aktivieren (der Pad-Sound wird wiederholt, solange das Pad gedrückt ist)
- Pad-Empfindlichkeit einstellen

Zusätzlich können Sie mit dem R24 eigene Rhythmus-Patterns erstellen.

Mit den Pads können Sie Rhythmen in Echtzeit zu einem anderen Rhythmus (Click) einspielen, oder Schritt für Schritt eingeben (Step-Eingabe).

Folgende Einstellungen stehen für Rhythmus-Patterns zur Verfügung.

- Anzahl der Takte (bei Neuerstellung)
- Taktmaß (bei Neuerstellung)
- Lautstärke
- Quantisierung

- Stereoposition des Drum-Kits
- Drum-Kit-Sound

Für Rhythmus-Patterns stehen folgende Bearbeitungs-Funktionen zur Verfügung.

- Pattern kopieren
- Pattern löschen
- Pattern umbenennen
- Pattern aus anderen Projekten importieren
- Verbleibenden Pattern-Speicher überprüfen

Wiedergabe von Rhythmus-Pattern

Auswahl eines Rhythmus-Patterns

Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern und spielen Sie es ab.

1

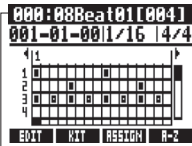
RHYTHM



Drücken Sie

2

Wählen Sie das Rhythmus-Pattern.



Pattern auswählen

Rhythmus-Pattern-Name

3

PLAY



Drücken Sie, um zu starten

STOP



Drücken Sie, um zu stoppen

STOP



Halten Sie gedrückt: Mit springen Sie zum Anfang zurück.

REW

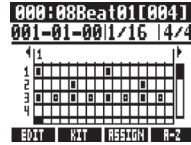


Auswahl des Drum-Kits

Wählen Sie die Drum-Kit-Sounds.

1

Drücken Sie neben **KIT**.



2

Wählen Sie das Drum-Kit.



Kit auswählen



Drücken Sie

HINWEIS

Sie können die Pattern-Reihenfolge ändern. Drücken Sie die Soft-Taste **A-Z**, um die Patterns in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren. Drücken Sie die Soft-Taste **HO...** um die Patterns numerisch zu sortieren.

ANMERKUNG

Die Drum-Kit-Einstellungen werden projektweise gespeichert.

Pad-Sounds spielen

Indem Sie die Pads unterhalb der Track-Fader spielen, können Sie in Echtzeit Akzente hinzufügen.

1 RHYTHM
 Drücken Sie

2 Spielen Sie die Pads

Bänke umschalten

Sie können die Sounds der Pads ändern.

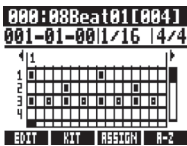
1-8Tr 9-16Tr

Drücken Sie **1-8Tr** für die Bank mit Drum-Kit-Sounds oder **9-16Tr** für die Bank mit Percussion-Sounds.

Wirbel (fortlaufende Wiedergabe)

Sie können das Pad so einstellen, dass der Sound regelmäßig wiederholt wird, solange Sie das Pad drücken. So geben Sie z. B. HiHat-Sechzehntel schnell ein.

1 Drücken Sie neben **EDIT**.



2 Wählen Sie **PAD ROLL** und stellen Sie die Wiederholrate ein.

Menü wechseln

Einstellung ändern

PAD ROLL: Wiederholintervall	
Einstellungen	
2/4-16/4	1/4 Noten x 2-16
3/8, 1/3, 1/4, 1/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	Punktierte Viertel, Halbetriolen, Viertelnoten, punktierte Achtel, Achteltriolen, Sechzehntel, Sechzehnteltriolen, Zweiuunddreißigstel

3 **MASTER REPEAT/STOP** Halten Sie **REPEAT/STOP** gedrückt und drücken Sie das gewünschte Pad.

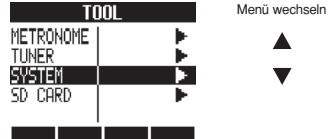
Wenn Sie zuerst **REPEAT/STOP** loslassen, wird der Pad-Sound weiter wiederholt, wenn Sie das Pad loslassen. Drücken Sie das Pad erneut, um den Wirbel zu beenden.

Pad-Empfindlichkeit

Stellen Sie die Pad-Empfindlichkeit ein, so dass sie anschlagdynamisch reagieren oder die Lautstärke der Sounds unabhängig von der Anschlagsstärke ist.

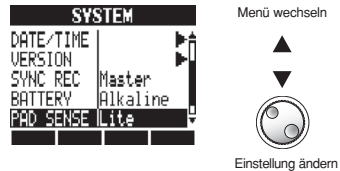
1 **TOOL**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **SYSTEM**.



(ENTER) Drücken Sie

3 Wählen Sie **PAD SENSE** und stellen Sie es ein.



PAD SENSE: Pad-Empfindlichkeit	
Einstellung	
Soft	Die Pad-Sounds werden unabhängig vom Anschlag mit niedriger Lautstärke ausgegeben.
Medium	Die Pad-Sounds werden unabhängig vom Anschlag mit mittlerer Lautstärke ausgegeben.
Loud	Die Pad-Sounds werden unabhängig vom Anschlag mit hoher Lautstärke ausgegeben.
Lite	Höchste Empfindlichkeit - bei geringer Anschlagstärke werden die Sounds mit hoher Lautstärke ausgegeben.
Normal	Mittlere Empfindlichkeit.
Hard	Niedrige Empfindlichkeit - für hohe Lautstärke müssen Sie die Pads mit großer Stärke anschlagen.
EX Hard	Niedrigste Empfindlichkeit - für hohe Lautstärke müssen Sie die Pads mit maximaler Stärke anschlagen.

Erzeugen eines Rhythmus-Patterns

Sie können eigene Rhythmus-Patterns erstellen. Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie in Echtzeit oder mithilfe der Step-Eingabe ein Rhythmus-Pattern erstellen.

Erstellung von Rhythmus-Patterns vorbereiten

Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern aus und legen Sie Takt-Anzahl, Taktmaß und Quantisierung fest. Sie können auch den für die Rhythmus-Patterns verfügbaren Speicher überprüfen.

1

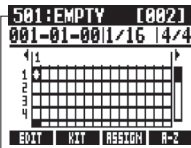
RHYTHM



Drücken Sie

2

Wählen Sie ein leeres Rhythmus-Pattern aus (Pattern-Name: EMPTY).

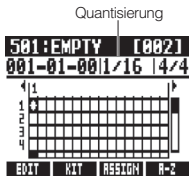


Pattern auswählen

Rhythmus-Pattern-Name

3

Navigieren Sie zum Quantisierungsbereich und stellen Sie den Wert ein.



Cursor bewegen



Einstellung ändern

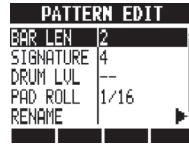
Quantizations	
Einstellung	
1/4	Viertelnote
1/8	8-tel Note
1/8T	8-tel Triole
1/16	16-tel Note
1/16T	16-tel Triole
1/32	32-stel Note
Hi	Tick (1/48-stel Viertelnote)

4

Drücken Sie neben **EDIT**.

5

Stellen Sie Takt-Anzahl und Taktmaß ein.



Menü wechseln



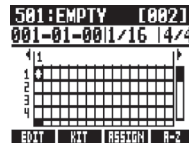
Einstellung ändern

BAR LEN: Anzahl der Takte	
Einstellbereich	
1-99	Anzahl der Takte
SIGNATURE: Taktmaß	
Einstellbereich	
1-8	Anzahl der Beats pro Takt
MEMORY	
Zeigt den aktuell verfügbaren Pattern-Speicher	

6



Drücken Sie



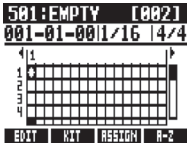
Erzeugen eines Rhythmus-Patterns

Rhythmus-Pattern in Echtzeit eingeben

Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie das Rhythmus-Pattern in Echtzeit erstellen, indem Sie die Pads zur Rhythmus-Begleitung (Metronom) spielen.

1 Starten Sie die Eingabe.

Halten Sie  und drücken Sie




2 Spielen Sie die Pads im Rhythmus, um Daten einzugeben.

501:Pat 501 [002]
001-02-47|1/16 |4/4

Now Recordings...


EDIT MIX DELETE ALL DEL

3 Löschen Sie die Eingabe.

Drücken und halten Sie  unter **DELETE** und drücken Sie ein Pad. Dadurch werden bereits auf diesem Track vorhandene Daten gelöscht.

Drücken Sie  unter **ALL DEL**, um bereits aufgezeichnete Daten aller Tracks zu löschen.

4 Beenden Sie die Eingabe

 Drücken Sie

ANMERKUNG

- Timing-Schwankungen werden über die Quantisierungseinstellungen korrigiert.
- Je nach Einstellung für die Pad-Empfindlichkeit wird auch die Anschlagstärke, mit der die Pads gespielt werden als Lautstärken-Änderung aufgezeichnet.
- Es kann auch ein Metronom-Vorzähler eingestellt werden (siehe S. 36).

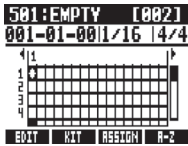
Rhythmus-Pattern über die Step-Eingabe erzeugen

Sobald die Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie das Rhythmus-Pattern Schritt für Schritt (Step-Eingabe) eingeben.

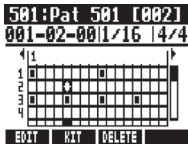
1 Starten Sie die Eingabe.



Drücken Sie



2 Bewegen Sie den Cursor zu der Position, an der Sie Noten einfügen oder löschen möchten.



Cursor
bewegen



Einen Beat zurückgehen



Einen Beat weitergehen

Die Takte sind horizontal, die Pads vertikal nummeriert dargestellt. Ein Schritt (Kästchen) entspricht der Auflösung der Quantisierung.

3 Spielen Sie die Pads, um an der aktuellen Position Noten einzufügen. Die Lautstärke der Noten entspricht der Anschlagsstärke bei der Eingabe (abhängig von der Einstellung).



Um an der aktuellen Position eine Note mit einer bestimmten Lautstärke einzufügen, drücken Sie ENTER.

4 Löschen Sie eine Note bzw. ändern Sie die Noten-Lautstärke.

Drücken Sie neben **DELETE**, um eine eingegebene Note zu löschen.



Drehen Sie das DIAL, um die Lautstärke der Note an dieser Position zu ändern



Laut (hohe Velocity)



Leise (niedrige Velocity)

5 Beenden Sie die Eingabe.



Drücken Sie

ANMERKUNG

- Noten, die außerhalb des aktuellen Quantisierungs-Rasters liegen, können nicht gelöscht werden. Solche Noten werden als „X“ angezeigt.
- In Schritt 4 können Sie auch das DIAL zum Eingeben bzw. Löschen von Noten verwenden.

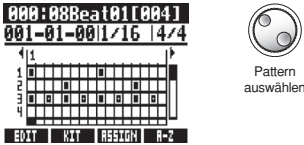
Rhythmus-Patterns kopieren

Sie können ein Rhythmus-Pattern kopieren, um beispielsweise ein neues Pattern anhand dieser Vorlage zu erstellen.

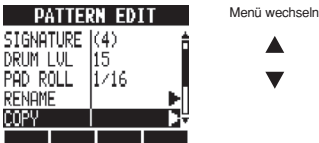
1 **RHYTHM**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie das zu kopierende Rhythmus-Pattern.

Drücken Sie neben **EDIT**.

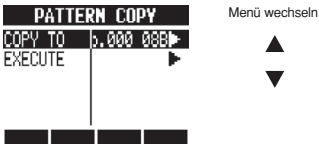


3 Wählen Sie **COPY**.



Drücken Sie

4 Wählen Sie **COPY TO**.



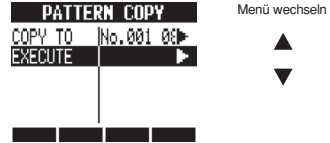
Drücken Sie

5 Wählen Sie das Ziel für die Kopie.



Drücken Sie

6 Wählen Sie **EXECUTE**.



Drücken Sie

HINWEIS

Im Schritt 5 können Sie die Reihenfolge der Pattern-Liste ändern.

Drücken Sie die Soft-Taste **A-Z**, um die Patterns in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren.

Drücken Sie die Soft-Taste **No.**, um die Patterns numerisch zu sortieren.

Rhythmus-Patterns löschen

Sie können Rhythmus-Patterns löschen.

1

RHYTHM

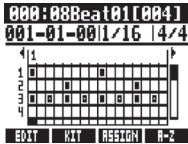


Drücken Sie

2

Wählen Sie das zu löschende Rhythmus-Pattern.

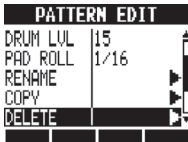
Drücken Sie  neben **EDIT**.



Pattern auswählen

3

Wählen Sie **DELETE**.



Menü wechseln



Drücken Sie

4

Wählen Sie **YES**.



Cursor bewegen



Drücken Sie

Rhythmus-Pattern-Namen ändern

Sie können Rhythmus-Patterns umbenennen.

1

RHYTHM

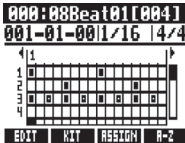


Drücken Sie

2

Wählen Sie das Rhythmus-Pattern, das Sie umbenennen möchten.

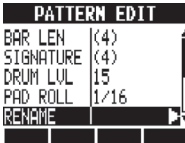
Drücken Sie  neben **EDIT**.



Pattern
auswählen

3

Wählen Sie RENAME.



Menü wechseln



Drücken Sie

4

Ändern Sie den Namen.

Cursor
bewegen

Zeichen
ändern



Zeichen
löschen



Zeichen
einfügen

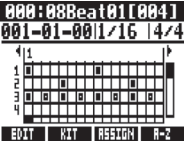
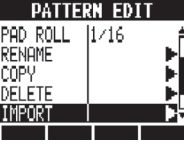
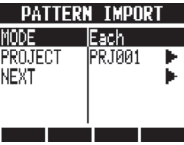
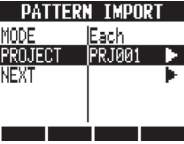
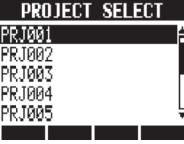


Drücken Sie

Rhythmus-Patterns importieren


Sie können Rhythmus-Patterns aus anderen Projekten importieren.

Sie können entweder alle (A11) oder einzelne Rhythmus-Patterns (Each) importieren.

- 1** **RHYTHM**
 Drücken Sie
- 2** Drücken Sie neben **EDIT**.

- 3** Wählen Sie **IMPORT**.

- 4** Wählen Sie **MODE** und dann A11 oder Each.

- 5** Wählen Sie **PROJECT**.

- 6** Wählen Sie das Quell-Projekt


- 7** Wählen Sie **NEXT**.

- 8** Wählen Sie das Rhythmus-Pattern für den Import (in der Stellung Each).

- 9** Wählen Sie das Ziel-Rhythmus-Pattern für den Import (in der Stellung Each).

- 10** Wählen Sie **YES**.


ANMERKUNG

- Die Ziel-Rhythmus-Patterns werden überschrieben. In der Stellung A11 werden alle im Projekt vorhandenen Rhythmus-Patterns gelöscht. In der Stellung Each wird das als Ziel ausgewählte Rhythmus-Pattern gelöscht.
- In Schritt 8 oder 9 können Sie die Reihenfolge der Pattern-Liste ändern. Drücken Sie die Soft-Taste A-2, um die Patterns in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren. Drücken Sie die Soft-Taste No., um die Patterns numerisch zu sortieren.

Lautstärke und Stereoposition einstellen

Sie können die Lautstärke sowie die Stereoposition eines Rhythmus-Patterns ändern.

1

RHYTHM

Drücken Sie

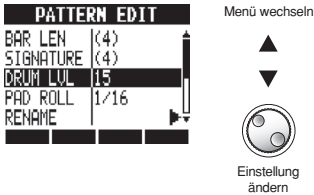
2

Wählen Sie das Rhythmus-Pattern aus, für das Sie die Einstellungen ändern möchten.



3

Wählen Sie einen Menüeintrag und ändern Sie seine Einstellung.



DRUM LVL: Drum-Lautstärke	
Einstellbereich	
1-15	Drum-Lautstärke
POSITION: Drum-Positionierung	
Einstellung	
Listener	Das Drum-Kit ist aus Sicht des Publikums von links nach rechts angeordnet.
Player	Das Drum-Kit ist aus Sicht des Schlagzeugers von links nach rechts angeordnet.

ANMERKUNG

Die POSITION-Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.

Rhythmus-Patterns Tracks zuweisen

Das im Screen angezeigte Rhythmus-Pattern kann auch einem Track zugewiesen werden.

1

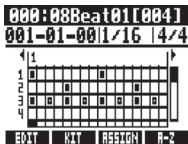
RHYTHM



Drücken Sie

2

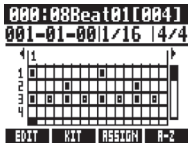
Wählen Sie das Rhythmus-Pattern, um es zuzuweisen.



Pattern auswählen

3

Halten Sie  neben **ASSIGN** gedrückt und drücken Sie das Pad des Tracks, dem Sie das Pattern zuweisen möchten.



ANMERKUNG

- Wenn Rhythmus-Patterns mehreren Tracks zugewiesen und gemeinsam abgespielt werden oder Pattern mit vielen Note-On-Events abgespielt werden, kann es aufgrund der eingeschränkten Polyphonie des Geräts vorkommen, dass nicht alle Events wie erwartet wiedergegeben werden.
- Wenn ein Rhythmus-Pattern einem Track zugewiesen ist, kann es nicht geloopt werden.
- Wenn Sie die Softtaste **ASSIGN** drücken, blinken die Pads der auf **New Take** eingestellten Tracks.

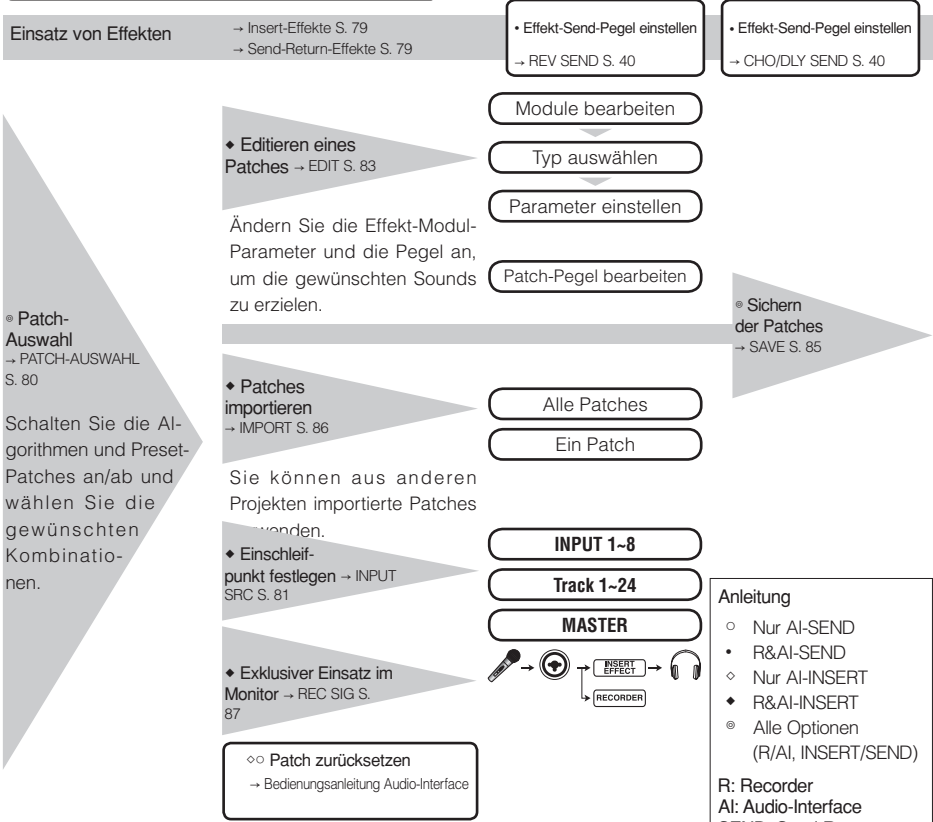
HINWEIS

- Rhythmus-Patterns können auch über das **TRACK**-Menü zugewiesen werden (siehe S. 22).
- In Schritt 2 können Sie die Reihenfolge der Pattern-Liste ändern.
Drücken Sie die Soft-Taste **R-2**, um die Patterns in alphabetischer Reihenfolge zu sortieren.
Drücken Sie die Soft-Taste **No.**, um die Patterns numerisch zu sortieren.

Überblick Effekte und Patches

Sie können im R24 Preset-Patches wählen und Effekte zuweisen. Sie können Patches editieren und sichern und Tracks bearbeiten, um Ihre Songs zu optimieren. Effekte und Patches stehen nur dann zur Verfügung, wenn die Samplingrate auf 44,1 kHz eingestellt ist.

Einsatz der Effekte und Patches



Algorithmen und Patches

Ein einzelner Effekt wird als „Effekt-Modul“ (oder Modul) bezeichnet und besteht aus dem Effekt-Typ und seinen Parametern, die steuern, wie der Klang bearbeitet wird. Ein „Patch“ ist letztlich das Ergebnis, wenn Sie einen Effekt-Typ ausgewählt und die Parameter für jedes Modul angepasst haben. Ein „Algorithmus“ ist eine Kombination aus Patches, die für bestimmte Aufnahmesituationen oder andere Anwendungen vorgesehen sind.

Algorithmen

Clean	Distortion
Aco/Bass	BASS

Patches



Modul

Effekt-Typ

Parameter

	MODULATION/DELAY			
	Chorus	Ensemble	Flanger	
	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Resonance Manual	

Insert- und Send-Return-Effekte

Die Insert-Effekte in einem Projekt umfassen 330 Patches, die nach 9 Algorithmen geordnet sind. Sie können Algorithmen und die zugehörigen Patches Ihren Bedürfnissen anpassen und wählen, wo diese Patches eingefügt werden sollen.

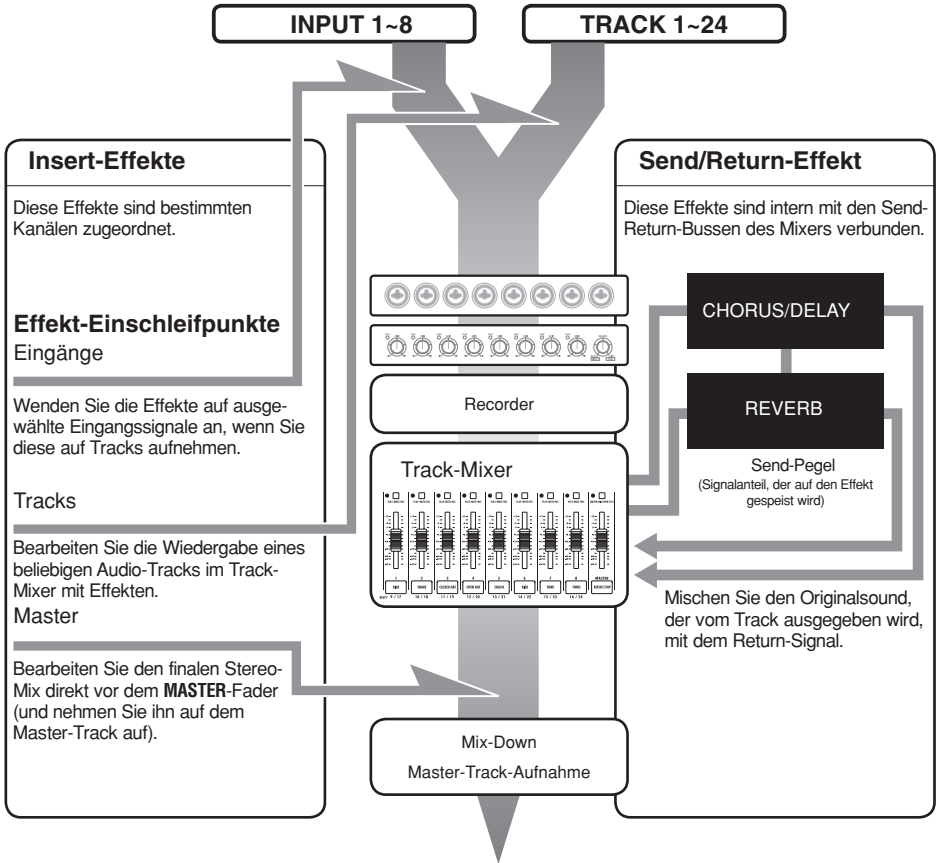
Die zwei Send-Return-Effekt-Typen, die intern in der Mixer-Sektion angesteuert werden, können über die Send-Pegel im Mixer eingestellt (anteilig gespeist) und zeitgleich benutzt werden.

Algorithmus			
Clean Distortion Aco/Bass	Folge	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY → REVERB	
	Anzeige	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → REVERB → TOTAL	ZNR, PATCH LEVEL
Bass	Folge	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY	Mono ↓ Mono
	Anzeige	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → MODULATION DELAY → TOTAL	ZNR, PATCH LEVEL
Mic	Folge	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE DE-ESSER → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY	
	Anzeige	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL	MICPRE+DE-ESSER 3BAND EQ MODULATION DELAY ZNR, PATCH LEVEL
Dual Mic	Folge	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → ZNR → DELAY	Mono ×2 ↓ Mono ×2
	Anzeige	COMP/LIMITER L → MIC PRE L → 3BAND EQ L → DELAY L → TOTAL COMP/LIMITER R → MIC PRE R → 3BAND EQ R → DELAY R → TOTAL	MICPRE 3BAND EQ DELAY ZNR, PATCH LEVEL
Stereo	Folge	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY	Stereo ↓ Stereo
	Anzeige	COMP/LIMITER → ISO/MIC MODEL → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL	ISOLATOR 3BAND EQ MODULATION DELAY ZNR, PATCH LEVEL
8xComp EQ	Folge	HIGH PASS FILTER → COMP/LIMITER → 3BAND EQ	Mono ×8 ↓ Mono ×8
	Anzeige	8xCOMP EQ01 → 8xCOMP EQ2 → ... → 8xCOMP EQ08 → TOTAL	PATCH LEVEL
Mastering	Folge	MULTI BAND COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → ZNR → DIMENSION/RESONANCE	Stereo ↓ Stereo
	Anzeige	COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → DIMENSION/RESO → TOTAL	MULTIBAND COMP/Lo-Fi NORMALIZER 3BAND EQ DIMENSION/RESONANCE ZNR, PATCH LEVEL

Ein- und Ausgabe der Insert- und Send-Return-Effekte

Die beiden internen Effekte des R24 — Insert- und Send-Return-Effekte — können zeitgleich benutzt werden.

Ein- und Ausgabe der Insert- und Send-Return-Effekte

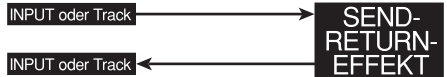


Signalfluss Insert-Effekt

Setzen Sie den Effekt in einem Mono-Eingang/-Ausgang ein.



Signalfluss Send-Return-Effekt



siehe: Effekt-Einschleifpunkt S. 81

Einsatz von Effekten und Patches

Die Auswahl und Anpassung der Insert- und Send-Return-Effekte ist identisch.

Wählen Sie geeignete Module aus den Algorithmen, bearbeiten Sie die Patch-Typen und Parameter und speichern Sie diese für einen späteren Zugriff.

Es gibt allerdings auch einige grundlegende Unterschiede zwischen den beiden Effekt-Typen. Bei Insert-Effekten müssen Sie Patches auswählen und den Einschleifpunkt festlegen. Bei Send-Return-Effekten passen Sie den Send-Pegel der Signale über den Mixer an.

Zu den weiteren Funktionen gehören der **IMPORT**, mit dem Sie Patches aus anderen Projekten öffnen, und **REC SIG**, um den Effekt nur abhörsseitig auf das Wiedergabesignal anzuwenden.

Der Einsatz der Effekte des R24 ist im Betrieb als Audio-Interface oder als Recorder identisch, allerdings können die Patches im Audio-Interface-Betrieb auch initialisiert werden (**INITIAL**).

Insert-Effekte

Algorithmus-Name	Display-Name	Anzahl der Patches (vorprogrammierte Patches)
Clean- und Crunch-Sounds für Gitarren		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
Overdrive und andere verzerrte Sounds für Gitarre		
Distortion	Distortion	50 (45)
Algorithmus zur Instrumental-Simulation für Gitarre		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
Algorithmus zur Aufnahme von Bassgitarren		
Bass	Bass	30 (20)
Algorithmus für Vocals und andere Mikrofonaufnahmen		
Mic	Mic	50 (30)
Algorithmus für zwei einzelne Mic-Kanäle		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
Algorithmus für Synths, die internen Mikrofone und Stereoaufnahmen		
Stereo	Stereo	50 (40)
Algorithmus für acht einzelne Ein- und Ausgangskanäle		
8xComp EQ	8xComp EQ	20 (10)
Algorithmus zur finalen Bearbeitung der Stereomischung		
Mastering	Mastering	30 (21)

Send/Return-Effekt

Algorithmus-Display-Name	Anzahl der Patches (vorprogrammierte Patches)
REVERB	30(22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

Auswahl von Effekt & Patch

Effekt

1

EFFECT

Drücken Sie

Effekt-Typ wählen

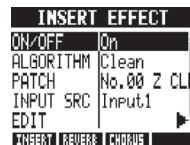
Drücken Sie neben **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie neben **REVERB**, um einen Reverb-Send-Return-Effekt auszuwählen

Drücken Sie neben **CHORUS**, um einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt auszuwählen.

2

Wählen Sie ON/OFF und dort ON.



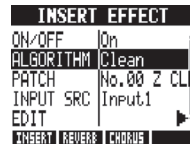
Menüpunkt umschalten



Einstellung ändern

3

Wählen Sie einen Algorithmus (bei einem Insert-Effekt).



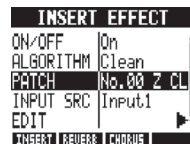
Menüpunkt umschalten



Algorithmus wechseln

4

Wählen Sie ein Patch.



Menüpunkt umschalten



Patch wechseln

Festlegen der Insert-Effekt-Position

Sie können die Position des Insert-Effekts festlegen.
Dieser Menüeintrag steht nur für den Insert-Effekt zur Verfügung.

1 **EFFECT**
 Drücken Sie

Effekt-Typ wählen

Drücken Sie neben **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie **ON/OFF** und dort **ON**.

INSERT EFFECT

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Menüpunkt umschalten

Einstellung ändern

3 Wählen Sie einen Algorithmus und ein Patch.

INSERT EFFECT

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Menüpunkt umschalten

Einstellung ändern

4 Wählen Sie **INPUT SRC**.

INSERT EFFECT

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Menüpunkt umschalten

5 Wählen Sie die Eingangsquelle.

INSERT EFFECT

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Track1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Auswahl der Eingangsquelle

Anzeige	Einschleifpunkt
Input1-Input8	Ein Eingang
Track1-Track24	Ausgang eines Mono-Tracks
Track1/2-Track23/24	Ausgang eines Stereo- oder von zwei Mono-Tracks
Master	Vor dem MASTER-Fader
Einschleifpunkte für 8xCOMP EQ	
Input1-8	Alle Eingänge der Tracks 1-8
Track1-8	Alle Ausgänge der Tracks 1-8
Track9-16	Alle Ausgänge der Tracks 9-16
Track17-24	Alle Ausgänge der Tracks 17-24

ANMERKUNG

- Sie können nur dann einen einzelnen INPUT (1~8) auswählen, wenn Sie den Algorithmus CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS oder MIC angewählt haben.
- Sie können Track 1-8, Track 9-16 oder Track 17-24 nur in Verbindung mit dem Algorithmus 8xCOMP EQ anwählen.
- INPUT 1-8 kann nur in Verbindung mit dem Algorithmus 8xCOMP EQ abgewählt werden.
- Wenn Sie den Algorithmus nach der Auswahl des Einschleifpunkts auf 8xCOMP EQ abändern, wird der Einschleifpunkt auf Input1-8, Track1-8, Track 9-16 oder Track 17-24 (abhängig von der vorherigen Einstellung) umgeschaltet.
- Um den Einschleifpunkt in einem Mono-Track-Ausgang zu setzen, wählen Sie TRACK1 ~ TRACK24. Um den Einschleifpunkt in zwei Mono- oder einem Stereo-Track zu setzen, wählen Sie TRACK1/2 ~ TRACK 23/24. Um den Einschleifpunkt vor dem MASTER-Fader zu setzen, wählen Sie MASTER.

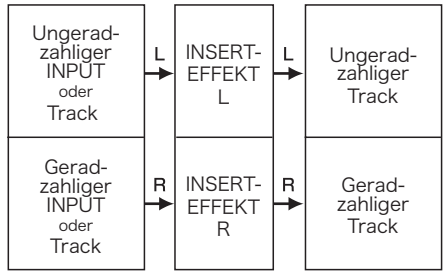
HINWEIS

Einschleifpunkt des Effekts ändern

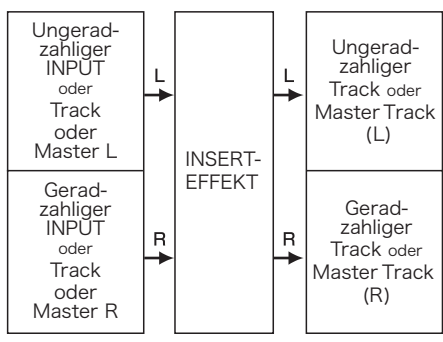
Ab Werk ist der Insert-Effekt in einem Projekt in **INPUT 1** eingeschleift. Sie können das über die Einstellung INPUT SRC in Schritt 4 ändern.

Festlegen der Insert-Effekt-Position

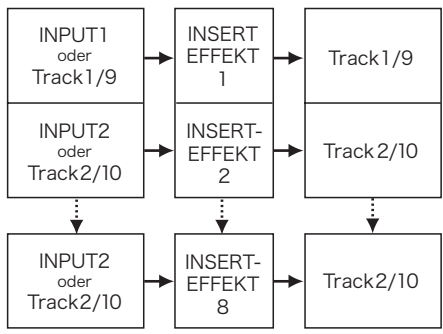
Einschleifen des Insert-Effekts in zwei Mono-Eingängen
(Dual-Mic-Algorithmus)



Einschleifen des Insert-Effekts in einem Stereoeingang
(Stereo, Mastering-Algorithmus)



Einschleifen des Insert-Effekts in acht Eingängen
(8xCOMP-EQ -Algorithmus)



Patch-Editierung (Insert- und Send-Return-Effekte)

Sie können Patches erzeugen, Effekte miteinander kombinieren, Effekt-Typen in Patches austauschen oder nach Bedarf ändern, indem Sie die Parameter der Effekte bearbeiten.

1 **EFFECT**

Drücken Sie

Effekt-Typ wählen

Drücken Sie neben **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie neben **REVERB**, um einen Reverb-Send-Return-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie neben **CHORUS**, um einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie ON/OFF und dort ON.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten

◕

Einstellung ändern

3 Wählen Sie den Algorithmus/das Patch.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten

◕

Einstellung ändern

4 Wählen Sie EDIT.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Menüpunkt umschalten

◕

ENTER Drücken Sie

Effekt-Module bearbeiten

5 Wählen Sie TYPE.

COMP/LIMITER	
TYPE	Off
ON/OFF	

Drücken Sie **ENTER** oder die Softtaste ON/OFF, um das Modul an/abzuschalten.

ENTER

Effekt-Modul an

COMP/LIMITER	
TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	80
ON/OFF	

Effekt-Typ

E: Edit-Marker wird angezeigt, wenn ein Patch editiert oder geändert wurde

Einstellen des Effekt-Moduls

6 Wählen Sie das Effekt-Modul.

COMP/LIMITER	
TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	80
ON/OFF	

Modul wechseln

◀ ▶

MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	

Editieren der Patch-Lautstärke (finale Patch-Lautstärke)

7 Wählen Sie das Effekt-Modul TOTAL.

Modul wechseln

◀ ▶

8 Wählen Sie PATCH LVL und stellen Sie den Wert ein.

TOTAL	
PATCH LVL	25
ZNR	Off
ON/OFF	

Menüpunkt umschalten

◕

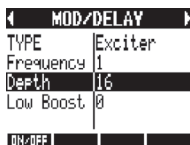
Wert ändern

9 Zum Haupt-Effekt-Screen zurückkehren

EXIT Drücken Sie

Effekt-Parameter einstellen

Wählen Sie einen Parameter und stellen Sie ihn ein.



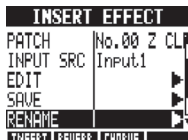
Parameter
wählen



Wert ändern

Namen ändern (Insert-Effekt)

1 Wählen Sie RENAME.



Menüpunkt
umschalten



Drücken Sie

2 Ändern Sie den Namen.

PATCH RENAME

Z CLEAN

ENTER EXIT

ZINBERT

Drücken Sie

Cursor
bewegen



Zeichen ändern

Zeichen löschen

Zeichen einfügen

HINWEIS

- Bei Patches mit dem Namen „Empty“ wurde bisher kein Modul eingestellt.
- Der Pegel für das ZNR-Modul kann im Modul-Screen TOTAL angepasst werden.
- Sie können die Module, die in den L/R-Kanälen des DUAL MIC ALGORITHM angeordnet sind, einzeln editieren. Wenn im Effekt-Modul-Namen „L“ angezeigt wird, ist der linke Kanal angewählt, bei „R“ entsprechend der rechte.
- Jeder Kanal des Algorithmus 8xCOMP EQ verfügt über einen eigenen Hochpassfilter, einen Kompressor sowie einen EQ, die individuell eingestellt und (de-)aktiviert werden können. Der aktuelle Kanal wird über die Ziffer am Ende des Effekt-Modul-Namens angezeigt.

ANMERKUNG

- Sie können einen Algorithmus und damit die Kombination und das Arrangement der Effekt-Module nicht bearbeiten.
- Wenn Sie ein Effekt-Modul auf OFF schalten, werden alle Einstellungen inklusive des Typs und der Parameter deaktiviert.
- Bei dem Effekt 8xCOMP EQ lassen sich nicht alle Kanäle gleichzeitig auf ON/OFF schalten. Sie müssen diese Einstellung pro Kanal vornehmen.
- Die TOTAL-Module können nicht abgeschaltet werden.
- Der 8xCOMP EQ-Algorithmus enthält kein ZNR-Modul.
- Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne das vorher editierte Patch zu sichern (ein 'E' wird angezeigt), gehen die Änderungen verloren. Auf der nächsten Seite erfahren Sie, wie man Patches speichert.

Patches speichern (Insert- und Send-Return-Effekte)

Nachdem Sie ein Patch verändert haben, müssen Sie es speichern, um die Änderungen zu konservieren. Sie können ein Patch auf einer beliebigen Patch-Nummer im selben Algorithmus speichern.

1 **EFFECT**

Drücken Sie

Effekt-Typ wählen

Drücken Sie neben **TWEED**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie neben **REVERB**, um einen Reverb-Send-Return-Effekt auszuwählen.

Drücken Sie neben **CHORUS**, um einen Chorus/Delay-Send-Return-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie den Algorithmus/das Patch.

INSERT EFFECT

ON/OFF On Menüpunkt umschalten

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

TWEED REVERB CHORUS

Einstellung ändern

3 Wählen Sie **SAVE**.

INSERT EFFECT

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

SAVE

TWEED REVERB CHORUS

Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

4 Wählen Sie **SAVE TO**.

EFFECT PATCH SAVE

SAVE TO No.00:Z CL

EXECUTE

Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

5 Wählen Sie den Speicherort.

PATCH SAVE TO

No.00:Z CLEAN

No.01:Z CHORUS

No.02:FdClean

No.03:UxCrunch

No.04:TWEED

Patch-Nummer:
Patch-Name,
unter dem Sie
es speichern

Speicherplatz
einstellen

Drücken Sie

Fortsetzung auf der nächsten Seite

6 Wählen Sie **EXECUTE**.

EFFECT PATCH SAVE

SAVE TO No.00:Z CL

EXECUTE

Drücken Sie

ANMERKUNG

- Die Vorgehensweise ist für Insert- und Send-Return-Effekte identisch.
- Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, ohne das vorher editierte Patch zu sichern (ein 'E' wird angezeigt), gehen die Änderungen verloren. Speichern Sie die Patches immer.
- Mit dem Befehl **PATCH IMPORT** können die Import-Quelle und das -Zielpunkt aus unterschiedlichen Projekten stammen.

HINWEIS

Sie können das bearbeitete Patch auf einer beliebigen Patch-Nummer im selben Algorithmus speichern. Auf diese Weise können Sie auch eine Kopie des Patches anlegen, indem Sie ein existierendes Patch auf eine andere Nummer speichern.



Patches importieren (Insert- und Send-Return-Effekte)

Sie können ein oder alle Patches importieren, die in einem anderen Projekt erzeugt wurden, um sie im aktuellen Projekt zu verwenden.

3 Wählen Sie **IMPORT**.

```



INSERT EFFECT
INPUT SRC Input1
EDIT
SAVE
RENAME
IMPORT
INVERT REVERSE CHORUS
    
```

Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie

4 Wählen Sie **MODE** und dann **All** oder **Each**.

```

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT
    
```

Menüpunkt umschalten


 Einstellung ändern

All	Importiert alle Patches aus dem Quell-Projekt
Each	Dient zur Auswahl und dem Import eines Patches aus der Quelle



Alle Patches importieren

IMPORT>ALL

1 Wählen Sie **PROJECT**.

```

PATCH IMPORT
MODE All
PROJECT PRJ001
NEXT
    
```

Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie

2 Wählen Sie das Projekt für den Import.

```

PROJECT SELECT
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004
PRJ005
    
```

Projekt-Name
 Import-Quelle
 Projekt auswählen
 Drücken Sie

3 Wählen Sie **NEXT**.

```

PATCH IMPORT
MODE All
PROJECT PRJ001
NEXT
    
```

Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie

4 Wählen Sie **YES**.

```

PATCH IMPORT
Are You Sure?
YES
NO
    
```

Cursor bewegen

 Drücken Sie



Import eines Patches

IMPORT>Each

1 Wählen Sie **PROJECT**.

```

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT
    
```

Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie

2 Wählen Sie das Projekt für den Import.

```



PROJECT SELECT
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004
PRJ005
    
```

Projekt-Name
 Import-Quelle
 Projekt auswählen
 Drücken Sie

3 Wählen Sie **NEXT**.

```



PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT
    
```

Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie

4 Wählen Sie das zu importierende Patch.

```



PATCH IMPORT FROM
No. 00 Z CLEAN
No. 01 Z CHORUS
No. 02 FdClean
No. 03 UxCrunch
No. 04 TWEED
    
```

Quell-Patch importieren
 Patch wählen
 Drücken Sie

5 Wählen Sie das Ziel-Patch.

```



PATCH IMPORT TO
No. 00 Z CLEAN
No. 01 Z CHORUS
No. 02 FdClean
No. 03 UxCrunch
No. 04 TWEED
    
```

Ziel-Patch für den Import
 Patch wählen
 Drücken Sie

6 Wählen Sie **YES**.

```

PATCH IMPORT
Are You Sure?
YES
NO
    
```

Cursor bewegen

 Drücken Sie

Exklusiver Einsatz des Insert-Effekts für das Monitoring

Wenn Sie einen Insert-Effekt nur abhörseitig zuordnen, können die Eingangssignale unbearbeitet auf den Tracks aufgenommen werden.

1 **EFFECT**

Drücken Sie

Effekt-Typ wählen

Drücken Sie neben **INSERT**, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

2 Wählen Sie den Algorithmus/das Patch.

INSERT EFFECT

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input.1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Menüpunkt umschalten

Einstellung ändern

3 Wählen Sie **REC SIG** und stellen Sie es ein.

INSERT EFFECT

EDIT

SAVE

RENAME

IMPORT

REC SIG Wet

INSERT REVERB CHORUS

Menüpunkt umschalten

Einstellung ändern

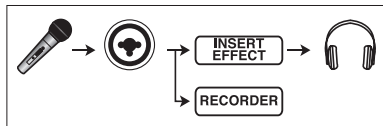
Wet	Die Aufnahme der Eingangssignale auf den Tracks erfolgt nach der Bearbeitung durch den Insert-Effekt. (Voreinstellung)
Dry	Die Aufnahme der Eingangssignale auf den Tracks erfolgt vor der Bearbeitung durch den Insert-Effekt. Allerdings durchläuft das Eingangssignal, das über die Buchsen OUTPUT und PHONES abgehört wird, zuerst den Insert-Effekt.

Exklusiver Einsatz des Insert-Effekts für das Monitoring

In der Werkseinstellung wird das Signal zusammen mit dem Effekt auf dem Track aufgenommen, wenn ihm ein Insert-Effekt zugeordnet wurde.

Bei Bedarf können Sie den Insert-Effekt auch nur dem Monitoring zuordnen und die Eingangssignale unbearbeitet auf den Tracks aufnehmen.

Beispielsweise können Sie den Gesang ohne Effekt aufnehmen, den Effekt dann aber einem Mikrofonsignal zuordnen, um dem Sänger das Einsingen zu erleichtern.



HINWEIS

- Die hier vorgenommenen Einstellungen werden für projektweise gespeichert.
- Bei Bedarf setzen Sie die Einstellung auf **Wet** zurück, bevor Sie weitere Parts aufnehmen.

Projekt-Überblick & Projekt-Schutz

Ein Projekt speichert alle Daten und Einstellungen, die für die Wiedergabe benötigt werden. Mit der Funktion „PROTECT“ können Sie Änderungen an einem fertigen Projekt verhindern.

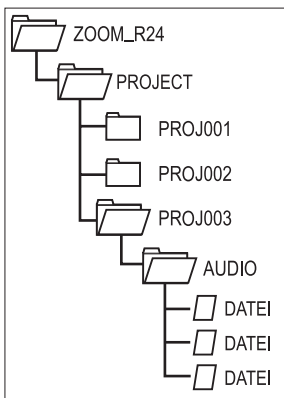
Alle Elemente eines Musikstücks (wie die Audiodateien, die Informationen über die Track-Zuordnung, den Mixer, die Effekte, das Metronom und die Tuner-Einstellungen) werden gemeinsam in dem Projekt gespeichert.

Maximal 1000 Projekte können auf einer einzelnen Karte gespeichert werden. Erzeugen Sie für jedes Musikstück ein neues Projekt.

In einem Projekt gespeicherte DATEN:

- Audiodaten für alle Tracks inklusive des MASTER-Tracks
- Mixer-Einstellungen
- Patch-Nummern und -Einstellungen für die Insert- und Send-Return-Effekte
- Inhalt der Play-Listen
- Weitere benötigte Dateien
- Einstellungen für Sampler-Loop- und Sequenz-Daten
- Einstellungen für Rhythmus-Patterns, Lautstärke und Stereo-Positionierung

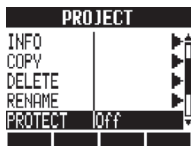
Die Ordernamen im PROJECT-Ordner entsprechen den gleichnamigen Projekten.



Schreibschutz für ein Projekt PROJECT>PROTECT

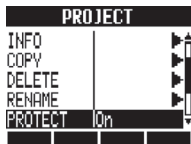
1 PROJECT Drücken Sie

2 Wählen Sie PROTECT.



Menüpunkt umschalten

3 Wählen Sie ON.



ANMERKUNG

- Wenn ein Projekt geschützt ist, können Sie darin weder aufnehmen noch es editieren: Änderungen werden nicht auf der SD-Karte gespeichert. Um neue Aufnahmen zu erstellen oder das Projekt zu bearbeiten, müssen Sie „PROTECT“ auf „Off“ schalten.
- Projekte, die nicht geschützt sind, werden automatisch auf der SD-Karte gesichert, wenn Sie das Gerät ausschalten oder ein anderes Projekt öffnen.
- Wir empfehlen Ihnen dringend, „PROTECT“ nach Abschluss eines Musikstücks auf „On“ zu schalten, um versehentliche Änderungen zu einem späteren Zeitpunkt zu verhindern.


HINWEIS

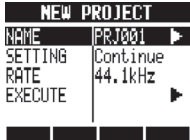
Dieses Symbol wird eingeblendet, wenn das Projekt schreibgeschützt ist.

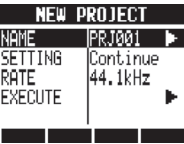





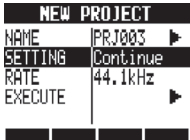

Anlage eines neuen Projekts

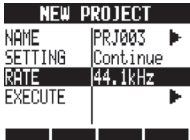

Im R24 können Sie bis zu 1000 Projekte auf einer einzigen Karte anlegen. Zudem können Sie die Einstellungen des vorherigen Projekts auf das neue Projekt übertragen.



1 PROJECT
 Drücken Sie 

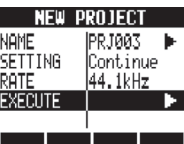

2 Wählen Sie NEW.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie

3 Wählen Sie NAME.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie

4 Ändern Sie den Projektnamen bei Bedarf.
 Cursor bewegen
 Zeichen löschen
 Zeichen einfügen
 Drücken Sie

5 Legen Sie fest, ob Sie die Einstellungen des letzten Projekts verwenden möchten.
 Menüpunkt umschalten
 Einstellung ändern

6 Stellen Sie die Samplingrate ein.
 Menüpunkt umschalten
 Einstellung ändern

7 Wählen Sie EXECUTE.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie

ANMERKUNG

- Sie können die Einstellungen und Werte des letzten Projekts für das neue verwenden.

Die Einstellungen werden mit CONTINUE übernommen

- BIT-LENGTH-Einstellungen
- Einstellungen für INSERT EFFECT
- Einstellungen für SEND RETURN EFFECT
- Track-Status-Einstellungen (PLAY/MUTE/REC)
- BOUNCE-Einstellungen
- Track-Parameter-Einstellungen
- METRONOME-Einstellungen

Reset

Für alle Einträge werden die Voreinstellungen benutzt

- Die RATE kann auch auf eine für DVD-Audio geeignete Samplingrate gesetzt werden.

RATE: Samplingrate	
Einstellung	
44,1 kHz	Standard (Voreinstellung)
48,0 kHz	Für DVD-Sound etc.

- In der Stellung 48 kHz können keine Effekte benutzt werden.

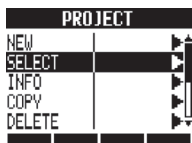
Auswahl von Projekten und Dateien

Sie können ein Projekt für die Aufnahme, Wiedergabe und Editierung im obersten Screen auswählen. Sie können auch Dateien für die Wiedergabe, zum Kopieren, Löschen und für andere Aktionen auswählen.

Wählen Sie ein Projekt PROJECT>SELECT

1  Drücken Sie

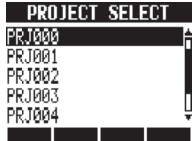
2 Wählen Sie SELECT.



Menüpunkt
umschalten

 Drücken Sie

3 Wählen Sie das Projekt.



 Projekt wech-
seln

 Drücken Sie

Wählen Sie eine Datei PROJECT>FILE

1  Drücken Sie

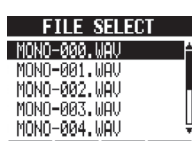
2 Wählen Sie FILE.



Menüpunkt
umschalten

 Drücken Sie

3 Wählen Sie die Datei.





 Datei wählen

 Drücken Sie

Wenn Dateien bereits einem Track zugewiesen sind, erscheint links neben dem Namen ein Sternchen (*).

Mit den folgenden Tasten können Sie eine Datei überprüfen:

PLAY 	Drücken Sie die Taste PLAY , um die Wiedergabe zu starten.
STOP 	Drücken Sie die Taste STOP , um die Wiedergabe anzuhalten.

ANMERKUNG

Sie können die Wiedergabe und Aufnahme nur für das geladene Projekt ausführen. Es können nicht mehrere Projekte gleichzeitig verwendet werden.

HINWEIS

Wenn Sie das R24 einschalten, wird automatisch das zuletzt geöffnete Projekt geladen

Projekt- und Datei-Informationen

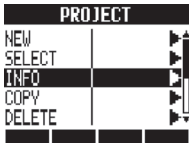
Sie können Informationen zum aktiven Projekt, den Dateinamen, dem Anlagedatum, den Größen, Aufnahmezeiten und andere Informationen anzeigen.

Project-Information PROJECT>INFO

Folgen Sie den Anweisungen, nachdem Sie das Projekt, zu dem Sie Informationen erhalten möchten, geöffnet haben.

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

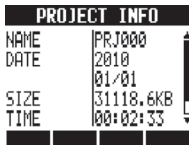
2 Wählen Sie **INFO**.



Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

3 Überprüfen Sie die Information.



Scrollen

PROJECT INFO: Projektinformation	
NAME	Projektname
DATE	Jahr/Monat/Zeitpunkt der Anlage
SIZE	Belegte Kapazität
TIME	Aufnahmezeit
RATE	Samplingrate

Datei-Information PROJECT>FILE>INFO

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

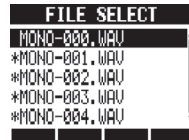
2 Wählen Sie **FILE**.



Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

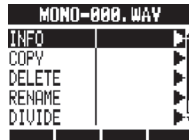
3 Wählen Sie die Datei.



Datei wechseln

Drücken Sie

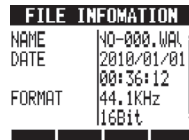
4 Wählen Sie **INFO**.



Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

5 Überprüfen Sie die Information.



Scrollen

FILE INFORMATION: Dateiinformation	
NAME	Dateiname
DATE	Jahr/Monat/Tag/Zeit der Anlage
FORMAT	Samplingfrequenz und Bitrate
SIZE	Belegte Kapazität
TIME	Aufnahmezeit

HINWEIS


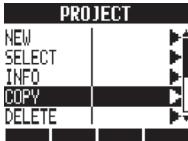

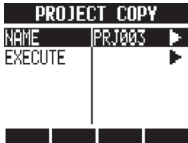

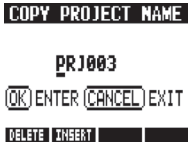







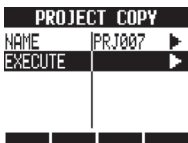

Im Screen **PROJECT INFO** werden Projekt- und Dateiinformationen dargestellt. Ihr Inhalt kann nicht direkt verändert werden.

Kopieren von Projekten und Dateien

Sie können ein gespeichertes Projekt kopieren und als neues Projekt verwenden.
 Sie können die Namen von Dateien im selben Projekt ändern und Kopien davon erstellen.

Kopiert ein Projekt PROJECT>COPY


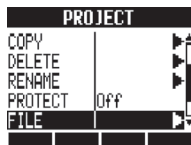

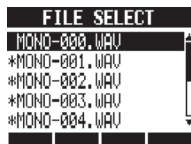

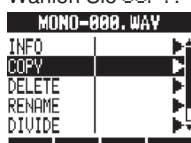



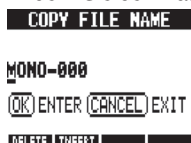







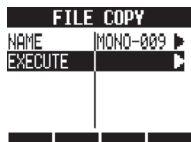

Befolgen Sie die Anweisungen, nachdem Sie das zu kopierende Projekt geöffnet haben.

- 1 **PROJECT**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **COPY**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie **NAME**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 4 Ändern Sie den Projektnamen.
 Cursor bewegen  Zeichen löschen
 ENTER  EXIT
  Zeichen ändern  Zeichen einfügen
 Drücken Sie
- 5 Wählen Sie **EXECUTE**.
  Drücken Sie

ANMERKUNG

Ohne Namensänderung können Sie keine Kopie eines Projekts erstellen.

Kopiert eine Datei PROJECT>FILE>COPY

- 1 **PROJECT**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **FILE**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie die zu kopierende Datei.
 Datei wechseln
 Drücken Sie
- 4 Wählen Sie **COPY**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 5 Wählen Sie **NAME**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 6 Ändern Sie den Dateinamen.
 Cursor bewegen  Zeichen löschen
 ENTER  EXIT
  Zeichen ändern  Zeichen einfügen
 Drücken Sie
- 7 Wählen Sie **EXECUTE**.
  Drücken Sie

Projekt- und Dateinamen ändern


Sie können den Namen des aktiven Projekts und der Dateien ändern.

Ändern eines Projektnamens PROJECT>RENAME

Öffnen Sie das Projekt, das Sie umbenennen möchten, und folgen Sie den Anweisungen.

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **RENAME**.



Menüpunkt umschalten

3 **ENTER** Drücken Sie

Ändern Sie die Zeichen.

NEW PROJECT NAME

Cursor bewegen **DELETE** Zeichen löschen
 ← →

PRJ003

OK **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

DELETE **INSERT** Zeichen ändern **INSERT** Zeichen einfügen

ENTER Drücken Sie

ANMERKUNG

- Sie können nicht denselben Namen eines bereits vorhandenen Projekts verwenden.
- Der Name jedes Projektordners im Ordner ZOOM_R24/PROJECT auf der SD-Karte entspricht dem Namen des zugehörigen Projekts.

HINWEIS

Projektnamen

Max. Zeichenzahl: 8
 Alphabet: A-Z (Großbuchstaben)
 Symbole: _ (Unterstrich)
 Ziffern: 0-9

Dateinamen

Max. Zeichenzahl: 219 (ohne Erweiterung)
 Alphabet: A-Z, a-z
 Symbole: (Leerzeichen) ! \$ % & \ () + , - ; = @
 [] ^ _ ` { } ~
 Ziffern: 0-9

Ändern eines Dateinamens PROJECT>FILE>RENAME

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **FILE**.



Menüpunkt umschalten

ENTER Drücken Sie

3 Wählen Sie den Dateinamen.

FILE SELECT

*MONO-000.WAV
 *MONO-001.WAV
 *MONO-002.WAV
 *MONO-003.WAV
 *MONO-004.WAV

DATEI WECHSELN

ENTER Drücken Sie

4 Wählen Sie **RENAME**.

MONO-000.WAV

INFO
 COPY
 DELETE
 RENAME
 DIVIDE

Menüpunkt umschalten

ENTER Drücken Sie

5 Ändern Sie die Zeichen.

FILE RENAME

Cursor bewegen **DELETE** Zeichen löschen
 ← →

MONO-000

OK **ENTER** **CANCEL** **EXIT**


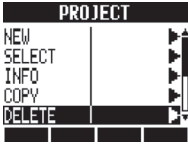

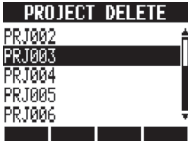

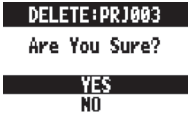

DELETE **INSERT** Zeichen ändern **INSERT** Zeichen einfügen

ENTER Drücken Sie


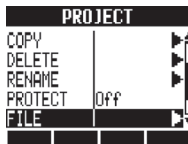

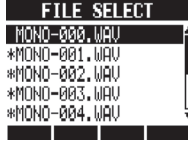

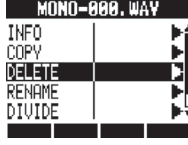

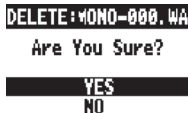

Projekte und Dateien löschen

Löschen Sie ausgewählte Projekte und Dateien.

Löschen eines Projekts PROJECT>DELETE

- 1 **PROJECT**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **DELETE**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie das zu löschende Projekt.
 Projekt wechseln
 Drücken Sie
- 4 Wählen Sie **YES**.
 Cursor bewegen
 Drücken Sie

Löschen einer Datei PROJECT>FILE>DELETE

- 1 **PROJECT**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **FILE**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie den Dateinamen.
 Datei wechseln
 Drücken Sie
- 4 Wählen Sie **DELETE**.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 5 Wählen Sie **YES**.
 Cursor bewegen
 Drücken Sie


ANMERKUNG

- Nach dem Löschen kann ein Projekt nicht wiederhergestellt werden. Geben Sie beim Löschen daher Acht.
- Wenn **PROTECT** für ein Projekt auf **On** gesetzt ist, kann es (und die zugehörigen Dateien) nicht gelöscht werden.

Dateien teilen

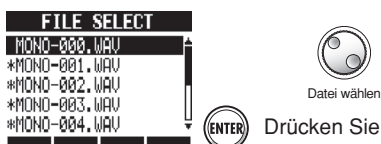
Sie können Dateien an einer beliebigen Stelle in zwei einzelne Dateien aufteilen. So können Sie nicht mehr benötigte Aufnahmebereiche entfernen oder lange Aufnahmen unterteilen.

- 1** **PROJECT** Drücken Sie
- 2** Wählen Sie **FILE**.




Menüpunkt umschalten

Drücken Sie
- 3** Wählen Sie die Datei.




Datei wählen

Drücken Sie
- 4** Wählen Sie **DIVIDE**.




Menüpunkt umschalten

Drücken Sie
- 5** Legen Sie den Schnittpunkt fest.



Wert ändern







Zeiteinheit ändern
- 6** Drücken Sie neben **EXEC**.
- 7** Wählen Sie **YES**.



Cursor bewegen


Drücken Sie

Mit den folgenden Tasten können Sie eine Datei abhören und den Schnittpunkt festlegen.

PLAY 	Drücken Sie, um die Wiedergabe zu starten
STOP 	Drücken Sie, um die Wiedergabe zu stoppen
FF 	Drücken Sie, um vorzuspulen
REW 	Drücken Sie, um zurückzuspulen
STOP REW 	Drücken Sie diese Tasten gleichzeitig, um zum Anfang der Datei zu springen
	Mit den Markertasten navigieren Sie zu Markern

HINWEIS




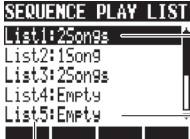

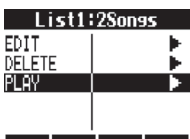


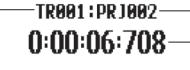
- Wenn Sie eine Datei teilen, werden im ursprünglichen Ordner automatisch neue Dateien mit neuen Namen erstellt. Der Name der Datei, die aus dem Teil vor dem Schnittpunkt erstellt wird, wird um den Buchstaben „A“ erweitert. Der Name der Datei, die aus dem Teil nach dem Schnittpunkt erstellt wird, wird um den Buchstaben „B“ erweitert.
- Die ursprüngliche Datei wird gelöscht.

 siehe: Navigation über den Counterund Marker

Fortlaufende Wiedergabe von Projekten






Die Wiedergabe-Reihenfolge mehrerer Projekte wird über Play-Listen verwaltet. Mit ihrer Hilfe können Sie Songs nacheinander wiedergeben, zum Beispiel als Live-Begleitung oder um diese auf einen externen Recorder zu überspielen.

Wiedergabe einer Play-Liste

- 1 **PROJECT**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie SEQ PLAY.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie die Play-Liste aus.
 Anzahl der Projekte in der Liste
 Liste wählen
 Wenn kein Song in der Liste ist, wird „Empty“ angezeigt
 Nummer der Play-Liste
 Drücken Sie
- 4 Wählen Sie PLAY.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
 Screen-Darstellung während der Wiedergabe
 Nummer der Play-Liste
 Projektname
 Abgelaufene Wiedergabezeit
 Wiedergabe-Track-Nummer
 Die Wiedergabe endet am Ende des letzten Projekts.










HINWEIS

Tasten-Funktionen während der Wiedergabe

	Wiedergabe ab Anfang des aktuellen Projekts.
	Wiedergabe beenden und zum Anfang des aktuellen Projekts springen
	Wiedergabe ab Anfang des ersten Projekts (TR001) starten
	Wiedergabe beenden und am Anfang des nächsten Projekts starten
	Wiedergabe beenden und am Anfang des vorherigen Projekts starten

Eine Play-Liste bearbeiten

PROJECT>SEQ PLAY>EDIT

- 4 Wählen Sie EDIT.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 5 Projekte registrieren, Play-Listen bearbeiten und ändern
 Wählen Sie das erste Projekt (oder das zu ändernde Projekt).
 Anzeige des Listen-Endes
 Tracks wechseln

- 6 Projekt für die Wiedergabe registrieren
 Projekt wechseln
 2 End of List

- 7 Jetzt können Sie weitere Projekte auswählen und einfügen.
 Tracks wechseln
 3 End of List

- 8  Drücken Sie zur Bestätigung.

Projekte aus einer Liste löschen

5 Wählen Sie das Projekt aus, das gelöscht werden soll.

EDIT:List4 Tracks wechseln

1 PRJ002
2 PRJ001
3 End of List

DELETE:INBERT

6 Drücken Sie neben **DELETE**.

EDIT:List4

1 PRJ002
2 End of List

DELETE:INBERT

Projekte in eine Liste aufnehmen

5 Wählen Sie die Track-Nummer, die Sie einfügen möchten.

EDIT:List4 Tracks wechseln

1 PRJ002
2 End of List

DELETE:INBERT


6 Drücken Sie neben **INBERT**.

EDIT:List4

1 PRJ002
2 PRJ002
3 End of List

DELETE:INBERT

Dadurch wird das aktuelle Projekt eingefügt. Wählen Sie mit dem Dial ein anderes Projekt aus.

 Projekt wechseln

Eine Play-Liste löschen
PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

4 Wählen Sie **DELETE**.

List4:2Songs Menüpunkt umschalten

EDIT
DELETE
PLAY

ENTER Drücken Sie

5 Wählen Sie **YES**.

DELETE:List4 Cursor bewegen

Are You Sure?

YES
NO

ENTER Drücken Sie

ANMERKUNG

- Wird der Master-Track oder die dem Master-Track zugeordnete Datei gelöscht, wird die Play-Liste geleert.
- Stellen Sie als Master-Track die Aufnahme ein, die Sie wiedergeben möchten, wenn Sie ein Projekt in eine Play-Liste aufnehmen (registrieren).
- Um die Datei eines registrierten Projekts zu tauschen, stellen Sie den Master-Track ein und bearbeiten die Play-Liste.
- Die maximale Anzahl der Play-Listen ist 10. Jede Play-Liste kann bis zu 99 registrierte Projekte enthalten.
- Ein Projekt kann nicht registriert werden, wenn sein Master-Track nicht eingestellt wurde oder die zugehörige Datei kürzer als 4 Sekunden dauert.

 siehe: Master-Track-Einstellungen **S. 46**

Aufnahme-Einstellungen

Mit dem R24 sind Aufnahmen mit 24 Bit möglich, also mit höherer Qualität als bei 16-Bit Audio-CDs. Bei der Aufnahme können Sie entweder die vorherige Aufnahmen überschreiben oder diese sichern und neue Aufnahmen anlegen. Verwenden Sie diese Option, um mit einer Band mehrere Takes aufzunehmen.

Einstellen/Ändern der Bitrate

PROJECT>REC>BIT LEN

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie REC.

PROJECT	
DELETE	
RENAME	
PROTECT	Off
FILE	
REC	

Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

3 Wählen Sie BIT LEN.

REC SETTING	
BIT LEN	16bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Overwrite

Menüpunkt umschalten

4 Stellen Sie die Bitrate ein.

REC SETTING	
BIT LEN	24bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Overwrite

16bit/24bit

HINWEIS

- Beim Überschreiben wird die Bitrate der ursprünglichen Datei übernommen. Eine 16-Bit-Datei kann also nicht mit einer 24-Bit-Datei überschrieben werden.
- Einstellungen werden für jedes Projekt getrennt gespeichert.
- Die Voreinstellung ist 16bit.
- Wenn Sie 44.1kHz/24 Bit, 48kHz/16 Bit oder 48kHz/24 Bit verwenden, müssen Sie eine Wandlung nach 16 Bit vornehmen, um eine Audio-CD zu erzeugen.

Einstellen/Ändern des Aufnahmemodus

PROJECT>REC>REC MODE

1 **PROJECT**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie REC.

PROJECT	
DELETE	
RENAME	
PROTECT	Off
FILE	
REC	

Menüpunkt umschalten

Drücken Sie

3 Wählen Sie REC MODE.

REC SETTING	
BIT LEN	16bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Overwrite

Menüpunkt umschalten

4 Stellen Sie den Aufnahme-Modus ein.

REC SETTING	
BIT LEN	16bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Always New

Einstellung ändern

REC MODE: Aufnahme-Modus	
Einstellung	
Overwrite	Vorherige Aufnahmen werden überschrieben (Voreinstellung)
Always New	Vorherige Aufnahmen werden gespeichert und es wird immer eine neue Aufnahme angelegt

ANMERKUNG

Weitere Informationen zur Verwendung von **BOUNCE TR** siehe „Einstellungen für den Bounce-Ziel-Track“ (S. 43).

Einstellen des Displays

Sie können die Hintergrundbeleuchtung und den Kontrast für das Display einstellen.

Hintergrundbeleuchtung an-/abschalten TOOL>SYSTEM>LIGHT

1 **TOOL**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **SYSTEM**.

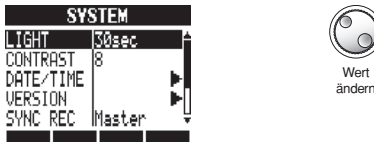


 Drücken Sie

3 Wählen Sie **LIGHT**.



4 Stellen Sie den Wert ein.



On	Hintergrundbeleuchtung ein (Voreinstellung)
Off	Hintergrundbeleuchtung aus
15sec	Hintergrundbeleuchtung wird nach 15 Sekunden ohne Eingabe ausgeschaltet
30sec	Hintergrundbeleuchtung wird nach 30 Sekunden ohne Eingabe ausgeschaltet

Einstellen des Kontrasts TOOL>SYSTEM>CONTRAST

1 **TOOL**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **SYSTEM**.

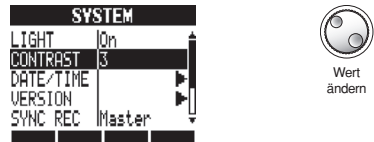


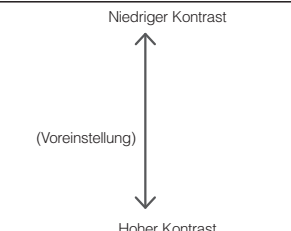
 Drücken Sie

3 Wählen Sie **CONTRAST**.



4 Stellen Sie den Wert ein.



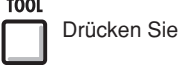



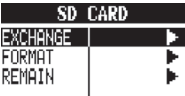



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

HINWEIS

Schalten Sie die Hintergrundbeleuchtung ab, um die Batterien zu schonen.

Wechseln der SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät



Sie können die SD-Karte bei eingeschaltetem Gerät wechseln. Wechseln Sie die SD-Karte, wenn auf der momentan verwendeten Karte nur noch wenig Speicherplatz übrig ist oder Sie Aufnahme-Daten von einer anderen SD-Karte importieren möchten.

- 1 **TOOL**
 Drücken Sie 
- 2 Wählen Sie SD CARD.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie EXCHANGE.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
 Karte kann entfernt werden
- 4 Entfernen Sie die SD-Karte

- 5 Setzen Sie eine SD-Karte ein



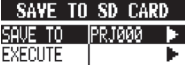



ANMERKUNG

- Wenn die eingelegte SD-Karte bereits für die Verwendung mit dem R24 formatiert wurde, fahren Sie mit Schritt 6 „Daten von der neuen SD-Karte laden“ bzw. „R24-Daten auf einer neuen SD-Karte speichern“ fort.
- Wenn die eingelegte SD-Karte noch nicht für die Verwendung mit dem R24 formatiert wurde, formatieren Sie die Karte anhand der auf der folgenden Seite beschriebenen Schritte.

Daten von der neuen SD-Karte laden

- 6 Wählen Sie LOAD.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie

R24-Daten auf einer neuen SD-Karte speichern

- 6 Wählen Sie SAVE.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 7 Wählen Sie SAVE TO und geben Sie den Speicherort für das Projekt an.
 Menüpunkt umschalten
 Einstellung ändern
- 8 Wählen Sie EXECUTE.
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie

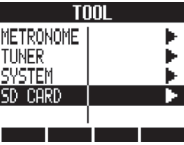
ANMERKUNG

- Bevor Sie eine SD-Karte einsetzen, deaktivieren Sie den Schreibschutz.
- Wenn Sie Ihr Projekt mit SAVE speichern, werden verschiedene Daten des Projekts gespeichert, jedoch keine Audiodaten.

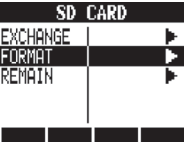
SD-Karten formatieren/Karten-Kapazität überprüfen

Sie können SD-Karten für das R24 formatieren (wobei alle Daten auf der Karte gelöscht werden) und die Kapazität (den verbleibenden Speicherplatz) der SD-Karte überprüfen.

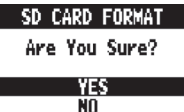
SD-Karte formatieren/alle Daten löschen TOOL>SD CARD>FORMAT

- 1 **TOOL**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie SD CARD.


Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie FORMAT.


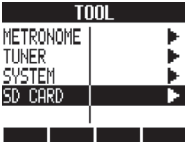
Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie
- 4 Wählen Sie YES.


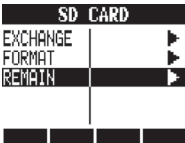
Cursor bewegen

 Drücken Sie

Überprüfen der Kapazität der SD-Karte TOOL>SD CARD>REMAIN

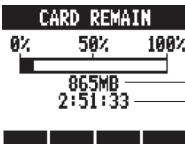
- 1 **TOOL**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie SD CARD.


Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie REMAIN.


Menüpunkt umschalten

 Drücken Sie



Verfügbare Speicherplatz
Rest-Aufnahmezeit für das aktuell ausgewählte Aufnahmeformat

ANMERKUNG

- Wenn Sie eine SD-Karte formatieren, werden die darauf gespeicherten Daten dauerhaft gelöscht.
- Wenn Sie eine SD-Karte formatieren, werden alle Daten auf der Karte gelöscht und R24-spezifische Ordner und Dateien erzeugt.
- Wenn der verbleibende Speicherplatz der SD-Karte geringer ist als die Menge der Aufnahmeformaten, schlägt die Aufnahme fehl. Wechseln Sie die Speicherkarte, bevor sie voll ist.

Prüfen der Softwareversion/Einstellen des Batterietyps

Sie können die Version der Systemsoftware überprüfen.

Stellen Sie den Batterietyp ein, um die Genauigkeit der Batterieanzeige zu optimieren.

Prüfen der System-Version TOOL>SYSTEM>VERSION

1 **TOOL**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **SYSTEM**.

TOOL

METRONOME	▶▶▶▶
TUNER	▶▶▶▶▶
SYSTEM	▶▶▶▶▶▶
SD CARD	▶▶▶▶▶

Menüpunkt umschalten

(ENTER) Drücken Sie

3 Wählen Sie **VERSION**.

SYSTEM

LIGHT	0n
CONTRAST	8
DATE/TIME	▶▶▶▶▶
VERSION	▶▶▶▶▶▶
SYNC REC	Master

Menüpunkt umschalten

(ENTER) Drücken Sie

4 Überprüfen Sie die Information.

SOFTWARE VERSION

SYSTEM	1.00
SUB SYS	1.00
BOOT	1.00

Einstellen des Batterietyps TOOL>SYSTEM>BATTERY

1 **TOOL**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **SYSTEM**.

TOOL

METRONOME	▶▶▶▶
TUNER	▶▶▶▶▶
SYSTEM	▶▶▶▶▶▶
SD CARD	▶▶▶▶▶

Menüpunkt umschalten

(ENTER) Drücken Sie

3 Wählen Sie **BATTERY**.

SYSTEM

CONTRAST	8
DATE/TIME	▶▶▶▶▶
VERSION	▶▶▶▶▶▶
SYNC REC	Master
BATTERY	Alkaline

Menüpunkt umschalten

4 Stellen Sie den Batterietyp ein.

SYSTEM

CONTRAST	8
DATE/TIME	▶▶▶▶▶
VERSION	▶▶▶▶▶▶
SYNC REC	Master
BATTERY	Ni-MH

Typ ändern

Alkaline	Alkaline-Batterien (Voreinstellung)
Ni-MH	Nickel-Metal-Hydrid-Batterien

HINWEIS

Suchen Sie auf der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>) nach der aktuellen Systemsoftware.

ANMERKUNG

Verwenden Sie ausschließlich Alkaline- oder NiMH-Batterien.

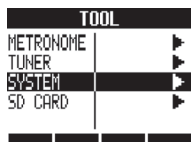
Phantomspesung-Einstellungen

Um die Phantomspesung für die **INPUTS 3~8** zu aktivieren, bringen Sie den Schalter **PHANTOM** in die Stellung **ON**. Um Batterie zu sparen, können Sie die Phantomspesung für die Inputs 3/4 und 7/8 abschalten sowie die Versorgungsspannung auf 24 V reduzieren.

Phantomspesung-Einstellung TOOL>SYSTEM>PHANTOM

1 **TOOL**
 Drücken Sie

2 Wählen Sie **SYSTEM**.

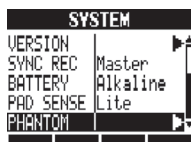


Menüpunkt
umschalten



 Drücken Sie

3 Wählen Sie **PHANTOM**.

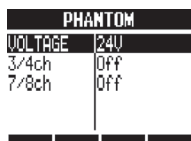


Menüpunkt
umschalten



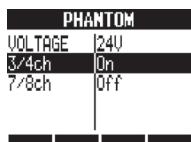
 Drücken Sie

4 Wählen Sie **VOLTAGE** und stellen Sie den Wert ein.



Einstellung ändern

5 Wählen Sie **3/4ch** oder **7/8ch** und dann **On** oder **Off**.



Menüpunkt
umschalten



Einstellung ändern

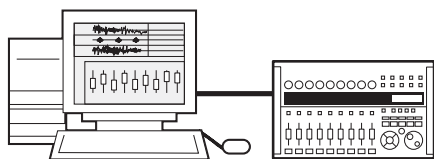
ANMERKUNG

- Für die Inputs 5 und 6 lässt sich die Phantomspesung nicht separat deaktivieren. Um die Phantomspesung für diese Inputs zu deaktivieren, muss sich der Schalter **PHANTOM** in der Stellung **OFF** befinden.
- Aktivieren Sie Phantomspesung **NICHT** für Mikrofone und Instrumente, die keine Phantomspesung benötigen. Andernfalls können diese beschädigt werden. Lesen Sie bei Mikrofonen zuerst die Anleitung, bevor Sie sie mit Phantomspesung betreiben.

Anschluss an einen Computer

Über USB können Sie das R24 an einen Computer (Windows oder Macintosh OS) anschließen.

Wenn Sie das R24 an einen Computer anschließen, können Sie es als SD-Kartenleser, als Audio-Interface für Sound-Aufnahme bzw. -Wiedergabe, sowie als Controller-Oberfläche zur Steuerung von DAW-Software verwenden.



ANMERKUNG

- Damit eine Audio-Datei in das R24 importiert werden kann, muss es sich um eine WAV-Datei mit einer Samplingfrequenz von 44,1/48 kHz und einer Bitrate von 16 oder 24 Bit handeln.
- Um WAV-Dateien verwenden zu können, muss ihre Samplingrate mit der bei Erstellung des Projekts eingestellten Samplingrate übereinstimmen (RATE).
- Dateinamen können bis zu 219 Zeichen lang sein (ohne Erweiterung). Die folgenden Zeichen stehen zur Auswahl
Alphabet: A-Z, a-z
Ziffern: 0-9
Symbole: (Leerzeichen) ! # \$ % & \ () + , - ; = @
[] ^ _ ` { } ~
- Das eingeschaltete R24 kann über USB an einen Computer angeschlossen werden. Wenn Sie das R16 in ausgeschaltetem Zustand über USB anschließen, wird das R24 beim Einschalten über USB mit Strom versorgt.
- Wenn Sie das R24 als Kartenleser oder Audio-Interface verwenden, können Sie es nicht gleichzeitig als Recorder verwenden.

HINWEIS

- OS-Kompatibilität als Kartenleser
Windows: Windows XP und höher
Macintosh: Mac OS x 10.2 und höher
- Projekt-Daten werden im jeweiligen PROJECT-Ordner im ZOOM_R24-Ordner der SD-karte gespeichert. Für jedes Projekt werden Ordner angelegt und verwaltet.
- Audiodaten werden als WAV-Dateien im AUDIO-Ordner des jeweiligen Projekt-Ordners gespeichert.
- Die in jedem AUDIO-Ordner enthaltene Datei „PRJINFO.TXT“ enthält die Namen und Track-Zuordnungen der Dateien.
- MASTER- und Stereo-Tracks sind Stereo-WAV-Dateien.

Kartenleser

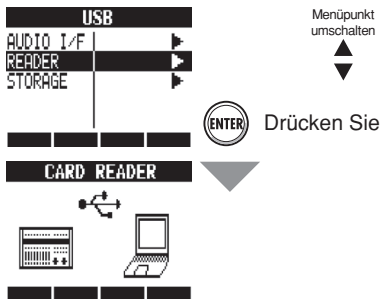
Wenn Sie von einem Computer aus auf die SD-Karte des R24 zugreifen, können Sie Dateien sichern sowie verschiedene Daten, Projekte und Dateien lesen und schreiben.

Einsatz des Geräts als SD-Kartenleser USB>READER

1 Verbinden Sie das R24 über USB (DEVICE-Port) mit einem Computer

2 **USB**  Drücken Sie

3 Wählen Sie **READER**.



Bedienung des R24 über den Computer



Zum Computer ←

Auf einer SD-Karte gespeicherte Projektdaten auf einem Computer sichern.

Vom Computer →

Audiodaten und Datensicherungen auf der SD-Karte speichern.

Verbindung trennen

1 Um die Verbindung zu beenden, werfen Sie das R24-Laufwerks-Symbol auf ihrem Computer aus.

2  oder **USB**  Drücken, um Verbindung zum R24 zu trennen.

3 Wählen Sie **YES**.



HINWEIS

- Um eine WAV-Datei von einem Computer zu importieren, kopieren Sie sie in den Unterordner „AUDIO“ des Projektordners, in dem Sie die Datei verwenden möchten. Weisen Sie dann die Dateien den gewünschten Tracks im R24 zu.

Einsatz von USB-Speichermedien zum Sichern und Importieren von Daten

Wenn Sie einen USB-Speicher am R24 anschließen, können Sie Dateien direkt speichern und importieren, um z.B. Dateien mit Bandmitgliedern auszutauschen. Bei der Inbetriebnahme muss auf diesem Medium ein spezieller Ordner für das R24 angelegt werden.

Dateien auf USB-Speichermedium sichern USB>STORAGE>FILE SAVE

1 Verbinden Sie das USB-Speichermedium mit dem Anschluss USB HOST am R24.

2 **USB**
 Drücken Sie

3 Wählen Sie STORAGE.

Menüpunkt umschalten

USB
AUDIO I/F
READER
STORAGE

ENTER Drücken Sie

4 Wählen Sie FILE SAVE.

Menüpunkt umschalten

USB STORAGE MENU
FILE SAVE
FILE LOAD
PRJ SAVE
PRJ LOAD
INIT

ENTER Drücken Sie

5 Wählen Sie das Projekt aus, zu dem die Datei gehört, die Sie speichern möchten.

Projekt wechseln

PROJECT SELECT
PRJ000
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004

ENTER Drücken Sie

6 Wählen Sie die Datei.

Datei wechseln

FILE SELECT
MONO-000.WAV
*MONO-001.WAV
MONO-002.WAV
MONO-003.WAV
MONO-004.WAV

ENTER Drücken Sie

7 Ändern Sie den Projektnamen bei Bedarf.

Cursor bewegen

DELETE
Zeichen löschen

INSERT
Zeichen einfügen

Zeichen ändern

ENTER Drücken Sie

FILE RENAME
MONO-000
OK ENTER CANCEL EXIT
DELETE INSERT

8 Wählen Sie YES.

Menüpunkt umschalten

SAVE: MONO-000.WAV
Are You Sure?
YES
NO

ENTER Drücken Sie

Dateien von USB-Speichermedium laden USB>STORAGE>FILE LOAD

1 Verbinden Sie das USB-Speichermedium mit dem Anschluss USB HOST des R24.

2 **USB**
 Drücken Sie

3 Wählen Sie STORAGE.

Menüpunkt umschalten

USB
AUDIO I/F
READER
STORAGE

ENTER Drücken Sie

4 Wählen Sie FILE LOAD.

Menüpunkt umschalten

USB STORAGE MENU
FILE SAVE
FILE LOAD
PRJ SAVE
PRJ LOAD
INIT

ENTER Drücken Sie

5 Wählen Sie den Ordner.

Ordner und Dateien wählen

FILE SELECT
ZOOM_R24

Wenn es sich um einen Ordner handelt

ENTER Drücken Sie

FILE SELECT
AUDIO
PROJECT

6 Wählen Sie die Datei.

FILE SELECT

MONO-000.WAV
 MONO-001.WAV
 MONO-002.WAV

Datei wechseln

ENTER Drücken Sie

7 Wählen Sie den Speicherort.

PROJECT SELECT

PRJ000
 PRJ001
 PRJ002
 PRJ003
 PRJ004

Projekt wechseln

ENTER Drücken Sie

8 Ändern Sie den Projektnamen bei Bedarf.

FILE RENAME

MONO-000

OK **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

DELETE **INSERT**

Zeichen ändern

ENTER Drücken Sie

DELETE Zeichen löschen
INSERT Zeichen einfügen

Cursor bewegen

9 Wählen Sie YES.

LOAD: MONO-000.WAV

Are You Sure?

YES
NO

Cursor bewegen

ENTER Drücken Sie

Projekte auf USB-Speicher sichern
 USB>STORAGE>PRJ SAVE

1 **USB**

Drücken Sie

2 Wählen Sie STORAGE.

USB

AUDIO I/F
 READER
 STORAGE

Menüpunkt umschalten

ENTER Drücken Sie

3 Wählen Sie PRJ SAVE.

USB STORAGE MENU

FILE SAVE
 FILE LOAD
 PRJ SAVE
 PRJ LOAD
 INIT

Menüpunkt umschalten

ENTER Drücken Sie

4 Wählen Sie das Projekt.

PROJECT SELECT

PRJ000
 PRJ001
 PRJ002
 PRJ003
 PRJ004

Projekt wechseln

ENTER Drücken Sie

5 Ändern Sie den Projektnamen bei Bedarf.

PROJECT RENAME

PRJ000

OK **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

DELETE **INSERT**

Zeichen ändern

ENTER Drücken Sie

DELETE Zeichen löschen
INSERT Zeichen einfügen

Cursor bewegen

6 Wählen Sie YES.

SAVE: PRJ000

Are You Sure?

YES
NO

Cursor bewegen

ENTER Drücken Sie

Projekte von USB-Speicher laden
USB>STORAGE>PRJ LOAD

- 1 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie STORAGE.

USB
 AUDIO I/F
 READER
 STORAGE

Menüpunkt
umschalten
 ▲
▼

(ENTER) Drücken Sie
- 3 Wählen Sie PRJ LOAD.

USB STORAGE MENU
 FILE SAVE
 FILE LOAD
 PRJ SAVE
 PRJ LOAD
 INIT

Menüpunkt
umschalten
 ▲
▼

(ENTER) Drücken Sie
- 4 Wählen Sie das Projekt.

PROJECT SELECT
 PRJ010
 PRJ011

Projekt wech-
seln

(ENTER) Drücken Sie
- 5 Ändern Sie den Projektnamen bei Bedarf.

PROJECT RENAME
 PRJ012
 (OK) ENTER (CANCEL) EXIT
 DELETE (INSERT)

Cursor
bewegen
 ▲
▼
 Zeichen
löschen
 (INSERT)
 Zeichen
einfügen
 Zeichen ändern

(ENTER) Drücken Sie
- 6 Wählen Sie YES.

LOAD:PRJ012
 Are You Sure?
 YES
 NO

Cursor
bewegen
 ▲
▼

(ENTER) Drücken Sie

R24-Ordner auf dem USB-Speicher erstellen
USB>STORAGE>INIT

- 1 Verbinden Sie das USB-Speichermedium mit dem Anschluss USB HOST des R24.
- 2 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie STORAGE.

USB
 AUDIO I/F
 READER
 STORAGE

Menüpunkt
umschalten
 ▲
▼

(ENTER) Drücken Sie
- 4 Wählen Sie INIT.

USB STORAGE MENU
 FILE SAVE
 FILE LOAD
 PRJ SAVE
 PRJ LOAD
 INIT

Menüpunkt
umschalten
 ▲
▼

(ENTER) Drücken Sie
- 5 Wählen Sie YES.

Create Folder?
 Are You Sure?
 YES
 NO

Cursor
bewegen
 ▲
▼

(ENTER) Drücken Sie

Ordnerstruktur auf USB-Speichermedien



ANMERKUNG

- Entfernen Sie ein USB-Speichermedium niemals während der Datenübertragung. Entfernen Sie das USB-Speichermedium erst, wenn die Anzeige „Saving“ or „Loading“ geschlossen wurde.
- Während des Dateizugriffs auf das USB-Medium stehen keine Recorder-Funktionen zur Verfügung.
- Wenn Sie zum Speichern ein USB-Speichermedium verwenden, werden die Daten in den AUDIO- bzw. PROJECT-Ordern im ZOOM_R24-Ordner gespeichert.
- Wenn es bereits eine Datei oder ein Projekt gleichen Namens gibt, wird die Meldung „Overwrite?“ („Überschreiben?“) angezeigt, die Sie bestätigen müssen. Drücken Sie EXIT, um das Überschreiben abzubrechen, den Namen des Objekts zu ändern oder ein neues Projekt auszuwählen.

Audio-Interface/Controller-Oberfläche

Schließen Sie das R24 an einen Computer an, um es als Audio-Interface für Sound-Aufnahme bzw. -Wiedergabe, sowie als Controller-Oberfläche zur Steuerung von DAW-Software zu verwenden.

Das R24 als Audio-Interface/Controller-Oberfläche anschließen

1 Audio-Interface

Das R24 kann als Schnittstelle zwischen einem Computer und anderen Audio-Geräten bzw. Instrumenten verwendet werden, um damit beispielsweise Audiosignale direkt mit DAW-Software aufzunehmen. Wenn Sie das R24 als Audio-Interface verwenden, können Sie hochohmige Instrumente oder Mikrofone mit Phantomspesung anschließen.

2 Controller-Oberfläche

Über die Fader und Tasten am R24 können Sie die Laufwerks- und Mischfunktionen Ihrer DAW-Software steuern.

1

Installieren der DAW-Software

Treiber installieren

ZOOM R16/R24-Audio-Treiber

2

Anschluss des R24 am Computer

AUDIO INTERFACE

DAW-Software-Einstellungen

Geräte-Einstellungen

ZOOM R16/R24-Audio-Treiber

Einstellungen für Controller-Oberfläche

Mackie Control

Ein R24 erstmalig mit dem Computer verbinden

1 Installieren Sie den ZOOM R16/R24-Audio-Treiber auf dem Computer.

👉 siehe: Cubase LE Startup Guide

2 Schließen Sie das R24 am Computer an.

Einrichten und Anschluss des R24

Siehe „Anschließen und Konfigurieren des R24“ auf der folgenden Seite.

3 Bearbeiten Sie die DAW-Software-Einstellungen

Geräte-Einstellungen


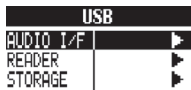







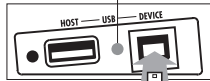

Einstellungen für Controller-Oberfläche

ANMERKUNG



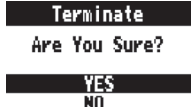

- Um das R24 als Audio-Interface für DAW-Software (z.B.: Cubase LE) zu verwenden, muss zuerst der ZOOM R16/R24-Audio-Treiber installiert werden. Folgen Sie der mitgelieferten Installationsanleitung, um eine fehlerfreie Installation zu gewährleisten.
- Laden Sie den aktuellen R24-Audiotreiber von der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>) herunter.

Anschließen und Konfigurieren des R24

So stellen Sie die Verbindung erneut her

- 1 **USB**
 Drücken Sie
- 2 Wählen Sie **AUDIO I/F.**
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 3 Wählen Sie, ob Sie die Einstellungen des vorherigen Projekts verwenden.
 Menüpunkt umschalten
 Einstellung ändern
- 4 Wählen Sie **EXECUTE.**
 Menüpunkt umschalten
 Drücken Sie
- 5 Schließen Sie das USB-Kabel am R24 an.


USB-DEVICE-Anzeige leuchtet

- 6 Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem Computer.


Verbindung trennen

- 1 **USB**
 Drücken Sie
 Drücken Sie  unterhalb von **EXIT**.
- 2 Wählen Sie **YES.**
 Cursor bewegen
 Drücken Sie
- 3 Ziehen Sie das USB-Kabel ab

ANMERKUNG

Wählen Sie CONTINUE, um dieselben Einstellungen wie bisher weiter zu benutzen.

- Einstellungen für INSERT EFFECT
- Einstellungen für SEND RETURN EFFECT
- Mixer-Einstellungen
- TUNER-Einstellungen

Wählen Sie RESET, um jede Einstellung auf Werkszustand zurückzusetzen.

- Bevor Sie die USB-Verbindung zu einem Computer trennen, folgen Sie der empfohlenen Vorgehensweise des Betriebssystems für das Abmelden von USB-Geräten.
- Trennen Sie das USB-Kabel erst, nachdem Sie Schritt 2 „Verbindung trennen“ durchgeführt haben.
- Bei Betrieb als Audio-Interface und Controller-Oberfläche kann das R24 über ein USB-Kabel und den USB-Bus mit Strom versorgt werden.
- Es wird empfohlen, die Systemsoftware des R24 immer auf dem aktuellsten Stand zu halten. Wenn Sie Ihren R24 mit einer alten Systemsoftware betreiben, kann es sein, dass das Gerät vom Computer nicht erkannt wird.

Rhythmus-Pattern-Liste

Die Pattern 35~234 sind gängige Pattern und Fills für verschiedene Genres.

Nr.	Name	Beats
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
Nr.	Name	Beats
Variation		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1VA	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1

43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2

90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	2
101	RnBs1VA	1
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	2
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1

137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1VB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1

184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1VB	2
190	BLUSs1Vb	1
191	BLUSs1FB	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FB	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1	281	FUS04	2	333	HIP14	2	385	BALD09	2	437	LATN12	2
232	MidEs1VB	2	282	FUS05	2	334	HIP15	2	386	BALD10	2	438	BOSSA01	4
233	MidEs1Vb	1	283	FUS06	2	335	HIP16	2	387	BALD11	4	439	BOSSA02	4
234	MidEs1FB	1	284	FUS07	2	336	HIP17	2	388	BLUS01	2	440	SAMBA01	4
Nr.	Name	Beats	285	FUS08	2	337	HIP18	2	389	BLUS02	2	441	SAMBA02	4
Variation			286	POP01	2	338	HIP19	2	390	BLUS03	2	442	MidE01	2
235	ROCK01	2	287	POP02	2	339	HIP20	2	391	BLUS04	2	443	MidE02	2
236	ROCK02	2	288	POP03	2	340	HIP21	2	392	BLUS05	2	444	MidE03	2
237	ROCK03	2	289	POP04	2	341	HIP22	2	393	BLUS06	2	445	MidE04	2
238	ROCK04	2	290	POP05	2	342	HIP23	2	394	CNTR01	2	446	INTRO01	1
239	ROCK05	2	291	POP06	2	343	DANC01	2	395	CNTR02	2	447	INTRO02	1
240	ROCK06	2	292	POP07	2	344	DANC02	2	396	CNTR03	2	448	INTRO03	1
241	ROCK07	2	293	POP08	2	345	DANC03	2	397	CNTR04	2	449	INTRO04	1
242	ROCK08	2	294	POP09	2	346	DANC04	2	398	JAZZ01	2	450	INTRO05	1
243	ROCK09	2	295	POP10	2	347	DANC05	2	399	JAZZ02	2	451	INTRO06	1
244	ROCK10	2	296	POP11	2	348	DANC06	2	400	JAZZ03	2	452	INTRO07	1
245	ROCK11	4	297	POP12	2	349	HOUS01	2	401	JAZZ04	2	453	INTRO08	1
246	ROCK12	2	298	RnB01	2	350	HOUS02	2	402	JAZZ05	2	454	INTRO09	1
247	ROCK13	2	299	RnB02	2	351	HOUS03	2	403	JAZZ06	2	455	INTRO10	1
248	ROCK14	2	300	RnB03	2	352	HOUS04	2	404	JAZZ07	4	456	INTRO11	1
249	ROCK15	2	301	RnB04	2	353	TECH01	2	405	SHFL01	2	457	INTRO12	1
250	ROCK16	2	302	RnB05	2	354	TECH02	2	406	SHFL02	2	458	INTRO13	1
251	ROCK17	2	303	RnB06	2	355	TECH03	2	407	SHFL03	2	459	INTRO14	1
252	ROCK18	2	304	RnB07	2	356	TECH04	2	408	SHFL04	2	460	INTRO15	1
253	ROCK19	2	305	RnB08	2	357	TECH05	2	409	SHFL05	2	461	INTRO16	1
254	ROCK20	2	306	RnB09	2	358	TECH06	2	410	SKA01	2	462	INTRO17	1
255	ROCK21	2	307	RnB10	2	359	TECH07	2	411	SKA02	2	463	INTRO18	1
256	ROCK22	2	308	FUNK01	2	360	TECH08	2	412	SKA03	2	464	ENDING01	1
257	ROCK23	2	309	FUNK02	2	361	TECH09	2	413	SKA04	2	465	ENDING02	1
258	ROCK24	2	310	FUNK03	2	362	TECH10	2	414	REGG01	2	466	ENDING03	1
259	ROCK25	2	311	FUNK04	2	363	DnB01	2	415	REGG02	2	467	ENDING04	1
260	ROCK26	2	312	FUNK05	2	364	DnB02	2	416	REGG03	2	468	ENDING05	1
261	ROCK27	2	313	FUNK06	2	365	DnB03	2	417	REGG04	2	469	ENDING06	1
262	ROCK28	2	314	FUNK07	2	366	DnB04	2	418	AFRO01	2	470	ENDING07	1
263	HRK01	2	315	FUNK08	2	367	DnB05	2	419	AFRO02	2	471	COUNT	2
264	HRK02	2	316	FUNK09	2	368	DnB06	2	420	AFRO03	2	472	LEER	2
265	HRK03	2	317	FUNK10	2	369	TRIP01	2	421	AFRO04	2	510		
266	HRK04	2	318	FUNK11	2	370	TRIP02	2	422	AFRO05	2			
267	HRK05	2	319	FUNK12	2	371	TRIP03	2	423	AFRO06	2			
268	HRK06	2	320	HIP01	2	372	TRIP04	2	424	AFRO07	2			
269	HRK07	2	321	HIP02	2	373	AMB01	2	425	AFRO08	2			
270	MTL01	2	322	HIP03	2	374	AMB02	2	426	LATN01	2			
271	MTL02	2	323	HIP04	2	375	AMB03	2	427	LATN02	2			
272	MTL03	2	324	HIP05	2	376	AMB04	2	428	LATN03	2			
273	MTL04	2	325	HIP06	2	377	BALD01	2	429	LATN04	2			
274	THRS01	2	326	HIP07	2	378	BALD02	2	430	LATN05	2			
275	THRS02	2	327	HIP08	2	379	BALD03	2	431	LATN06	2			
276	PUNK01	2	328	HIP09	2	380	BALD04	2	432	LATN07	2			
277	PUNK02	2	329	HIP10	2	381	BALD05	2	433	LATN08	2			
278	FUS01	2	330	HIP11	2	382	BALD06	2	434	LATN09	2			
279	FUS02	2	331	HIP12	2	383	BALD07	2	435	LATN10	2			
280	FUS03	2	332	HIP13	2	384	BALD08	2	436	LATN11	2			

Effekt-Typen und -Parameter

Effektparameter

Insert-Effekte

Algorithmen CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter/Beschreibung			
Compressor	Sense	Attack	Tone	Level
	Kompressor im Stil des MXR Dynacomp.			
Rack Comp	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Kompressor mit genaueren Einstellmöglichkeiten.			
Limitier	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limitier zur Reduktion von Signalspitzen ab einem definierten Pegel.			

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
Sense	0~10	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit.
Attack	Compressor: Fast, Slow	Dient zur Auswahl der Ansprechgeschwindigkeit des Kompressors.
	Rack Comp: 1~10	Steuert die Ansprechgeschwindigkeit des Kompressors.
Tone	0~10	Steuert die Klangqualität.
Level	2~100	Steuert den Signalpegel hinter dem Modul.
Threshold	0~50	Steuert den Threshold für den Kompressor/Limiter-Betrieb.
Ratio	1~10	Steuert die Kompressionsrate des Kompressor/Limiters.
Release	1~10	Steuert die Verzögerung ab dem Unterschreiten des Thresholds, bis die Kompression/Limitierung aufgehoben wird.

Effekt-Typen und -Parameter 2

• EFX-Modul

Typ	Parameter/Beschreibung							
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level				
	Auto-Wah hängt von den Dynamik des Eingangssignals ab.							
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level				
	Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.							
Phaser	Position	Rate	Color	Level				
	Dieser Effekt erzeugt einen schwebenden Sound.							
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level				
	Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Frequency-Parameter können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.							
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level				
	Verlangsamt die Attack-Rate des Sounds.							
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync	
	Ändert die Wah-Frequenz auf Basis des Rhythmus-Tempos.							
Booster	Range	Tone	Level					
	Hebt das Gain an, um den Sound druckvoller zu machen.							

Parameterbeschreibungen

Parameter-Name	Einstellbereich	Beschreibung
Position	Before, After	Ordnet den Einschleifpunkt des EFX-Modus vor oder hinter dem Preamp an.
Sense	-10~-1, 1~10	Steuert Auto-Wah-Empfindlichkeit.
Resonance	0~10	Regelt die Intensität der Resonanz.
Level	2~100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.
Depth	0~100	Steuert die Modulationstiefe.
Rate	0~50 ♪ (S. 124 Tabelle 1)	Steuert die Modulationsrate. Kann in Notenwerten des Tempos eingegeben werden.
Wave	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	Schaltet die Modulationswellenform zwischen „Up“ (steigender Sägezahn), „Down“ (fallender Sägezahn) und „Tri“ (Dreieck) um. Höhere numerische Werte sorgen für eine stärkere Übersteuerung, die den Effekt verstärken.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Dient zur Auswahl des Klangtyps.
Frequency	Ring Modulator: 1~50	Steuert die Modulationsfrequenz.
	Fix-Wah: 1~50	Steuert die Wah-Scheitelfrequenz.
Balance	0~100	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
Time	1~50	Steuert die Anstiegszeit des Sounds.
Curve	0~10	Steuert die Anstiegszeit der Lautstärke.
Dry Mix	0~10	Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.
RTM Mode	S. 124 Tabelle 2	Steuert den Änderungsbereich und die Richtung.
RTM Wave	S. 124 Tabelle 3	Dient zur Auswahl einer Steuerwellenform.
RTM Sync	♪ (S. 124 Tabelle 4)	Stellt die Steuerfrequenz der Welle ein.
Range	1~5	Dient zur Auswahl des zu verstärkenden Frequenzbereichs.
Tone	0~10	Steuert den Klang.

Effekt-Typen und -Parameter 3

• PREAMP-Modul

Typ	Parameter	
FD COMBO	Modellierter Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der sich für ganz unterschiedliche Musikrichtungen eignet	
VX COMBO	Modellierter Sound des Vox AC-30-Combos im Class-A-Betrieb	
US Blues	Crunch-Sound eines FENDER Tweed BASSMAN	
BG Crunch	Crunch-Sound des Mesa Boogie MkIII Combos	
HW STACK	Modellierter Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100	
MS CRUNCH	Crunch-Sound des legendären Marshall 1959	
MS Drive	Hi-Gain-Sound eines Marshall JCM2000 Stacks	
PV Drive	High-Gain-Sound eines Peavey 5150, der in Zusammenarbeit mit einem weltberühmten Hardrock-Gitaristen entwickelt wurde	
DZ Drive	Hi-Gain-Sound des handgefertigten deutschen Diezel-Gitarrenamps Herbert mit drei separat regelbaren Kanälen	
BG Drive	High-Gain-Sound des roten Kanals eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus)	
OverDrive	Modeling des Bodeneffekts BOSS OD-1, das weltweit der erste Overdrive-Effekt dieser Art war	
T Scream	Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und unzählige Nachbauten inspiriert hat	
GOVERNOR	Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall	
Dist +	Simulation des MXR Distortion+, der Distortion weltweit bekannt machte	
Dist 1	Simulation des Boss DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers	
Squeak	Simulation der PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist	
FuzzSmile	Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat	
GreatMuff	Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern weltweit durch seinen weichen Fuzz-Sound beliebt ist	
MetalWRLD	Simulation des Boss Metal Zone, das sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet	
HotBox	Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit interner Röhre	
Z Clean	ZOOMs originaler unbearbeiteter Clean-Sound.	
Z Wild	High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Boost	
Z MP1	Werkssound, der den Charakter des ADA MP1 mit einem MARSHALL JCM800 kombiniert.	
Z Bottom	High-Gain-Sound, der den Bass- und Mittenbereich betont	
Z Dream	High-Gain-Sound für Soli auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II	
Z Scream	Im ganzen Frequenzspektrum ausgewogener High-Gain-Sound	
Z Neos	Crunch-Sound nach dem Vorbild eines modifizierten VOX AC30	
Lead	Höhenreicher und trotzdem weicher Distortion-Sound	
ExtremeDS	Dieser Distortion-Effekt bietet das weltweit höchste Gain	
Acoustic Sim	Top Body Level	
	Lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen	
Bass Sim	Tone Level	
	Lässt eine E-Gitarre wie einen Bass klingen	

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Gain	0~100	Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
Tone	0~30	Steuert die Klangqualität.
Cabinet	Matched	Optimiert die Speaker-Einstellungen abhängig vom Drive-Effekttyp
	Combo	Simuliert den Lautsprecher 2 x 12-er Fender Combos.
	Tweed	Simuliert den Lautsprecher 4 x 10-er Fender Combos.
	Stack	Simuliert eine 4x12-er Marshall-Box.
Level	1~100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.
Top	0~10	Steuert die charakteristische Resonanz von Akustikgitarrensaiten.
Body	0~10	Steuert die charakteristische Resonanz des Akustikgitarren-Korpus.

• 6BAND EQ-Modul

Typ	Parameter					
	Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics
6Band EQ	Dieser Equalizer bietet 6 Frequenzbänder					

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Bass	-12dB~12dB	Steuert den Hub im Bassbereich (160 Hz).
Low-Mid	-12dB~12dB	Steuert den Hub im unteren Mittenbereich (400 Hz).
Middle	-12dB~12dB	Steuert den Hub im Mittenbereich (800 Hz).
Treble	-12dB~12dB	Steuert den Hub in den Höhen (3.2 kHz).
Presence	-12dB~12dB	Steuert den Hub im Presenzbereich (6.4 kHz).
Harmonics	-12dB~12dB	Steuert den Hub in den Obertönen (12 kHz).

Effekt-Typen und -Parameter 4

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	Mischt das Originalsignal mit einer variabel verstimmten Kopie für einen vollen resonierenden Klang			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	Chorus-Ensemble erzeugt dreidimensionale Verschiebungen			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	Erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	Erzeugt ein automatisches Vibrato			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	Spezieller Effekt, bei dem sich der Klang stufenartig verändert.			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	Ändert den Klang wie ein Talking Modulator.			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	Verstärkt das Sound-Fundament, wodurch er sich besser durchsetzt.			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	Bildet die Ambience eines Raums nach und sorgt so für ein Gefühl von Tiefe.			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Simulation eines analogen Delays mit bis zu 2.000 msec Verzögerung.			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	Reverse-Delay mit maximal 1.000 msec Verzögerung.			
ARRM Pitch	Typ	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	Ändert die Tonhöhe des Originals tempo-abhängig.			

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Depth	Exciter: 0~30	Steuert die Effekttiefe.
	Andere: 0~100	Steuert die Modulationstiefe.
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪ (S. 124 Tabelle 1)	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit. Auf Basis eines Rhythmus-Tempos ist eine Einstellung auf Noteneinheiten ebenfalls möglich.
Tone	0~10	Steuert die Klangqualität.
Mix	0~100	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original-Sound.
Resonance	Flanger: -10~10	Regelt die Intensität der Resonanz. Negative Werte drehen die Phase des Effekt-Sounds.
	Step, Cry: 0~10	Regelt die Intensität der Resonanz.
Manual	0~100	Bestimmt den Frequenzbereich, der bearbeitet wird.
Shift	-12~-12, 24	Steuert die Tonhöhenverschiebung in Halbtonen.
Fine	-25~25	Steuert die Verstimmung in Prozent (1/100-stel Halbton).
Balance	0~100	Steuert as Verhältnis zwischen Effekt- und Originalsound.
Shape	0~10	Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.
Range	1~10	Bestimmt den Frequenzbereich, der bearbeitet wird.
Sense	-10~-1, 1~10	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.
Frequency	1~5	Steuert, welche Frequenzen bearbeitet werden.
Low Boost	0~10	Verstärkt den Bassbereich.
Size	1~100	Steuert die Größe des simulierten Raums.
Reflex	0~10	Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.
Time	Delay, Analog Delay: 1~2000 ms (S. 124 Tabelle 1)	Steuert die Delay-Zeit.
	Reverse Delay: 10~1000 ms (S. 124 Tabelle 1)	
Feedback	0~100	Regelt den Feedback-Wert.
Hi Damp	0~10	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.
Typ	S. 124 Tabelle 5	Bestimmt die Art der Tonhöhenänderung.
RTM Wave	S. 124 Tabelle 3	Steuert die Wellenform des Effekts.
RTM Sync	S. 124 Tabelle 4	Steuert die Frequenz der Wellenform.

Effekt-Typen und -Parameter 5

• REVERB-Modul

Typ	Parameter			
Hall	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simuliert die Akustik einer Konzerthalle			
Room	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simuliert die Akustik in einem Raum			
Spring	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simuliert einen Federhall			
Arena	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simuliert die Akustik in einer Arena-ähnlichen Halle			
TiledRoom	Decay	PreDelay	Tone	Mix
Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum				

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Decay	1~30	Steuert die Reverb-Zeit.
PreDelay	1~100	Bestimmt die Pre-Delay-Zeit.
Tone	0~10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Mix	0~100	Steuert den Pegel des Effekts.

• ZNR-Modul

Typ	Einstellbereich	Erklärung
ZNR	Off, 1~30	Steuert die Empfindlichkeit. Stellen Sie den Wert möglichst hoch ein, ohne den Ausklang zu beschneiden.
	Die originale ZOOM-Noise-Reduction senkt Nebengeräusche in Spielpausen ab, ohne den Gesamtklang zu verändern.	

Bass-Algorithmus

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter
Rack Comp Limiter	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.

• EFX-Modul

Typ	Parameter				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
Tremolo	Dieser Effekt variiert das Wah abhängig von der Dynamik des Eingangssignals.				
Phaser	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.				
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Position	Before, After	Ordnet den Einschleifpunkt vor oder hinter dem PREAMP-Modul an.
Sense	-10~-1, 1~10	Steuert Auto-Wah-Empfindlichkeit.
Resonance	0~10	Regelt die Intensität der Resonanz.
Dry Mix	0~10	Steuert das Mischungsverhältnis des Originalsounds.
Level	2~100	Steuert den Signalpegel hinter dem Modul.

• PREAMP-Modul

Typ	Parameter				
SVT	Simulation des Ampeg SVT.				
Bassman	Simulation eines Fender Bassman.				
Hartke	Simulation des Hartke HA3500.				
Super Bass	Simulation des Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simulation des Sounds der Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Sound von ZOOMs originalem Röhren-Preamp.				
	Gain	Tone	Cabinet	Balance	Level
Alle Preamp-Module bieten dieselben Parameter.					

Effekt-Typen und -Parameter 6

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Gain	0~100	Steuert das Gain des Preamps (Verzerrungsgrad).
Tone	0~30	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Cabinet	0~2	Steuert die Intensität des Lautsprecher-Sounds.
Balance	0~100	Steuert das Mischungsverhältnis des Signals vor und hinter dem Modul.
Level	1~100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
	Dieser Equalizer bietet 3 Bänder.			

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Bass	-12dB~12dB	Hub im Bassbereich.
Middle	-12dB~12dB	Hub im Mittenbereich.
Treble	-12dB~12dB	Hub im Höhenbereich.
Level	2~100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter
Chorus	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.

Mic-Algorithmus

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter
Rack Comp Limiter	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.

• EFX-Modul

Typ	Parameter
Tremolo	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

• MIC-PRE-Modul

Typ	Parameter				
Mic Pre	Typ	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Dieser Vorverstärker ist zum Betrieb mit externen Mikrofonen vorgesehen.				

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Typ	Vocal, AcousticGt, Flat	Dient zur Auswahl der Preamp-Charakteristik.
Tone	0~10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Level	1~100	Steuert den Signalpegel nach Durchlaufen des Moduls.
De-Esser	Off, 1~10	Steuert die Dämpfung von Zischlauten.
Low Cut	Off, 80~240Hz	Steuert den Filter, der tieffrequente Nebengeräusche in Mikrofonsignalen reduziert.

Effekt-Typen und -Parameter 7

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe BASS-Algorithmus.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter
Chorus	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.

DUAL-MIC-Algorithmus

• Modul COMP/LIMITER L

Typ	Parameter			
Compressor	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Reduziert die Variation im Signalpegel.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Dämpft Signale, die einen bestimmten Pegel überschreiten.			

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Threshold	-24~0	Bestimmt den Schwellwert des Kompressor/Limiters.
Ratio	Compressor: 1~26 Limiter: 1~54, ∞	Bestimmt die Kompressions-Ratio des Kompressor/Limiters.
Attack	0~10	Steuert das Ansprechverhalten des Kompressors.
Level	2~100	Steuert den Ausgangspegel des Moduls.
Release	0~10	Steuert die Geschwindigkeit der Limiter-Release, nachdem das Signal unter den Schwellwert gefallen ist.

• Modul MIC PREAMP L

Typ	Parameter
Mic Pre	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe MIC-Algorithmus.

• Modul 3BAND EQ L

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe BASS-Algorithmus.

• Modul DELAY L

Typ	Parameter		
Delay	Time	Feedback	Mix
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.		
Echo	Time	Feedback	Mix
	Warm-klingender Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.		
Doubling	Time	Tone	Mix
	Doubling-Effekt, der dem Sound mit einem kurzen Delay mehr Griffigkeit verleiht.		

Parameterbeschreibungen

Parameter-Name	Einstellbereich	Erklärung
Time	Delay, Echo: 1~2000ms μ (S. 124 Tabelle 1) Doubling: 1~100ms	Steuert die Delay-Zeit.
Feedback	0~100	Regelt den Feedback-Wert.
Tone	0~10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Mix	0~100	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original-Sound.

Effekt-Typen und -Parameter 8

• Modul COMP/LIMITER R

Typ	Parameter
Compressor Limiter	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie im Algorithmus COMP LIMITER L.

• Modul MIC PREAMP R

Typ	Parameter
Mic Pre	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe MIC-Algorithmus.

• Modul 3BAND EQ R

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe BASS-Algorithmus.

• Modul DELAY R

Typ	Parameter
Delay	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe DELAY-Algorithmus.
Echo	
Doubling	

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR L	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.
ZNR R	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.

Stereo-Algorithmus

• COMP/LIMITER-Modul

Typ	Parameter												
Compressor Limiter	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe DUAL-MIC-Algorithmus.												
Lo-Fi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Color</th> <th>Dist</th> <th>Tone</th> <th>EFX Level</th> <th>Dry Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">Dieser Effekt verschlechtert gezielt die Klangqualität.</td> </tr> </tbody> </table>	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level	Dieser Effekt verschlechtert gezielt die Klangqualität.					
Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level								
Dieser Effekt verschlechtert gezielt die Klangqualität.													

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Character	0~10	Steuert die Filtercharakteristik.
Color	1~10	Steuert die Klangfärbung.
Dist	0~10	Steuert den Verzerrungsgrad.
Tone	0~10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
EFX Level	0~100	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.
Dry Level	0~100	Steuert den Pegel des Original-Sounds.

• Modul ISO/MIC MODEL

Typ	Parameter										
Isolator	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Xover Lo</th> <th>Xover Hi</th> <th>Mix High</th> <th>Mix Mid</th> <th>Mix Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Unterteilt das Signal in drei Frequenzbänder, für die sich das Mischungsverhältnis separat einstellen lässt.</td> </tr> </tbody> </table>	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low	Unterteilt das Signal in drei Frequenzbänder, für die sich das Mischungsverhältnis separat einstellen lässt.				
Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low							
Unterteilt das Signal in drei Frequenzbänder, für die sich das Mischungsverhältnis separat einstellen lässt.											
Mic Modeling	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mic Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ändert die Charakteristik der internen Mikrofone.</td> </tr> </tbody> </table>	Mic Type	Ändert die Charakteristik der internen Mikrofone.								
Mic Type											
Ändert die Charakteristik der internen Mikrofone.											

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Xover Lo	50Hz~16kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Bass und Mitten.
Xover Hi	50Hz~16kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Mitten und Höhen.
Mix High	Off, -24 ~6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Höhen.
Mix Mid	Off, -24 ~6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Mitten.
Mix Low	Off, -24 ~6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Bässen.
Mic Type	SM57	Simulation des SM57, das sich für die Aufnahme von E-Gitarren und anderen analogen Instrumenten empfiehlt.
	MD421	Simulation des MD421, eines professionellen, für Rundfunk, Aufnahme und Live unentbehrlichen Mikrofons.
	U87	Simulation des Kondensatormikrofons U87, das als Standard gilt und in Studios weltweit benutzt wird.
	C414	Simulation des C414, eines berühmten und in Aufnahmesituationen bevorzugten Mikrofons.

Effekt-Typen und -Parameter 9

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe BASS-Algorithmus.

• MOD/DELAY-Modul

Typ	Parameter							
Chorus	Depth		Rate		Mix			
	Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit einer variabel verstimmten Version für einen vollen resonierenden Klang.							
Flanger	Depth		Rate		Resonance			
	Erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang.							
Phaser	Rate		Color		LFO Shift			
	Dieser Effekt erzeugt einen schwebenden Sound.							
Tremolo	Depth		Rate		Clip			
	Dieser Effekt moduliert die Lautstärke periodisch.							
Auto Pan	Width		Rate		Clip			
	Variiert die Panoramaposition des Sounds zwischen Links und Rechts.							
Pitch	Shift		Tone		Fine		Balance	
	Transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.							
Ring Modulator	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.							
Delay	Time		Feedback		Mix			
	Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.							
Echo	Time		Feedback		Mix			
	Warm-klingender Delay-Effekt mit einem Maximalwert von 2000 ms.							
Doubling	Time		Tone		Mix			
	Doubling-Effekt, der dem Sound mit einem kurzen Delay mehr Griffigkeit verleiht.							
Dimension	Rise1		Rise2					
	Erweitert den Sound räumlich.							
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter	Resonance	EFX Level	Dry Level	
	Resonanzfilter mit LFO.							

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Depth	0~100	Steuert die Modulationstiefe.
Resonance	~10~10	Regelt die Intensität der Resonanz. Negative Werte drehen die Phase des Effekt-Sounds.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Dient zur Auswahl des Klangtyps.
LFO Shift	0~180	Steuert die Links/Rechts-Phasenlage.
Width	0~10	Steuert die Auto-Pan-Breite.
Rate	0~50 ♪ (S. 124 Tabelle1)	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit. Auf Basis eines Rhythmus-Tempos ist eine Einstellung auf Noteneinheiten ebenfalls möglich.
Clip	0~10	Sorgt durch Übersteuerung der Modulationswellenform für mehr Betonung.
Shift	12~12, 24	Steuert die Verstimmung in Halbtonen.
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (S. 124 Tabelle 1) Doubling: 1~100ms	Steuert die Delay-Zeit.
Feedback	0~100	Regelt den Feedback-Wert.
Mix	~100	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Effekt- und Original-Sound.
Tone	~10	Steuert die Klangqualität des Effekts.
Fine	~25~25	Steuert die Verstimmung in Prozent (1/100-stel Halbton).
Balance	0~100	Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.
Rise1	0~30	Steuert die Intensität der Stereo-Effekte.
Rise2	0~30	Steuert die Breite der Mono-Elemente.
Freq OFST	1~30	Steuert den LFO-Versatz.
Filter	HPF, LPF, BPF	Dient zur Auswahl des Filter-Typs.
Resonance	1~30	Regelt die Intensität der Resonanz.
EFX Level	0~100	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.
Dry Level	0~100	Steuert den Pegel des Original-Sounds.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS.

Effekt-Typen und -Parameter 10

Tabelle 1 Parameter, die mit einem μ gekennzeichnet sind, ermöglichen eine Einstellung in Noteneinheiten, wobei das Song/Pattern-Tempo als Referenz dient. Die Notenwerte der Einstellungen werden unten dargestellt.

μ	32-stel Note	μ_{\cdot}	Punktierte 16-tel Note	μ_{\cdot}	Punktierte 8-tel Note	$\mu \times 2$	Delay, Analog Delay und Echo können jeweils bis 8 mal, Reverse Delay bis zu 4 mal benutzt werden.
μ	16-tel Note	μ	8-tel Note	μ	Viertelnote	:	
$\mu \text{ } \overline{3}$	Viertel-Triole	$\mu \text{ } \overline{3}$	Halbe Triole	μ_{\cdot}	Punktierte Viertel	$\mu \times 20$	

ANMERKUNG

- Der tatsächlich verfügbare Einstellbereich hängt vom Parameter ab.
- In Abhängigkeit der Kombination aus dem eingestellten Tempo und dem gewählten Notensymbol wird eventuell der Parameterbereich überschritten. In diesem Fall wird der Wert automatisch halbiert (oder auf 25% gesetzt, sofern der Bereich immer noch überschritten wird).

Tabelle 2

Einstellung	Erklärung
Off	Frequenz verändert sich nicht.
Up	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform vom Minimum zum Maximum.
Down	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform vom Maximum zum Minimum.
Hi	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform von der Patch-Einstellung zum Maximum.
Lo	Die Frequenz ändert sich auf Basis der Steuerwellenform vom Minimum zur Patch-Einstellung.

Tabelle 5

Einstellung	Erklärung
1	1 Halbton tiefer → Originalsound
2	Originalsound → 1 Halbton tiefer
3	Doubling → Detune + Originalsound
4	Detune + Originalsound → Doubling
5	Originalsound → 1 Oktave höher
6	1 Oktave höher → Originalsound
7	Originalsound → 2 Oktaven tiefer
8	2 Oktaven tiefer → Originalsound
9	1 Oktave höher + Originalsound → 1 Oktave tiefer + Originalsound
10	Komplette Quinte nach unten + Originalsound → komplette Quarte nach oben + Originalsound
11	Komplette Quarte nach oben + Originalsound → komplette Quinte nach unten + Originalsound
12	0 Hz + Originalsound → 1 Oktave nach oben
13	1 Oktave nach oben → 0 Hz + Originalsound
14	0 Hz + Originalsound → 1 Oktave nach oben + v
15	1 Oktave nach oben + Originalsound → 0 Hz + Originalsound
16	1 Oktave nach oben + Originalsound → 0 Hz + Originalsound

Tabelle 3

Einstellung	Erklärung	Einstellung	Erklärung
Up Saw	Steigende Sägezahnwelle	Tri	Dreieckwelle
Up Fin	Steigende Sichelwelle	TrixTri	Impuls-Dreieckwelle
DownSaw	Fallende Sägezahnwelle	Sine	Sinuswelle
DownFin	Fallende Sichelwelle	Square	Rechteckwelle

Tabelle 4

Einstellung	Erklärung	Einstellung	Erklärung
μ	8-tel Note	1 Takt	1 Einheit
μ	Viertelnote	2 Takte	2 Einheiten
μ	Halbe Note	3 Takte	3 Einheiten
μ_{\cdot}	Punktierte halbe Note	4 Takte	4 Einheiten

8x COMP EQ -Algorithmus

Modul 1-8

Modul	Typ	Einstellbereich	Erklärung
HPF Freq	HPF	80-240Hz	Bestimmt die Cut-Off-Frequenz.
		Dieser Filter dämpft tiefe Frequenzen und lässt hohe Frequenzen durch.	
Comp Type	Rack Comp	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.	
	Limiter		
EQ Type	Für Einzelheiten siehe BASS-Algorithmus.		

Mastering-Algorithmus

• **Modul COMP/Lo-Fi**

Typ	Parameter							
3Band Comp	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Kompressor, der das Signal in drei Bänder unterteilt, die individuell komprimiert und gemischt werden können.							
Lo-Fi	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe STEREO-Algorithmus.							

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Xover Lo	50Hz-16kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Bass und Mitten.
Xover Hi	50Hz-16kHz	Steuert die Crossover-Frequenz zwischen Mitten und Höhen.
Sense Hi	0-24	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit in den Höhen.
Sense Mid	0-24	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit in den Mitten.
Sense Low	0-24	Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit in den Bässen.
Mix High	Off, -24-6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Höhen.
Mix Mid	Off, -24-6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Mitten.
Mix Low	Off, -24-6	Steuert das Mischungsverhältnis in den Bässen.

Effekt-Typen und -Parameter 11

• NORMALIZER-Modul

Typ	Parameter	
Normalizer	Gain	
	Steuert den Eingangspegel für das COMP/Lo-Fi-Modul.	

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Gain	-12~12	Steuert den Pegel.

• 3BAND EQ-Modul

Typ	Parameter
3Band EQ	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe BASS-Algorithmus.

• DIMENSION/RESO-Modul

Typ	Parameter
Dimension Resonance	Für eine Erklärung der Typen und Parameter siehe STEREO-Algorithmus.

• ZNR-Modul

Typ	Parameter
ZNR	Eine Beschreibung der Typen und Parameter finden Sie bei den Algorithmen CLEAN, DISTORTION und ACO/BASS SIM.

Send-Return-Effekte

• CHORUS/DELAY-Modul

Typ	Parameter					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Dieser Effekt mischt das Originalsignal mit einer variabel verstimten Version für einen vollen resonierenden Klang.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Delay-Effekt mit maximal 2.000 ms.					

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
LFO Type	Mono, Stereo	Schaltet die LFO-Phase zwischen mono und stereo um.
Depth	0~100	Steuert die Effekttiefe.
Rate	1~50	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.
Pre Delay	1~30	Steuert die Pre-Delay-Zeit.
EFX Level	0~100	Steuert den Pegel des Effekts.
Rev Send	0~30	Steuert den Reverb-Send-Pegel für das Delay.
Time	1~2000 ms μ (S. 124 Tabelle 1)	Steuert die Delay-Zeit.
Feedback	0~100	Steuert den Feedback-Wert.
Hi Damp	0~10	Steuert, wie stark die Höhen im Delay-Sound gedämpft werden.
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	Steuert das Panning des Delays.

• REVERB-Modul

Typ	Parameter					
Hall	Simuliert die Akustik einer Konzerthalle.					
Room	Simuliert die Akustik in einem Raum.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
Spring	Hall und Room haben dieselben Parameter.					
Spring	Simuliert einen Federhall.					
Plate	Simuliert einen Plattenhall.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring und Plate haben dieselben Parameter.					

Parameterbeschreibungen

Parameter	Einstellbereich	Erklärung
Pre Delay	1~100	Steuert die Pre-Delay-Zeit.
Decay	1~30	Steuert die Reverb-Zeit.
EQ High	-12~6	Steuert die Lautstärke der Höhen im Effektsound.
EQ Low	-12~6	Steuert die Lautstärke der Bässe im Effektsound.
E.R.Mix	0~30	Steuert das Mischungsverhältnis der ersten Reflexionen.
EFX Level	0~30	Steuert den Pegel des Effekt-Sounds.

Effekt-Patch-Liste 1

Effekt-Patch-Liste

Insert-Effekte

Clean/Crunch-Algorithmus		
Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Z CLEAN	ZOOMs originaler unbearbeiteter Clean-Sound.
1	Z CHORUS	Sound, der „Z CLEAN“ mit einem „Chorus“ kombiniert und so transparente Sounds für Arpeggios erzeugt.
2	FdClean	Clean-Crunch-Sound eines Fender Twin Reverb Black Panel, den Gitarristen aus unterschiedlichen Genres schätzen
3	VxCrunch	Britischer Crunch-Sound eines VOX AC30 in Class-A-Betrieb
4	TWEED	Trockener Crunch-Sound eines Fender Bassman mit schönem Sustain
5	BgCrunch	Crunch-Sound eines Mesa/Boogie MKIII Combos
6	HwLight	Clean- bis Crunch-Sound eines Hiwatt Custom 100
7	MsCrunch	Crunch-Sound eines Marshall 1959; Durch Herunterdrehen des Volume an der Gitarre wird der Sound cleaner
8	HwCrunch	Fetter Crunch-Sound eines Hiwatt Custom 100
9	JM Lead	Komprimierter Lead-Sound wie in John Mayers „Gravity“
10	BS Riff	Brian Setzers Rockabilly-Sound aus „Rock This Town“ von den Stray Cats
11	BROTHER	George Bensons einzigartig fetter Jazz-Sound klingt weich und bietet trotzdem genug Attack
12	Edge	Höhenreicher und cleaner Sound des U2-Gitarristen The Edge mit genau angepasstem Delay
13	ClnStep	Spezieller „Unterwasser“-Soundeffekt auf Basis von „Z CLEAN“ und „Step“
14	CutPhase	Phase-Sound mit kräftigem Attack, ideal für Rhythmus-Gitarre und andere Spieltechniken
15	Ambient	Kombination aus „Slow Attack“ und Delay für einen Ambient-Sound
16	Space	Kombination aus „Reverse Delay“ und Phaser für einen cleanen und breiten Sound
17	FdComp	Sound eines Fender Twin Reverb mit Kompressor, ideal für Rhythmus-Gitarre
18	Fd Wah	Auto-Wah-Patch mit der natürlichen Verzerrung eines FD Combos für den speziellen Klangcharakter
19	60sSPY	Bizarrer Sound wie aus den 60-er Jahre Agentenfilmen
20	Flower	Kombination aus Phaser und „Vibe“ erzeugt einen psychedelischen Sound
21-29	Leer	

Distortion-Algorithmus		
Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	MsDrive	Drive-Sound eines Marshall 1959, der sich über das Volume steuern lässt und enorme Dynamik bietet
1	MdRhythm	Heavy-Sound eines Marshall JCM2000 für Backing-Parts mit dem einzigartigen Marshall-Sound
2	PvRhythm	Sound des Peavey 5150 für Backing-Parts, der auch bei schnellen Riffs genug Biss hat
3	DzRhythm	Sound eines Diezel Herbert für Heavy-Backing-Parts
4	Recti	Einzigartiger druckvoller Sound eines MESA/BOOGIE Rectifier
5	FullVx	Sound eines voll aufgedrehten Vox AC30 mit Room-Ambience.
6	TexasMan	Texas-Blues-Sound eines voll aufgedrehten Fender Bassman
7	BgLead	Schöner Drive-Sound eines MESA/BOOGIE MKIII für Soli mit langem Sustain
8	FatOd	Natürlich übersteuerter Sound auf Basis des OD-1 mit EQ, gut für Backing-Parts und Soli geeignet
9	TsDrive	Universeller Tube-Screamer-Overdrive
10	GvDrive	Das Guv'nor-Pedal ist ideal für Hard Rock
11	dist+	Drive-Sound mit Distortion
12	DS1	Modifizierter DS-1-Sound mit extra Bass
13	RAT	Lead-Sound mit Sustain einer RAT
14	FatFace	Fuzz-Sound mit dem Bass-Fundament eines FUZZ FACE
15	MuffDrv	High-Gain-Sound eines BIG MUFF
16	M World	Bombiger Gitarren-Sound auf Basis von Metal Zone
17	HOT DRV	Weicher Drive-Sound mit der Röhrensättigung von HOT-BOX-Röhren
18	Z NEOS	Nachbildung des cremigen Crunch-Sounds eines modifizierten VOX AC30.
19	Z WILD	ZOOMs originaler Hard-Overdrive-Sound mit Extra-Boost für einen komprimierten Klangeindruck
20	Z MP1	Hybrid-Sound aus der Kombination aus ADA MP1 und Marshall JCM800
21	Z Bottom	ZOOMs originaler High-Gain-Sound mit kräftigen Mitten und Bässen, ideal für 80-er Jahre Metal
22	Z DREAM	ZOOM originaler High-Gain-Sound für Soli
23	Z SCREAM	ZOOMs originaler High-Gain-Sound mit ausgewogenem Klangspektrum, der sich im Mix gut durchsetzt
24	LEAD	ZOOMs klassischer Lead-Sound mit starkem Mitten-Boost und langem Sustain für Soli
25	EXT DS	Extreme digitale Distortion, die alles übertrifft
26	EC LEAD	Nachbildung von Eric Claptons Fender-Lead-Crunch-Sounds aus „Layla“, ideal für Single-Coil-Pickups.
27	JimiFuzz	Jimi Hendrix Phase-Sound, der einen Oktaver-Sound über „PitchSHFT“ simuliert
28	DT Slide	Fetter Röhren-Amp-Sound von „Leaving Trunk“ von Derek Trucks
29	KC Solo	Sound von Nirvanas „Smells Like Teen Spirit“

Effekt-Patch-Liste 2

30	Every BG	Buddy Guys Blues-Sound variiert zwischen und clean und übersteuert und verleiht jedem Blues-Lick Farbe
31	EVH1959	Früher Eddie-Van-Halen-Sound
32	BrianDrv	Drive-Sound à la Brian über „Z Neos“
33	RitchStd	Sound, den Ritchie Blackmore von Deep Purple bei der Aufnahme von „Machine Head“ benutzt hat
34	Carlos	Weicher Sound im Stil von Carlos Santanas Aufnahmen, erzeugt mit „BG Crunch“
35	PeteHW	Pete Townshends Crunch-Sound auf Basis eines cleanen, dafür aber voll aufgerissenen Hiwatt-Amps für einen mächtigen Sound
36	JW Talk	Simulation des Talkbox-Sounds, den Joe Walsh im Solo von „Rocky Mountain Way“ benutzt
37	Kstone	Keith Richards klassischer Intro-Sound von „Satisfaction“ von den Rolling Stones
38	RR Mtl	80-er Jahre Metal-Sound mit kräftigen Mitten, basiert auf Metal Zone
39	SV LEAD	Stack-Sound mit durchdringenden Mitten für mächtige Gitarren-Solos
40	Monster	Effekt-Klang, der einen Heavy-Sound mit einer unteren Oktave doppelt
41	FatMs	Drive-Sound mit Detune, der den Sound fetter macht - ideal für Power Chords und Backing-Parts
42	SlowFlg	Jet-Sound, der „Slow Attack“ mit einem Flanger kombiniert
43	DmgFuzz	Psychedelischer Klang, der einen Fuzz-Sound mit „Ring Modulator“ kreuzt und besonders im Bass resoniert
44	Recti Wah	Fetter High-Gain-Sound mit Auto-Wah und einem kurzen Delay
45-49	Leer	

Aco/Bass-SIM-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Ensemble	Mächtiger Sound mit einem tiefen Ensemble-Effekt.
1	Delay LD	Live-klingender Akustikgitarren-Sound für das Leadspiel.
2	Chorus	Chorus für alle Arten von Gitarrenspiel (von Rhythmus bis Lead).
3	FineTune	Das Detuning erzeugt klangliche Tiefe.
4	Air Aco	Air-Sound, der die Abnahme mit einem Mikrofon nachahmt.
5	Standard	Variabler Standard-Bass-Sound.
6	CompBass	Bass-Sound mit Kompressor und Exciter.
7	WarmBass	Bass-Sound mit einem warmen und runden Feeling.
8	Flanging	Flanger-Sound für 16-Beat-Phrasen bis hin zu Melodiespiel.
9	Auto Wah	Funky-Bass-Sound mit typischen AutoWah-Effekten.
10-19	Leer	

Bass-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	SVT	Amptlicher Rock-Sound für Fingerspiel oder Plektrum.
1	BASSMAN	Vintage-Rock-Sound für jede Gelegenheit.
2	HARTKE	Harte-Simulation mit kräftigen Höhen.
3	SUPER-B	Für Unisono-Spiel mit einem Gitarristen oder SOLL.
4	SANS-A	Angezerrter Sound mit kräftigen Mitten für das Plektrumspiel.
5	TUBE PRE	Vielseitiger Röhren-Sound
6	Attack	Kompressor-Sound für Slap- und Plektrumspiel.
7	Wah-Solo	Solo-Sound mit Verzerrung und einem Hauch Wah. Pitch Shift ist die geheime Zutat.
8	Talk&Cry	Typischer Spezialeffekt, der einen reichenden Sound wie ein Talking Modulator klingen lässt.
9	Melody	Chorus-Sound für Melodie-, Solo-, Akkordspiel oder Obertöne.
10	SlapJazz	Grundlegender Slap-Sound im Stil eines Jazz Bass.
11	Destroy	Heftiger Sound-Mix aus Distortion, Pitch Shift und Ring Modulator.
12	Tremolo	Ideal für stimmungsvolle Basslinien und Akkordspiel.
13	SoftSlow	Melodie- oder Solospiel, ideal für Fretless-Bässe.
14	Limitier	Limitier, der den Sound beim Plektrumspiel gleichmäßiger macht.
15	X'over	Flanger-Sound für Picking, typisch für Crossover-Sounds.
16	CleanWah	Auto-Wah-Sound für viele Anwendungen.
17	Exciter	Universal-Sound mit einem frischen und transparenten Charakter.
18	ClubBass	Sound, der die Ambience eines kleinen Clubs simuliert und sich für Walking-Bass-Linien empfiehlt.
19	DriveWah	Auto-Wah-Sound mit einem variablem Drive, der sich über den Anschlag steuern lässt.
20-29	Leer	

Mic-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Rec Comp	Konventioneller Preamp- und Kompressor-Sound für die Aufnahme.
1	RoomAmbi	Simuliert den Nachhall im Studio einer Radiostation.
2	VocalDly	Delay-Effekt für Effekt-intensive Vocals. .
3	Rock	Heftiger Kompressor-Sound für Rock-Vocals.

Effekt-Patch-Liste 3

4	Long DLY	Langer Delay-Sound für Vocals (2 Beats bei 120 BpM)
5	InTheBOX	Bei diesem Effekt klingt der Sound wie in einer kleinen Box
6	Limitier	Limitier-Effekt, der sich für Aufnahmen empfiehlt
7	AG MIC	Preamp-Klang für die Aufnahme akustischer Gitarren
8	AG Dub	Doubling-Sound, der das Picking bei jedem Anschlag betont
9	12st Cho	Chorus-Sound für 12-saitige Gitarren
10	AG-Jumbo	Betont den Korpus-Klang einer Akustikgitarre
11	AG-Small	Verkleinert den Korpus-Klang einer Akustikgitarre
12	AG Lead	Delay-Sound für Akustikgitarren-Soli
13	Live AMB	Höhenreicher Reverb-Sound für Akustikgitarre, der den Live-Eindruck verstärkt
14	Tunnel	Simulation eines Tunnel-Reverbs
15	Filter	Filter-Effekt, mit dem Sie den Klangcharakter während eines Songs verändern
16	BrethCmp	Ziemlich intensiver Kompressor-Sound, der die Atmung verstärkt
17	Vib MOD	Verspielter Vocal-Sound mit Phaser und Vibrato
18	Duet Cho	Detune-Sound für einen Duett-artigen Eindruck
19	Ensemble	Frischer Ensemble-Sound für Chorus-Anwendungen
20	VocalDub	Herkömmlicher Doubler-Sound
21	Sweep	Voice-Sound mit langsamem Phasen-Sweep
22	VoiceFlg	Chorus-Sound mit Flanger und intensiver Modulation
23	PH Voice	Sound-Gimmick mit Phasen- und Delay-Effekten
24	VibVoice	Extremer Vibrato-Sound
25	FutureVo	Nachrichten aus dem Weltall
26	M to F	Verwandelt eine männliche in eine weibliche Stimme
27	F to M	Verwandelt eine weibliche in eine männliche Stimme
28	WaReWaRe	Spezial-Effekt für Astronautenstimmen
29	Hangul	Spezial-Effekt, der Japanisch wie Koreanisch klingen lässt
30-49	Leer	

Dual-Mic-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung	Empfohlen für Links-/Rechts-Eingänge
0	Vo/Vo 1	Für Duette	Vocals
1	Vo/Vo 2	Chorus für die Hauptstimmen	Vocals
2	Vo/Vo 3	Für Harmoniegesang	Vocals
3	AG/Vo 1	Erzeugt einen erzähl-typischen Charakter	Acoustic guitar/Vocal
4	AG/Vo 2	Ähnlich wie AG/Vo 1, jedoch mit einem anderen Stimmcharakter	Acoustic guitar/Vocal
5	AG/Vo 3	Macht den Stimmcharakter aggressiv	Acoustic guitar/Vocal
6	ShortDLY	Kurzer Delay-Sound mit effektivem Doubling	Microphones
7	FatDrum	Für Drum-Aufnahmen mit einem Stereomikrofon an einer Position	Microphones
8	BothTone	Sound eines Kondensator-Mics für Männer im L-Kanal und Frauen im R-Kanal	Vocals
9	Condnsr	Simuliert den Sound eines Kondensator-Mics an einem dynamischem Mic-Eingang	Vocals
10	DuoAttack	Chorus für Lead-Vocals im betontem Attack	Vocals
11	Warmth	Warmer Sound mit kräftigen Mitten	Vocals
12	AM Radio	Simuliert ein monophones AM-Radio	Vocals
13	Pavilion	Für Sprechstimmen, die den Klang einer Demo auf einer Ausstellung nachahmern	Vocals
14	TV News	Sound eines TV-Nachrichtensprechers	Vocals
15	F-Vo/Pf1	Für eine Frauenstimme bei einer Piano-Ballade	Vocal/Piano
16	JazzDuo1	Simuliert den Lofi-Sound einer Jazz-LP	Vocal/Piano
17	Cntmprry	Allround-Sound mit verschiedenen Variationen	Vocal/Piano
18	JazzDuo2	JazzDuo 1 für männliche Stimmen	Vocal/Piano
19	Ensemble	Für die Balance aus kräftig angeschlagener Gitarre und dezentem Piano	Acoustic guitar/Piano
20	Enhanced	Betont den Klangcharakter, ideal für Balladen	Acoustic guitar/Vocal
21	Warmy	Dämpft eine höhenreiche Ambience	Acoustic guitar/Vocal
22	Strum+Vo	Weicher fetter Sound mit Mittenbetonung	Acoustic guitar/Vocal
23	FatPlus	Verstärkt einen schwachen Mittenbereich	Acoustic guitar/Vocal
24	Arp+Vo	Kräftiger Gesamtsound	Acoustic guitar/Vocal
25	ClubDuo	Simuliert den Live-Sound in einem kleinen Club	Akustische Gitarren
26	BigShape	Verstärkt die Transparenz	Akustische Gitarren
27	FolkDuo	Frischer und cleaner Sound	Akustische Gitarren
28	GtrDuo	Ideal für Gitarren-Duette	Akustische Gitarren
29	Bright	Allgemein offener und höhenreicher Klangeindruck	Akustische Gitarren
30-49	Leer		

Effekt-Patch-Liste 4

Stereo-Algorithmus		
Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	Syn-Lead	Für Single-Note-Leads mit einem Synthesizer
1	OrganPha	Phaser für Synthesizer/Orgel
2	OrgaRock	Mächtige Distortion für Rock-Orgel
3	EP-Chor	Schöner Chorus für E-Piano
4	ClavFig	Wah für Clavinet
5	Concert	Concert-Hall-Effekt für Piano
6	Honkey	Simulation eines Honky-Tonk-Pianos
7	PowerBD	Verleiht einer Bassdrum mehr Power
8	DrumFing	Konventioneller Flanger für Drums
9	LiveDrum	Simuliert Live-Doubling
10	JetDrum	Phaser für 16-tel Hi-hat
11	AsianKit	Verwandelt ein Standard-Kit in ein asiatisches Kit
12	BassBost	Verstärkt den Bassbereich
13	Mono->St	Verleiht einem Monosignal mehr Räumlichkeit
14	AM Radio	Simulation eines AM-Radios
15	WideDrum	Breiter Stereoeffekt für Drumcomputer-Tracks
16	DanceDrum	Verstärkt den Bass für Dance-Rhythmen
17	Octaver	Fügt einen um eine Oktave tieferen Sound hinzu
18	Percushn	Verleiht Percussion mehr Ambience, Präsenz und Stereobreite
19	MoreTone	Verstärkt den Mittenbereich, verleiht verzerrten Gitarren mehr Fundament
20	SnrSmack	Betont den Punch eines Snare-Sounds
21	Shudder!	Zerschnittener Sound für Techno-Tracks
22	SwpPhase	Phaser mit kräftiger Resonanz
23	DirtyBiz	Lo-fi-Distortion mit Ring-Modulator
24	Doubler	Doubling für Vocal-Tracks
25	SFXlab	Sorgt bei einem Synthesizer für mächtige Spezial-Effekte
26	SynLead2	Klassischer Jet-Sound für Synthesizer-Leads
27	Tekepiko	Für Sequenz-Phrasen oder gemutete Single-Note-Gitarren
28	Soliner	Simuliert ein analoges String-Ensemble
29	HevyDrum	Für Hard-Rock-Drums
30	SM57Sim	Simulation des SM57, das sich für die Aufnahme von E-Gitarren und anderen analogen Instrumenten empfiehlt.
31	MD421Sim	Simulation des MD421, eines professionellen, für Rundfunk, Aufnahme und Live unentbehrlichen Mikrofons
32	U87Sim	Simulation des Kondensatormikrofons U87, das als Standard gilt und in Studios weltweit benutzt wird.
33	C414Sim	Simulation des C414, eines berühmten und in Aufnahmesituationen bevorzugten Mikrofons.
34	Doubling	Erzeugt Dopplungen, die das Signal voller erscheinen lassen
35	ShortDLY	Witziger Delay-Effekt für Vocals und Atmos
36	Lo-Fi	Erzeugt einen nostalgischen Lo-Fi-Sound - wie aus einem Radio
37	Limitier	Sehr effektiver Limiter für Bandproben und Live-Aufnahmen
38	BoostPls	Verleiht während der Aufnahme mehr Druck
39	All Comp	Der Kompressor nivelliert Lautstärke-Unterschiede zwischen Instrumenten (z. B. bei einem Band-Auftritt)
40-49	Leer	

8x COMP EQ -Algorithmus			
Nr.	Patch-Name	Beschreibung	Empfohlen für Eingang 1 - 8
0	VocBand	Vielseitiges Patch für eine Vocal-Band	1 Gitarren-Amp
			2 Bass-Amp
			3 Vocal
			4 Chorus
			5-6 Drums
			7-8 Keyboard
1	Inst	Für eine Jazz- oder Fusion-Band	1-2 Gitarren-Amp
			3 Bass-Amp
			4 Piano
			5-6 Drums
			7-8 Keyboard
2	AcoBand	Für Akustikbands	1 Akustikbass
			2 Piano
			3 Vocal
			4 Chorus
			5-6 Akustikgitarre
			7-8 Percussion

Effekt-Patch-Liste 5

3	1ManBand	Für Eigenproduktionen	1-2	Gitarre
			3	Bass
			4	Keyboard
			5	Vocal
			6	Chorus
			7-8	Sequencer
4	StdDrum	Standard-Sounds für die Aufnahme der einzelnen Trommeln eines Kits	1	Bass drum
			2	Snare drum
5	VtgDrum	1970-er Drum-Sound mit lauter Hihat	3	Hi-hat
			4	High tom
6	EhcdDrum	Druckvoll-komprimierter Drum-Sound	5	Mid tom
			6	Low tom
			7-8	Overhead mics
			1-2	Small percussion
7	Percus	Für die Aufnahme einzelner Percussion-Sounds geeignet	3-4	Cymbals/bells
			5-6	Drums
			7-8	All percussion together
			1-8	
8	CompLtr	Vielseitiger weicher Sound	1-8	
9	A Capla	Für A-Cappella-Gruppen	1-2	Female vocals
			3-4	Male vocals
			5-6	Vocal duo
			7-8	All vocals together
10-19	Leer			

Mastering-Algorithmus

Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	PlusAlfa	Hebt die Lautheit an
1	All-Pops	Konventionelles Mastering
2	StWide	Breitband-Mastering
3	DiscoMst	Für Club-Sound
4	Boost	Für den HiFi-Schliff
5	Power	Für ein wichtiges Bassfundament
6	Live	Sorgt für einen Live-Eindruck
7	WarmMst	Sorgt für eine warme Atmosphäre
8	TightUp	Sorgt für eine knackige Atmosphäre
9	1930Mst	Mastering mit dem Sound von 1930
10	LoFi Mst	Lo-fi-Mastering
11	BGM	Mastering für Hintergrundmusik
12	RockShow	Verleiht einem Rock-Mix eine Live-Atmosphäre
13	Exciter	Lo-Fi-Mastering mit dezenter Verzerrung in den Mitten und Höhen
14	Clarify	Betont die Höhen
15	VocalMax	Bringt die Vocals nach vorne
16	RaveRez	Spezieller Sweep-Effekt mit einem extremen Filter
17	FullComp	Starke Kompression über das gesamte Frequenzspektrum
18	ClearPWR	Das Power-Tuning betont den Mittenbereich und verleiht dem Sound Druck und Transparenz
19	ClearDMS	Betont die Klarheit und Räumlichkeit
20	Maximizr	Hebt die Gesamtlautheit an
21-29	Leer	

Effekt-Patch-Liste 6

Send-Return-Effekte

REVERB		
Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	TightHal	Hart klingender Hall-Reverb
1	BrgtRoom	Hart klingender Room-Reverb
2	SoftHall	Weich klingender Hall-Reverb
3	LargeHal	Simuliert den Nachhall einer großen Halle
4	SmallHal	Simuliert den Nachhall einer kleinen Halle
5	LiveHous	Simuliert den Nachhall in einem Club
6	TrStudio	Simuliert den Nachhall in einem Übungsstudio
7	DarkRoom	Weich klingender Room-Reverb
8	VcxRev	Zur Betonung der Vocals optimiert
9	Tunnel	Simuliert den Nachhall in einem Tunnel
10	BigRoom	Simuliert den Nachhall in einer Turnhalle
11	PowerSt.	Gate-Reverb
12	BrittHall	Simuliert den höhenreichen Nachhall einer Konzerthalle.
13	BudoKan	Simuliert den Nachhall der Budokan-Halle in Tokyo
14	Ballade	Für langsame Balladen
15	SecBrass	Reverb für eine Bläser-Sektion
16	ShortPla	Kurzes Reverb
17	RealPlat	Federhall-Simulation
18	Dome	Reverb, das den Sound eines überdachten Stadions simuliert
19	VinSprin	Simuliert einen analogen Federhall
20	ClearSpr	Transparentes Reverb mit kurzer Nachhallzeit
21	Dokan	Simuliert den Nachhall einer Tonpfeife
22-29	Leer	

CHORUS/DELAY		
Nr.	Patch-Name	Beschreibung
0	ShortDLY	Herkömmliches kurzes Delay
1	GtChorus	Chorus, mit dem sich drucklose Gitarren-Sounds beleben lassen
2	Doubling	Vielseitiges Doubling
3	Echo	Auffälliges analog-klingendes Delay
4	Delay3/4	Delay mit einer punktierten Achtel im Sync mit dem Tempo
5	Delay3/2	Delay mit einer punktierten Viertelnote im Sync mit dem Tempo
6	FastCho	Chorus mit hohem Rate-Wert
7	DeepCho	Vielseitiger intensiver Chorus
8	Vocal	Chorus zur Verbreiterung der Vocals
9	DeepDBL	Intensives Doubling
10	SoloLead	Sorgt dafür, dass schnelle Phrasen tight klingen
11	WarmyDly	Simuliert ein warmes Analog-Delay
12	Enhancho	Enhancer auf Basis von phasen-verschobenem Doubling
13	Detune	Für Instrumente mit kräftigen Obertönen wie digitale E-Pianos oder Synthesizer
14	Natural	Chorus mit langsamer Modulation für Backings
15	Whole	Delay mit einer ganzen Note im Sync mit dem Tempo
16	Delay2/3	Delay mit einer triolischen halben Note im Sync mit dem Tempo
17	Delay1/4	Delay mit einer 16-tel Note im Sync mit dem Tempo
18-29	Leer	

Liste der Fehlermeldungen

Wenn eine Meldung wie „---Error“ eingeblendet wird, drücken Sie die Taste **EXIT**. Wenn weitere Fehler oder Meldungen eingeblendet werden, wird der zugehörige Screen nach drei Sekunden ausgeblendet.

Meldung	Bedeutung	Lösung
Hinweise darauf, dass etwas fehlt		
No Card	Es ist keine Karte eingesetzt.	Vergewissern Sie sich, dass eine SD-Karte korrekt eingesetzt ist.
No Project	Es ist kein Projekt vorhanden.	Prüfen Sie, ob das Projekt gelöscht oder an einen anderen Ort verschoben wurde.
No File	Es existiert keine Datei in dem Projekt.	Prüfen Sie, ob die Datei gelöscht oder an einem anderen Ort gespeichert wurde.
No USB Device	Keine USB-Verbindung.	Die Verbindung wurde eventuell beendet oder es gibt ein Problem mit dem Kabel.

Häufig dargestellte Meldungen		
Reset DATE/TIME	Einstellung wurde aufgrund leerer Batterien gelöscht.	Stellen Sie DATE/TIME neu ein. → S. 14
Low Battery!	Zeit, die Batterien zu wechseln!	Wechseln Sie die Batterien oder schließen Sie das Netzteil an.
Stop Recorder	Die gewünschte Funktion steht während der Wiedergabe/Aufnahme nicht zur Verfügung.	Stoppen Sie zuerst den Recorder und versuchen Sie es erneut.

Hinweise auf den geschützten Status eines Objekts		
Card Protected	Die SD-Karte ist geschützt.	Werfen Sie die SD-Karte aus, entfernen Sie den Schutz und setzen Sie sie wieder ein. → S. 12
Project Protected	Das Projekt ist schreibgeschützt.	Deaktivieren Sie den Schutz im PROTECT-Menü. → S. 89
File Protected	Diese Datei ist Read-only, sie kann also nicht überschrieben werden.	Deaktivieren Sie den Schreibschutz der Datei, z. B. mit einem Computer.

Hinweise auf ein Überschreiten des Kapazität oder der strukturellen Grenze		
Card Full	Die Karte ist voll.	Setzen Sie eine neue Karte ein oder löschen Sie nicht benötigte Daten.
Project Full	Es können auf der Karte keine weiteren Projekte gesichert werden.	Löschen Sie nicht benötigte Projekte.
File Full	Die maximale Anzahl an Dateien wurde überschritten.	Löschen Sie nicht benötigte Dateien.
USB Device Full	Das angeschlossene USB-Gerät ist voll.	Wechseln Sie das angeschlossene USB-Gerät oder löschen Sie Daten.

Hinweise auf einen Zugriffsfehler		
Card Access Error	Lesen oder Schreiben auf der Karte nicht möglich.	Drücken Sie EXIT und versuchen Sie es erneut.
Project Access Error	Lesen oder Schreiben in das Projekt nicht möglich.	Drücken Sie EXIT und versuchen Sie es erneut.
File Access Error	Lesen oder Schreiben in die Datei nicht möglich.	Drücken Sie EXIT und versuchen Sie es erneut.
USB Device Access Error	Lesen oder Schreiben auf das angeschlossene USB-Gerät nicht möglich.	Drücken Sie EXIT und versuchen Sie es erneut.
Card Format Error	Diese Karte ist nicht für das Gerät formatiert.	Ändern Sie das Kartenformat, so dass das Gerät es lesen kann.
File Format Error	Diese Datei ist nicht für das Gerät formatiert.	Ändern Sie das Dateiformat, so dass das Gerät es lesen kann.
USB Device Format Error	Das USB-Gerät ist nicht für das Gerät formatiert.	Ändern Sie das USB-Format, so dass das Gerät es lesen kann.

Weitere Fehlermeldungen		
Card Error	Ein beliebiger Fehler ist aufgetreten.	Drücken Sie EXIT und versuchen Sie es erneut.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

Spezifikationen

Abschnitt		R24	
Recorder	Track-Anzahl	24 (mono)	
	Maximale Anzahl der gleichzeitigen Aufnahmespuren	8	
	Maximale Anzahl der gleichzeitigen Wiedergabespuren	24 Audio + Metronom	
	Aufnahmedatenformat	44,1/48 kHz, 16/24 Bit WAV-Format	
	Maximale Aufnahmezeit	200 Minuten/1 GB (44,1 kHz 16 Bit, Mono-Tracks)	
	Projekte	1000	
	Marker	100/Projekt	
	Locator	Stunden/Minuten/Sekunden/Millisekunden und Takte/Beats/Ticks	
Audio-Interface	Datei-Editierung	Divide, Trimming	
	Weitere Funktionen	Punch-In/Out (manuell, automatisch), Bounce, A-B Repeat, Undo/Redo	
	Anzahl der AufnahmeKanäle	8	
	Anzahl der Wiedergabekanäle	2	
	Quantisierungsbitrate	24	
	Samplingfrequenz	44,1, 48, 88,2, 96 kHz	
	Mixer	Fader	9 (mono x 8, Master x 1)
		Pegelanzeige	4-stufige Anzeige
Track-Parameter		3-Band Equalizer, Pan (Balance), Effekt-Send x 2, Invert	
Stereo-Link		Tracks 1/2~23/24 paarweise wählbar	
Effekt-	Algorithmen	9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8xCOMP EQ, MASTERING)	
	Patches	330 x Insert, 60 x Send-Return	
	Effekt-Module	7 x Insert, 2 x Send-Return	
	Tuner	Chromatisch, Gitarre, Bass, Open A/D/E/G, D modal	
Rhythmus-	Voices	8	
	Audioformat	16 Bit linear PCM	
	Drum-Kits	10	
	Pads	8 (anschlagsempfindlich)	
	Genauigkeit	48 PPQN	
	Rhythmus-Patterns	511/Projekt	
Sampler	Tempo	40,0~250,0 BPM	
	Wiedergabe-Formate	44,1/48 kHz, 16/24 Bit WAV-Format	
Hardware	Editorfunktionen	Trim, Time-Stretch	
	Aufnahmemedien	SD-Karte (16 MB - 2 GB), SDHC-Karte (4 - 32 GB)	
	Analog-Digital-Wandlung	96 kHz 24 Bit Delta-Sigma ADC	
	Digital-Analog-Wandlung	96 kHz 24 Bit Delta-Sigma DAC	
	Anzeige	LCD, 128 x 64 Pixel (hintergrundbeleuchtet)	
	Eingänge	INPUT 1~8	8 XLR-/Standard-Klinkebuchsen Eingangsimpedanz (Symmetrischer Eingang) 1 kΩ symmetrisch (Signal: 2) (Unsymm. Eingang) 50 kΩ unsymmetrisch 1 ausgestattet mit Hi-Z, Eingangsimpedanz 1 mΩ (Hi-Z aktiv) 6 mit Phantomspeisung Eingangsspegel: -50dBm < durchgehend < +4dBm
			Eingebaute Mikrofone
	Phantomspeisung	48 V, 24 V	
	Ausgänge	OUTPUT	TRS-Klinkebuchse (symmetrisch)
		PHONES	Standard-Stereoklinkebuchse 20 mW x 2 (32-Ohm-Last)
	USB	USB2.0 Hi-Speed (Betrieb als Audio-Interface/Bedienoberfläche/Kartenleser/USB-Speichermedium)	
	Spannung	DC 5V 1A Netzteil (ZOOM AD-14) Sechs Batterien Typ AA (4,5 Stunden Dauerbetrieb: Hintergrundbeleuchtung auf 15 Sek. eingestellt, Phantomspeisung inaktiv)	
Abmessungen	376 mm (B) x 237,1 mm (T) x 52,2 mm (H)		
Gewicht	1,3 kg		

Fehlerbehebung

Wenn Sie bei der Bedienung des R24 auf Probleme stoßen, prüfen Sie zuerst folgende Punkte.

Probleme während der Wiedergabe

- ◆ **Kein oder sehr leiser Sound**
 - Prüfen Sie die Anschlüsse an die Abhöre und deren Einstellung.
 - Stellen Sie sicher, dass die Status-Anzeigen in der Mixer-Sektion grün leuchten und die Fader hochgezogen sind. Wenn eine Track-Anzeige nicht grün leuchtet, drücken Sie die zugehörige Taste wiederholt.
 - Vergewissern Sie sich, dass die [MASTER]-Statustaste nicht leuchtet ist und der [MASTER]-Fader hochgezogen ist.
- ◆ **Ein Bewegen des Fadern hat keinen Einfluss auf die Lautstärke**
 - Bei Kanälen, die über Stereo-Link verkoppelt wurden, hat der Fader im geradzahligen Kanal keine Funktion. Schalten Sie den Stereo-Link ab (→ S. 20) oder bedienen Sie den Fader des ungeradzahligen Kanals in dem Paar.
- ◆ **Kein oder sehr leiser Sound des Eingangssignals**
 - Vergewissern Sie sich, dass der **GAIN**-Regler für diesen Eingang aufgedreht ist.
 - Prüfen Sie, ob die Statustaste grün leuchtet (Wiedergabe aktiviert) und der Track-Fader hochgezogen ist.
- ◆ **Vorgang kann nicht ausgeführt werden und die Meldung „Stop Recorder“ wird im Display eingeblendet**
 - Einige Funktionen stehen bei aktivem Recorder nicht zur Verfügung. Drücken Sie die Taste **STOP**, um den Recorder anzuhalten, und setzen Sie den Vorgang fort.

Probleme während der Aufnahme

- ◆ **Aufnahme auf einem Track nicht möglich**
 - Vergewissern Sie sich, dass der Aufnahme-Track ausgewählt und aktiviert ist.
 - Prüfen Sie, ob genügend Speicherplatz auf der SD-Karte zur Verfügung steht (→ S. 102).
 - Die Aufnahme ist bei geschützten Projekten nicht möglich. Schalten Sie „**PROTECT**“ auf „**OFF**“ (→ S. 87) oder verwenden Sie ein anderes Projekt.
- ◆ **Der aufgenommene Sound verzerrt**
 - Prüfen Sie die Einstellungen für **GAIN** (Eingangsempfindlichkeit) und die Aufnahmepegel.

- Ziehen Sie die Fader herunter, so dass die Anzeigen 0 (dB) der zugehörigen Pegelanzeigen nicht aufleuchten.
- Wenn das EQ-Gain im Track-Mixer extrem hoch eingestellt ist, kann der Sound auch dann hörbar verzerrt werden, wenn der Fader heruntergezogen ist. Senken Sie das EQ-Gain auf geeigneten Wert ab.
- Wenn ein Insert-Effekt in einem Eingang eingeschliffen wurde, prüfen Sie die Einstellung für den Effekt-Ausgangspegel (Patch-Pegel).

Probleme mit Effekten



- ◆ **Insert-Effekt kann nicht eingefügt werden**
 - Wenn der Algorithmus 8xCOMP EQ angewählt wurde, ist die Auswahl der Einschleifpunkte limitiert (→ S. 81).
- ◆ **Insert-Effekt funktioniert nicht**
 - Wird das Symbol des Insert-Effekts im Display angezeigt? Wenn nicht, drücken Sie die Taste **EFFECT**, anschließend die Softtaste **INSERT** und stellen dann **ON/OFF** auf **On**.
 - Ist der Insert-Effekt an der richtigen Position eingeschliffen (→ S. 81)?
- ◆ **Send-Return-Effekt funktioniert nicht**
 - Wird das Symbol **REV** oder **CHD** im Display angezeigt? Wenn nicht, drücken Sie die Taste **EFFECT**, anschließend die Softtaste **REVERB** oder **CHORUS** und stellen dann **ON/OFF** auf **On**.
 - Stellen Sie sicher, dass die Send-Pegel der Tracks aufgedreht sind (→ S. 40, 80).

Andere Probleme

- ◆ **Speichern eines Projekts nicht möglich**
 - Das Projekt kann nicht gesichert werden, wenn es geschützt ist. Schalten Sie „**PROTECT**“ auf „**OFF**“ (→ S. 89).
- ◆ **Anlage eines neuen Projekts oder Kopieren eines Projekts nicht möglich**
 - Wenn „Project Full“ im Display einbeglendet wird, können auf der Karte keine weiteren Projekte erzeugt werden. Löschen Sie überflüssige Projekte, um Speicher freizugeben.
- ◆ **Fehlermeldung erscheint beim Versuch, einen Befehl auszuführen**
 - Lesen Sie bitte die Liste mit den Fehlermeldungen (→ S. 132).

Aktualisieren der Firmware

Aktualisieren Sie die Firmware bei Bedarf.

- 1** Kopieren Sie die Aktualisierungsdatei in das Stammverzeichnis der SD-Karte.
- 2** Setzen Sie die SD-Karte mit der Aktualisierungsdatei im R24 ein (sofern nicht bereits geschehen).
- 3** Halten Sie  gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.
Der Aktualisierungsscreen wird geöffnet.
- 4** Wählen Sie „OK“ und drücken Sie , um die Aktualisierung zu starten.
- 5** Wenn im Screen angezeigt wird, dass die Aktualisierung abgeschlossen ist, schalten Sie das R24 aus und wieder ein.

ANMERKUNG

- Laden Sie die aktuelle Systemsoftware von der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp>) herunter.
- Überprüfen Sie die aktuelle Version der Systemsoftware im Menü TOOL>SYSTEM>VERSION.

Stichwortregister

A

A-B-Repeat-Funktion	32
A-Position	32
B-Position	32
Algorithmen	77
Audio	
Nichtbenötigte Abschnitte trimmen	63
Tempo einer Audiodatei bei gleichbleibender Tonhöhe ändern	61
Audio-Interface	110, PDF
Aufnahme	
Erster Track	23
Formate	90, 99
Master-Track	46
Overdubbing	27
Vorbereitung	17-19
Weitere Tracks	27
Wiedergabe-Takes austauschen	25
Ausschalten	14
Auto-Punch-In/Out	29

B

Bedienoberfläche	110, PDF
Bitrate	99
Bouncing	43-44
BPM-Einstellung	60

C

Chromatischer Tuner	35
---------------------	----

D

Dateien	
Auswahl	91
Dateinamen ändern	94
Information	92
Kopieren	93
Löschen	95
Tracks zuweisen	49
Daten löschen	
Dateien	95
Marker	34
Projekte	95
SD-Karten	102
Dateien tauschen (Swap)	25
Datum- und Zeit-Einstellung	14
Display	
Hintergrundbeleuchtung	100
Information	16
Kontrast	100

E

Effekte	
Effekt-Module	77-78, 83, 115-125
Effekt-Parameter	77, 84, 115-125
Effekt-Typen	77, 79, 115-, 126-
Insert-Effekte	45, 77-87
Mastering-Effekte	45
Patches	126-131
Send-Return-Effekte	40, 77-79, 83-86
Eingangsempfindlichkeit	23
Eingebaute Mikrofone	11, 19
EQ	40

F

Fade In/Out	64
Fortlaufende Wiedergabe von Projekten	97

G

Gain	23
Geräte anschließen	11, 18, 19
Globale Quantisierung	52

H

Hi-Z	10-11, 18
------	-----------

I

Import	
Dateien	106-108
Kartenleser	106
Patches	86
Projekte	17, 89-95, 97
USB-Speichermedium	11, 107-109
In-Positionen	29

Insert-Effekte

Vor dem MASTER-Fader einsetzen	45
Einschleifpunkte	81
Nur im Monitoring	87

K

Kontrast	100
----------	-----

L

Locate-Funktion	33-34
Loops	50

- M**
- Manuelles Punch-In/Out 30
 - Marker 33
 - Master-Tracks 46
 - Mastering-Effekt 45
 - Metronom 36
 - Mischung 39
 - Mixdown auf zwei Tracks 43-46
- O**
- Out-Positionen 29
 - Overdubbing 27
- P**
- Pads 52, 67
 - Panning 40
 - Patches
 - Auswahl 80
 - Editieren 83
 - Importieren 86
 - Initialisieren PDF
 - Patch-Liste 126-131
 - Patch-Namen ändern 84
 - Speichern 85
 - Pegelanpassung 23
 - Phantomspeisung 11, 18, 104
 - Play-Listen 97-98
 - Projekte
 - Auswahl 91
 - Fortlaufende Wiedergabe 97
 - Kopieren 93
 - Löschen 95
 - Neu anlegen 17, 90
 - Projektnamen ändern 94
 - Schützen 89
 - Überblick 89
 - Punch-In und -Out 29-30
 - Auto-Punch-In/Out 29
 - Manuelles Punch-In/Out 30
- Q**
- Quantisierungs-Bitrate 99
- R**
- Rhythmus-Funktionen 65-76
 - Rhythmus-Patterns
 - Erzeugen 68
 - Importieren 74
 - Kopieren 71
 - Löschen 72
 - Rhythmus-Patterns umbenennen 73
 - Tracks zuweisen 22, 76
- S**
- Sampler-Funktionen 47-64
 - Schalter 15, 18, 19
 - SD-Karten
 - Bei eingeschaltetem Gerät wechseln 101
 - Formatieren 102
 - Installieren 12
 - Karten-Kapazität prüfen 102
 - Kartenleser-Funktionen 106
 - Send-Return-Effekte
 - Patches 77, 83-86, 131
 - Track-Einstellungen für den Send-Pegel 40
 - Sequenz-Daten 53-59
 - Editieren 56
 - Erzeugen 53
 - Wiedergabe 59
 - Spezifikationen 133
 - Stereo-Einstellungen 19, 20
 - Stereo-Link 20
 - Stromversorgung
 - Batterien einsetzen 13
 - Batterietyp-Einstellung 103
 - ON/OFF 14
 - System-Version 103
- T**
- Tracks 20, 22-28, 31, 43-44, 49
 - Mixer 40, 41
 - Parameter 40, 41
 - Zuweisen 22, 25, 49, 76
 - Tuner-Typen und Einsatz 35
- U**
- Umbenennen 73, 84, 94
 - USB 105-111
 - Anschluss an einen Computer 105
 - Bedienung einer DAW-Software PDF
 - USB-Speichermedium 107

Für EU-Länder



Konformitätserklärung

zoom

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
Webseite: <http://www.zoom.co.jp>