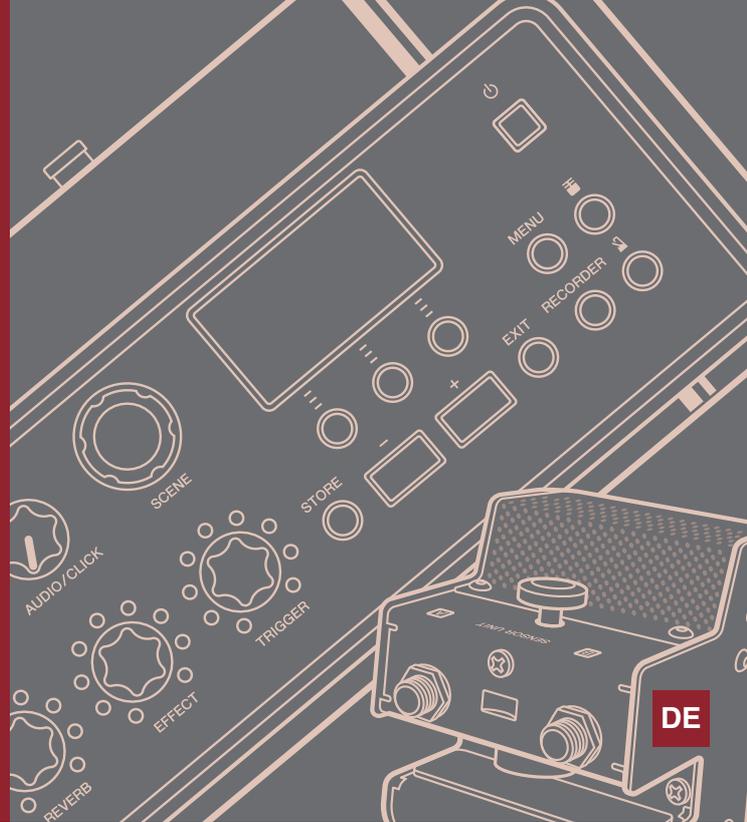




Electronic Acoustic
Drum Module

EAD10

Referenzhandbuch
(Erweitert)



DE

Inhalt

So erzeugen die Trigger den Klang	2	Parameterbeschreibungen	11
Über die Pads	2	Scene Edit.....	11
Die Beziehungen zwischen Trigger- Eingangsbuchsen, Trigger-Eingängen und Trigger Input Sourcen	3	Trigger	25
Trigger-Sound (Instrument, Voice).....	4	Utility	32
Interner Speicher des EAD10	5	Job	39
MENU	6	File (Datei).....	47
Grundsätzliche Bedienung mithilfe des Displays	6	Factory Reset.....	57
Auswählen des Trigger-Eingangs oder der Trigger Input Source.....	7	Anschließen eines Computers	59
Liste der Menü-Funktionen	8	Yamaha Steinberg USB Driver installieren	59
		Verwenden von DAW-Software.....	60
		Yamaha USB-MIDI Driver	60

Verwenden dieser Bedienungsanleitung

Beim EAD10 Referenzhandbuch (Erweitert) (diesem Dokument) können Sie durch die Link-Funktion auf einen beliebigen Eintrag klicken, den Sie anzeigen möchten, oder Sie können die Begriffssuche verwenden.

Wenn Sie auf eine der Registerkarten rechts auf der Seite klicken, gelangen Sie an die erste Seite des jeweiligen Abschnitts.



So erzeugen die Trigger den Klang

Die Klangerzeugung des EAD10 wird in der Bedienungsanleitung beschrieben.

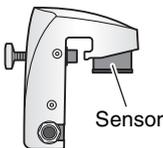
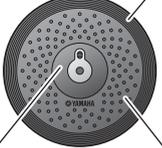
An dieser Stelle bieten wir Ihnen genaue Informationen darüber, wie die Trigger-Signale die Trigger-Sounds erzeugen.

Über die Pads

Die mit dem EAD10 verwendbaren Pads sind Drum-Trigger und elektronische Drum-Pads.

Die Pad-Typen enthalten Zwei-Piezo-Typen und Ein-Piezo-Typen.

Die verschiedenen Trigger-Bereiche der Pads heißen Zonen.

Pad-Typ	Zwei-Piezo	Ein-Piezo			
Anzahl der Input Sources	2	1	2	3	
Description	Erzeugt zwei verschiedene Trigger-Signale.	Erzeugt das gleiche Trigger-Signal, egal wo das Pad angeschlagen wird.	Erzeugt verschiedene Trigger-Signale, je nachdem, wo das Pad angeschlagen wird.		
	Spielt zwei Trigger-Sounds.		Erzeugt zwei verschiedene Trigger-Signale.	Erzeugt drei verschiedene Trigger-Signale.	
Beispiel	Drum-Trigger DT50S	Sensoreinheit Drum-Pad TP70 Drum-Trigger DT50K	Cymbal-Pad PCY100 (Wenn Sie eine 2-Zonen-Einstellung verwenden)	Cymbal-Pad PCY135	Snare-Pad/Tom-Pad TP70S
Zone					

HINWEIS

Das EAD10 ist nicht mit Pad-Controllern kompatibel.

Die Beziehungen zwischen Trigger-Eingangsbuchsen, Trigger-Eingängen und Trigger Input Sourcen

Dieser Abschnitt beschreibt die Beziehungen zwischen Trigger-Eingangsbuchsen, Trigger-Eingängen und Trigger Input Sourcen.

● Trigger-Eingangsbuchse (Trigger Input)

Durch Umschalten des Input Mode der [1]KICK]-Buchse, der [2]-Buchse, der [3]SNARE]-Buchse und der [4]-Buchse können Sie den Trigger-Eingang und die Trigger Input Source ändern. Die [5]-Buchse und die [6]-Buchse sind 3-Zonen-kompatible Eingänge, die sich nicht ändern lassen.

● Trigger Input Source

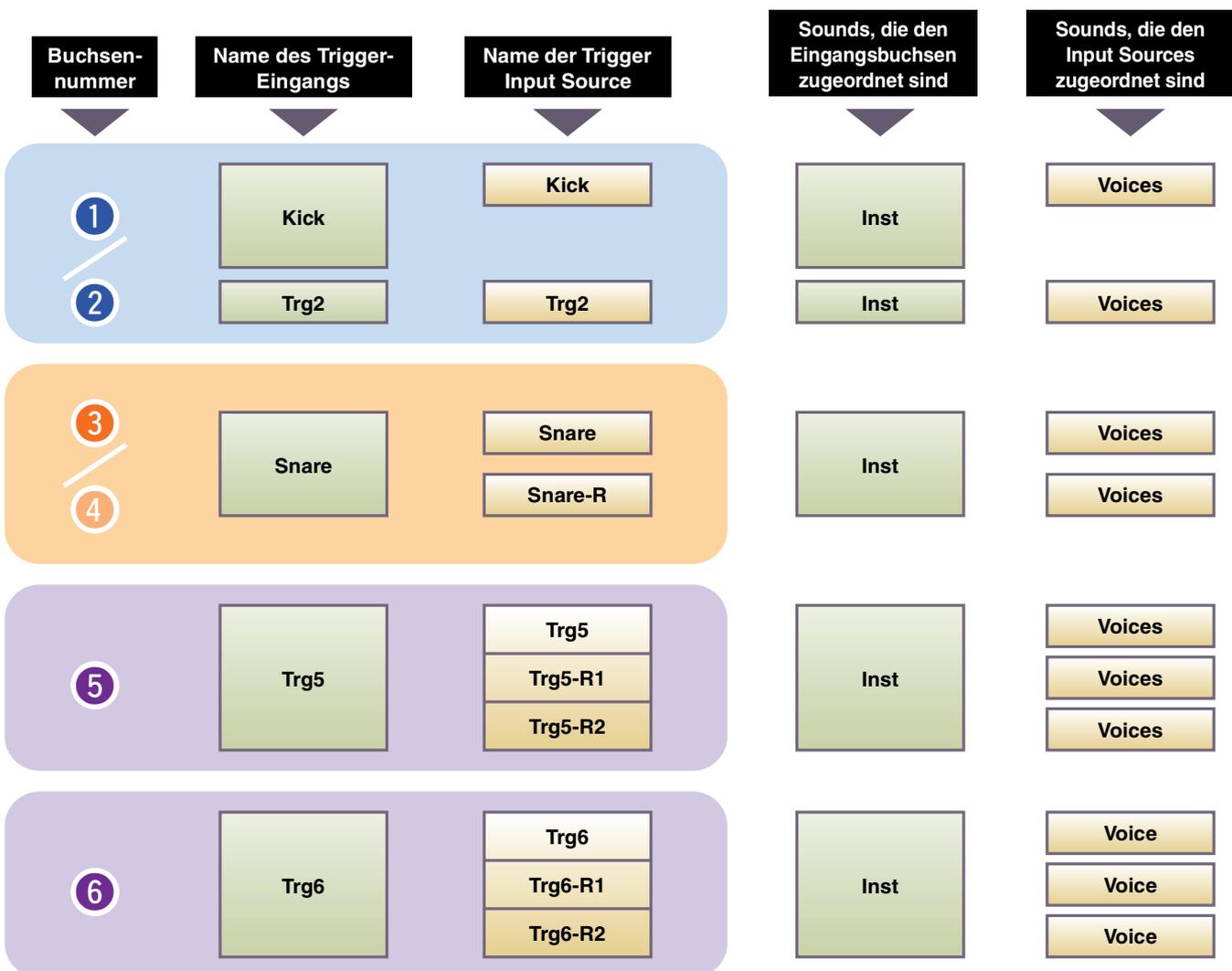
Jede Zone sendet ein anderes Signal, das Trigger Input Source genannt wird.

Wenn das EAD10 ein Trigger-Signal vom Pad empfängt, spielt die Haupteinheit die Trigger Input Source.

Ein Trigger-Sound ist einer Trigger Input Source zugewiesen.

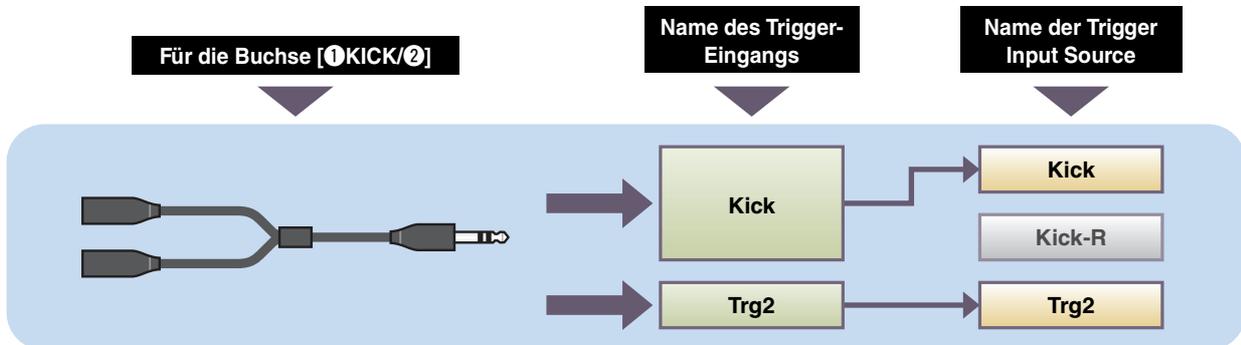
● Standardeinstellung des Input Mode

Die Standardeinstellungen für den Input Mode sind: [1]KICK/[2]-Buchse separate (getrennt), [3]SNARE/[4]-Buchse paired (als Paar).



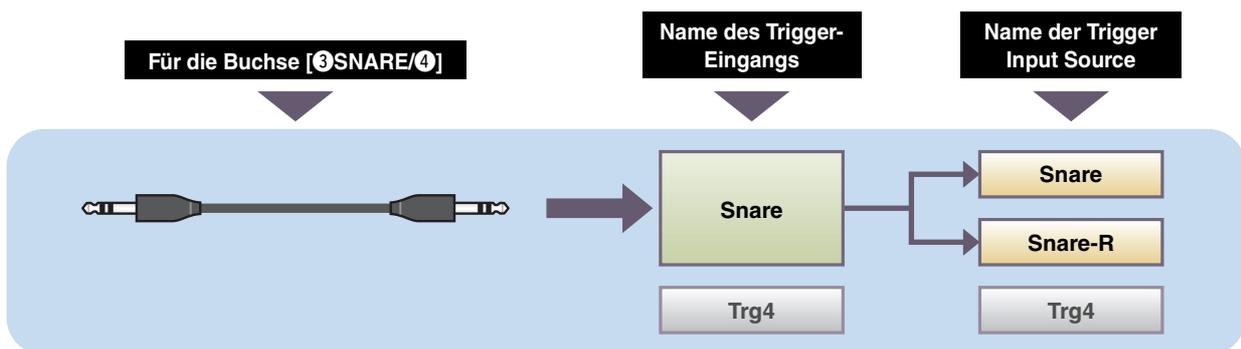
● **separate**

In der Einstellung „separate“ (getrennt) ist die Buchse [1KICK/2] (oder die Buchse [3SNARE/4]) in einzelne Eingänge getrennt, die jeweils einem Instrument zugewiesen sind. Das Trigger-Signal, das z. B. von der Buchse [2] empfangen wird, ist mit der Trigger Input Source „Trg2“ verbunden. Der Sound für „Kick-R“ wird nicht erzeugt.



● **paired**

In der Einstellung „paired“ (als Paar) ist die Buchse [1KICK/2] (oder die Buchse [3SNARE/4]) einem einzelnen Instrument zugewiesen. Das Trigger-Signal, das z. B. von der Buchse [4] empfangen wird, ist mit der Trigger Input Source „Snare-R“ verbunden. Der Sound für „Trg4“ wird nicht erzeugt.



Trigger-Sound (Instrument, Voice)

Ein Trigger-Sound ist der Sound, der jedem Trigger-Eingang bzw. jeder Trigger Input Source zugewiesen ist durch diese(n) erzeugt wird.

● **Instrument**

Ein „Instrument“ steht für die einzelnen Schlaginstrumente (Snare, Tom, Becken und Bassdrum), die in einem Drum Set verwendet werden. Beim EAD10 können Sie für jeden Trigger-Eingang ein anderes Instrument verwenden. Wenn Sie ein elektronisches Drum-Pad verwenden, können Sie diesem Pad z. B. einen Snare-Sound zuweisen.

● **Voice**

Eine „Voice“ bezeichnet einen Sound (Klang), der einem Instrument zugrundeliegt. Beim EAD10 können Sie für jede Trigger Input Source eine andere Voice verwenden. Bei einer akustischen Snare können Sie z. B. einen Fellschlag, einen offenen Rimshot (Schlag auf den Rand), und einen geschlossenen Rimshot spielen, alles auf derselben Trommel. Jeder dieser verschiedenen Sounds wird Voice genannt, das EAD10 besitzt interne Voices, die verschiedene Schlaginstrumente, Soundeffekte, elektronische Sounds usw. darstellen. Zusätzlich zu den internen Voices können Sie Waveforms (Audio-Dateien) importieren und als User Voices spielen.

Wenn Sie zum Beispiel ein akustisches Schlaginstrument einem 3-Zonen-Pad zuweisen, werden ein Fellschlag, ein offener Rimshot und ein geschlossener Rimshot in den entsprechenden Zonen erzeugt. Wenn Sie dasselbe Instrument einem 2-Zonen-Pad zuweisen, werden der Fellschlag und ein geschlossener Rimshot erzeugt.

Die Bassdrum und elektronische Snares sind 1-Zonen-Pads, es wird daher immer derselbe Sound erzeugt, egal wie und wo das Pad angeschlagen wird.

HINWEIS

Sie können importierte Waveforms verwenden, wenn Sie „WAVE“ aus der Voice-Kategorie auswählen. In die Haupteinheit importierte Waveforms heißen „Wave“. Vor dem Importieren heißen die Waveforms „Audio-Datei (.wav)“.

Interner Speicher des EAD10

Durch Speichern von Scenes, die Sie im internen Speicher erzeugt oder bearbeitet haben, können Sie die Daten über das Ausschalten des Geräts hinaus speichern.

Sie können auch Systemeinstellungen wie Trigger-Einstellungen (MENU/Trigger) und andere allgemeine Einstellungen wie Utility (MENU/Utility) speichern.

● Daten, die im EAD10 gespeichert werden können

Die folgenden Datentypen können in der Haupteinheit gespeichert werden.

- Scene (200)
- Wave (bis zu 100)
- Trigger-Einstellungen
- Weitere allgemeine Einstellungen

HINWEIS

- Aufgenommene Spieldaten in der Haupteinheit gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten.
- Es können bis zu 100 Waves importiert werden, so lange Sie die Gesamtspeicherkapazität nicht überschreiten.

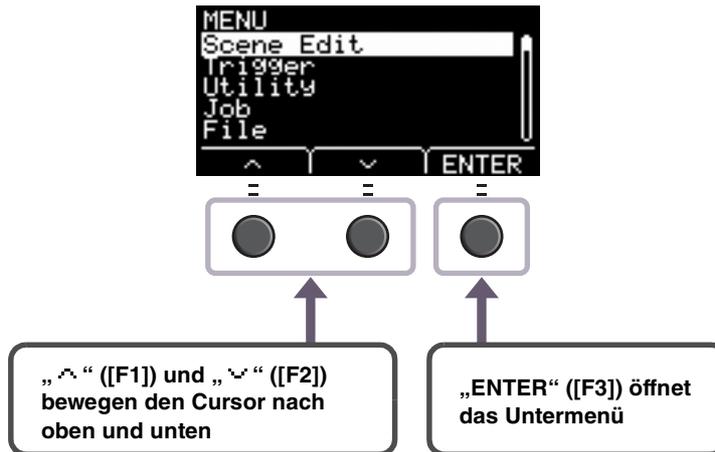
● Speichern (Save) und Laden (Load) von Dateien

Alle im EAD10 gespeicherten Daten können auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden. Die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten Dateien können auch wieder in die Haupteinheit geladen werden. Weitere Informationen finden Sie unter MENU/File ([Seite 47](#)).

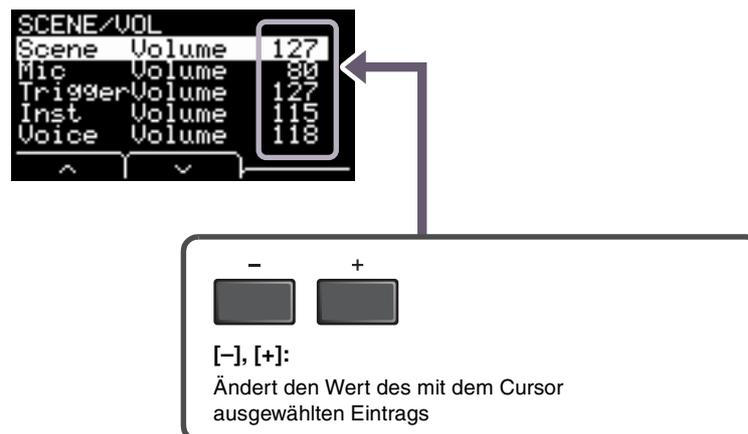
Grundsätzliche Bedienung mithilfe des Displays

Der folgende Display-Inhalt erscheint, wenn Sie die [MENU]-Taste drücken.

Navigation im MENU



Ändern der Werte

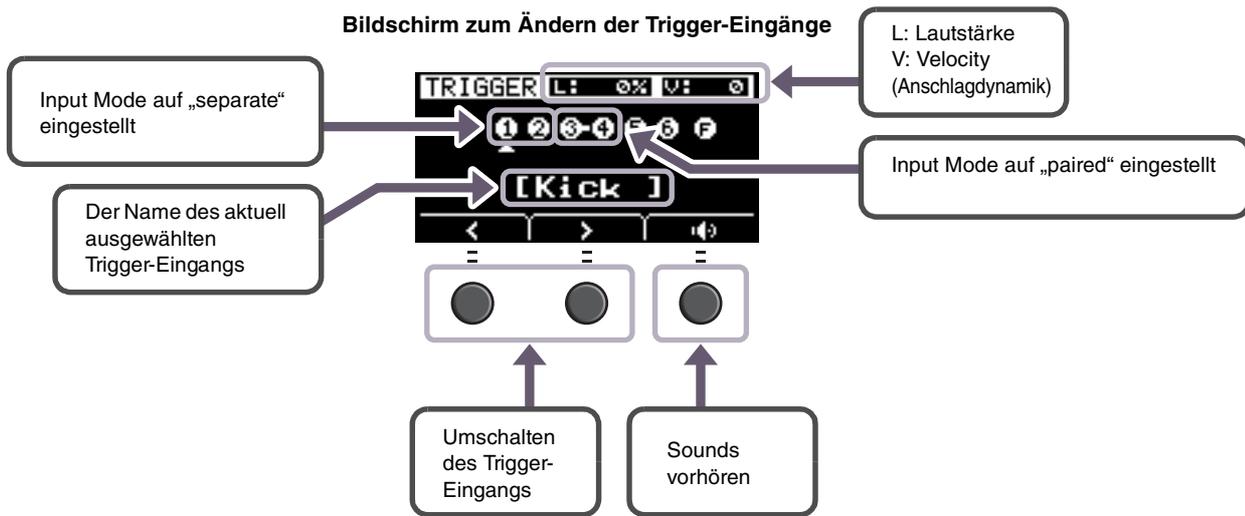


Auswählen des Trigger-Eingangs oder der Trigger Input Source

Der Trigger-Name wird oben rechts im Bildschirm für jegliche Parameter angezeigt, bei denen Einstellungen des Trigger-Eingangs oder der Trigger Input Source erforderlich sind.

Einzelne Einstellungen der Trigger-Eingänge

Im Einstellungsbildschirm der einzelnen Trigger-Eingänge wie MENU/Scene Edit/Inst/InstNumber oder MENU/Trigger/Pad Type, drücken Sie die Taste TRG  ([F3]), so dass sich der Bildschirm zum Ändern der Trigger-Eingänge öffnet.

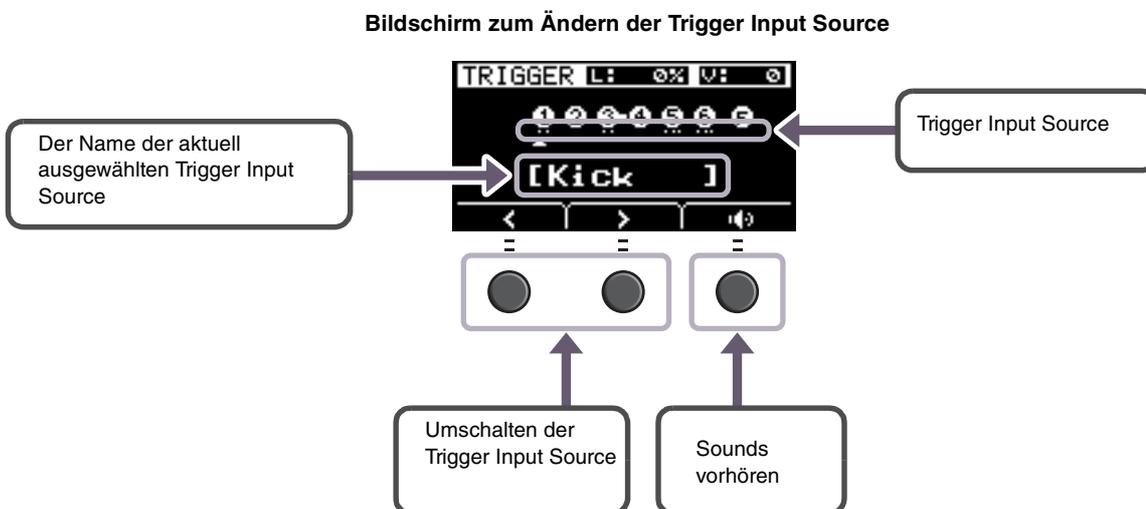


HINWEIS

- Wenn der Input Mode auf „paired“ eingestellt ist, werden durch Auswählen von „Trg2“ oder „Trg4“ die Einstellungen nicht verändert (oder jegliche Trigger-Signale erzeugt).
- Im MENU/Trigger/Pad Type wird „“ (FootSW) nicht angezeigt.

Einzelne Einstellungen der Trigger Input Sourcen

Drücken Sie z. B. im MENU/Utility/PadFunction oder in einem Einstellungsbildschirm, bei dem eine Einstellung der Trigger Input Source erforderlich ist, die Taste TRG  ([F3]), so dass sich der Bildschirm zum Ändern der Trigger Input Source öffnet.



HINWEIS

Wenn der Input Mode auf „paired“ eingestellt ist, werden durch Auswählen von „Trg2“ oder „Trg4“ die Einstellungen nicht verändert (oder jegliche Trigger-Signale erzeugt). Wenn der Input Mode auf „separate“ eingestellt ist, werden durch Auswählen von „Kick-R“ oder „Snare-R“ die Einstellung nicht verändert (oder jegliche Trigger-Signale erzeugt).

Liste der Menü-Funktionen

MENU

Scene Edit

Inst Instrument-Einstellungen

- Category Instrumentenkategorie
- InstNumber Nummer des Instruments
- InstTune Stimmung des Instruments
- InstDecay Decay des Instruments
- InstPan Pan-Position des Instruments

Voices Voice-Einstellungen

- Category Voice-Kategorie
- VoiceNumber Voice-Nummer
- VoiceTune Stimmung der Voice
- VoiceDecay Decay der Voice
- VoicePan Pan-Position der Voice
- VoiceFilter Cutoff-Frequenz des Voice-Filters
- VoiceQ Resonanz des Voice-Filters
- VoiceAltGrp Alternate Group der Voice
- VoiceHoldMode Voice-Hold-Modus

MessageType MIDI-Meldungstyp auswählen

[Für Noten]

- Note MIDI-Notenausgabe
- MIDI Ch MIDI-Kanal
- GateTime Notenlänge
- TrgVel Trigger Velocity

[Für REVERB-Effekte]

- MinValue Minimalwert
- MaxValue Maximalwert

[Für EFFECT]

- MinValue Minimalwert
- MaxValue Maximalwert

[Für CC01 bis CC95]

- MinValue Minimalwert
- MaxValue Maximalwert
- MIDI Ch MIDI-Kanal

Effect Effekt-Einstellungen

- ReverbType Reverb Type (Typ des Reverb-Effekts)
- ReverbSend Hall-Ausspielpegel
- RevReturn Hallpegel
- Mic RevSend Reverb Send (Mikrofon)
- TriggerRevSend Reverb Send (Trigger-Sound)
 - Voice RevSend Voice Reverb Send (Trigger-Sound)
- MicEffType Mikrofon-Effekt-Typ
- MicEffDepth Mikrofon-Effekt-Intensität
- TrgEffType Trigger-Sound Effekt-Typ
- TrgEffSend Trigger-Sound Effekt-Send
- TrgEffReturn Trigger-Sound Effekt-Return
- TrgEffToRev Trigger-Voice Effekt-Reverb-Send

Volume Lautstärke-Einstellungen

- Scene Volume Gesamtlautstärke der Scene
 - Mic Volume Mikrofonlautstärke
 - TriggerVolume Gesamtlautstärke des Trigger-Sounds
 - Inst Volume Trigger-Sound Instrument-Lautstärke
 - Voice Volume Trigger-Sound Voice-Lautstärke

Tempo Tempo-Einstellungen

- Tempo Tempo der ausgewählten Scene

MENU

- Trigger
 - Input Mode Input-Mode-Einstellungen
 - Trg1/Trg2 Trigger 1/Trigger 2 Input Mode
 - Trg3/Trg4 Trigger 3/Trigger 4 Input Mode
 - Curve Curve-Einstellungen
 - Velocity Curve Velocity-Kurve
 - Pad-Typ Pad-Typ-Einstellungen
 - PadType Pad-Typ-Auswahl
 - Gain Verstärkung
 - Sensitivity Empfindlichkeit
 - RejectTime Zurückweisungszeit
 - MinLevel Minimalpegel
 - MaxLevel Maximalpegel
 - MinVelocity Minimale Velocity
 - MaxVelocity Maximale Velocity
 - WaitTime Wartezeit
 - RimGain Rim Gain
 - H/R Balance H/R Balance
 - Crosstalk Einstellungen zur Vermeidung von Crosstalk
 - All Reject Lvl. Zurückweisungszeit (alle)
 - Reject Lvl Zurückweisungspegel (Quell-Pad)
 - FootSwSelect Auswahl des Fußschalters
 - FootSwSelect Fußschalter auswählen
- Utility
 - General Allgemeine Utility-Einstellungen
 - SceneKnob Scene-Drehregler
 - AutoPowerOff Auto Power Off (Automatische Abschaltung)
 - LCD Contrast LCD-Kontrast
 - ClickOutput Click-Ausgabeziel
 - ClickCountOff Click-Vorzähler
 - L&R Volume Ausgangslautstärke
 - MicNoiseGate Noise Gate für Mikrofon
 - AudioOutGain Audio-Ausgangslautstärke
 - AudioMix Audio Mix
 - USB To Host [USB TO HOST] Anschlusseinstellung
 - MIDI LocalCtrl. MIDI-Lokalsteuerung
 - AuxInVolume. Lautstärke des [AUX IN]
 - USB Volume Lautstärke von USB Audio oder Recorder-Wiedergabe
 - ClickVolume Click-Lautstärke
 - PadFunction Pad-Funktionseinstellungen
 - PadFunction Pad-Funktion
 - BypassSw Bypass-Schalter
 - Phones EQ EQ-Einstellungen für den Kopfhörer
 - EQ LowGain EQ Low Gain (Bassanhebung/-absenkung)
 - EQ HighGain. EQ High Gain (Höhenanhebung/-absenkung)

MENU

- └─ Job
 - └─ Scene Scene-Einstellungen
 - └─ Recall Wiederherstellen
 - └─ Sort Sortieren
 - └─ Exchange Vertauschen
 - └─ Clear Löschen
 - └─ Wave Wave-Einstellungen
 - └─ Import Ausgewählte Audio-Datei importieren
 - └─ Import All Alle Audio-Dateien importieren
 - └─ Delete Ausgewählte Audio-Datei löschen
 - └─ Delete All Alle Audio-Dateien löschen
 - └─ Optimize Optimize Memory (Speicher optimieren)
 - └─ Memory Info Speicherinformationen
 - └─ Recorder Recorder-Einstellungen
 - └─ Export Audio Audio-Datei exportieren
- └─ File (Datei)
 - └─ Save Datei speichern
 - └─ Load Datei laden
 - └─ Rename. Datei umbenennen
 - └─ Delete Datei löschen
 - └─ Format. USB-Flash-Laufwerk formatieren
 - └─ Memory Info Speicherinformationen zum USB-Flash-Laufwerk
- └─ Factory Reset
 - └─ Factory Reset Zurücksetzen auf Werkseinstellungen

Parameterbeschreibungen

Scene Edit



Dieser Abschnitt beschreibt „Scene Edit“-Einstellungen im Menü.

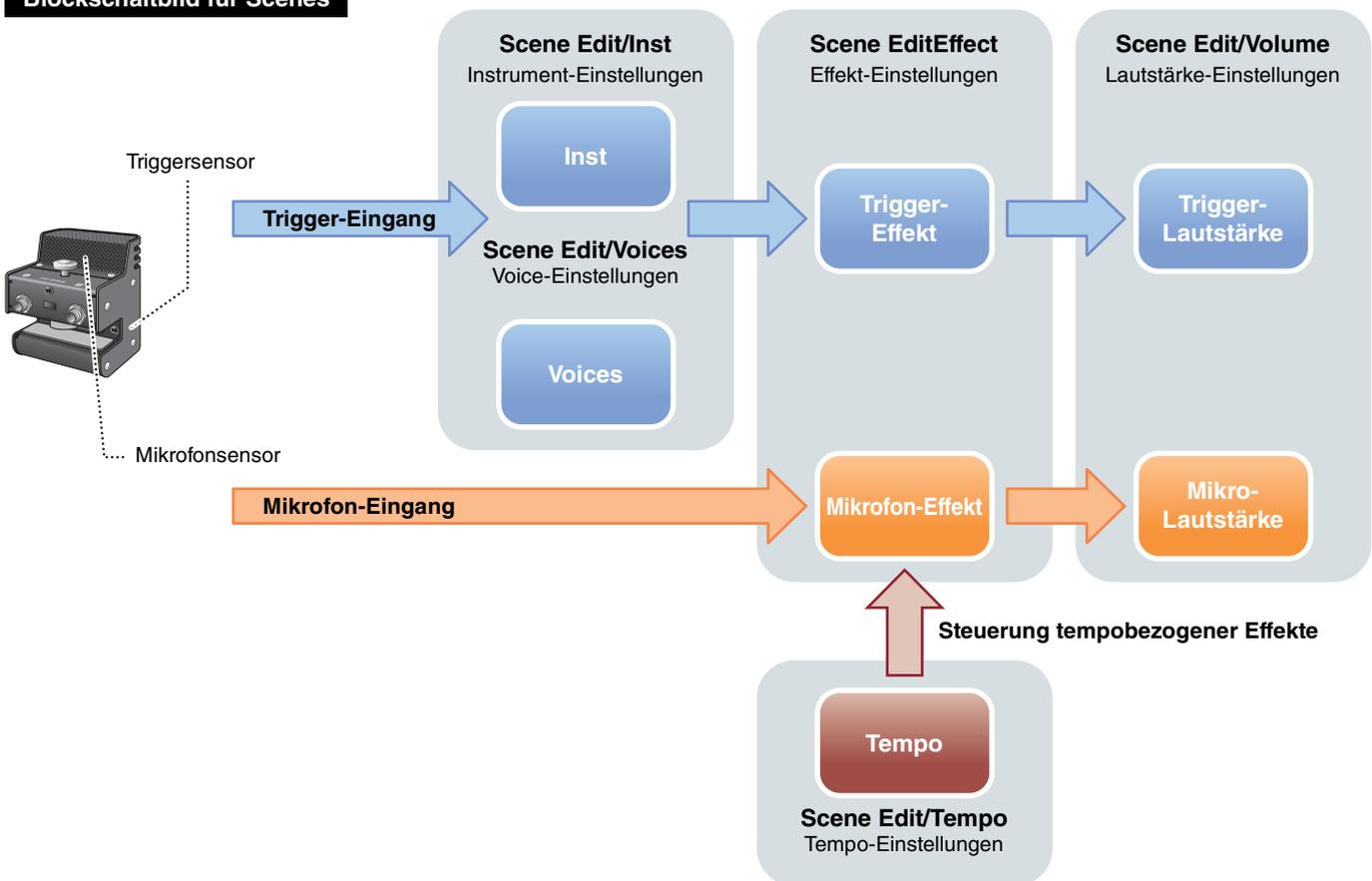
Reverb, Effekte (Mikrofon-sound) und Trigger-Sounds für Scenes lassen sich individuell nach Ihren Bedürfnissen einstellen.

Für Trigger-Sounds stehen eigene Effekte zur Verfügung. Außerdem gibt es verschiedene Einstellungen für jeden Trigger-Eingang oder Trigger Input Source.

HINWEIS

Nach dem Einstellen der Scene speichern Sie sie als User Scene (Store; siehe EAD10-Bedienungsanleitung). Eigene Scene-Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Scene auswählen, ohne vorher die Einstellungen zu speichern.

Blockschaltbild für Scenes





Struktur des Settings-Bildschirms



Szenenbearbeitung

Inst

Voices

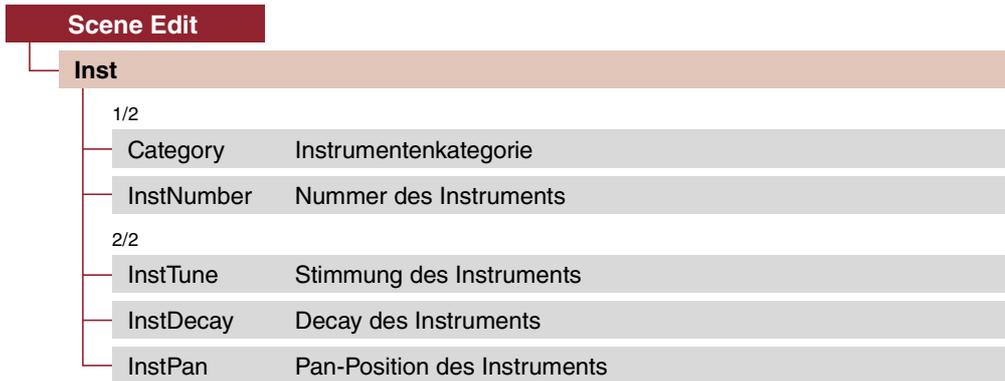
Effekt

Volume

Tempo

Scene Edit/Inst Instrument-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms



Scene Edit/Inst 1/2



Category: Instrumentenkategorie

Stellt die Instrumentenkategorie für jeden Trigger-Eingang ein.
Das Instrument kann auch ausgewählt werden, indem die Taste „TRG“ (F3) im Scene-Bildschirm gedrückt wird.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.

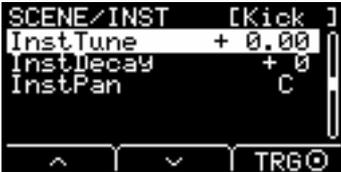
InstNumber: Nummer des Instruments

Stellt die Instrumentennummer für jeden Trigger-Eingang ein.
Das Instrument kann auch ausgewählt werden, indem die Taste „TRG“ (F3) im Scene-Bildschirm gedrückt wird.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.



Scene Edit/Inst 2/2



InstTune: Stimmung des Instruments

Der Parameter stellt die Tonhöhe der einzelnen Trigger-Eingänge in 25-Cent-Schritten ein. 0,01 entspricht 1 Cent.

Einstellungen -12.00 über +0.00 bis +12.00

HINWEIS

Ein „Cent“ ist eine Einheit für die Tonhöhe, definiert als ein Hundertstel eines Halbtons. 100 Cents = 1 Halbton)

InstDecay: Decay des Instruments

Stellt für das Instrument des jeweiligen Trigger-Eingangs die Decay-Zeit ein, d. h. die Zeit, die es dauert, bis der Sound ganz ausgeklungen ist. Positive Werte bewirken einen längeren Sound.

Einstellungen -10 über +0 bis +10

InstPan: Pan-Position des Instruments

Stellt für jeden Trigger-Eingang die Position des Sounds im Stereofeld (Panorama) ein.

Einstellungen L64 über C bis R63



Scene Edit/Voices Voice-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms

Scene Edit

Voices

1/4

Category	Voice-Kategorie
----------	-----------------

VoiceNumber	Voice-Nummer
-------------	--------------

2/4

VoiceTune	Stimmung der Voice
-----------	--------------------

VoiceDecay	Decay der Voice
------------	-----------------

VoicePan	Pan-Position der Voice
----------	------------------------

3/4

VoiceFilter	Cutoff-Frequenz des Voice-Filters
-------------	-----------------------------------

VoiceQ	Resonanz des Voice-Filters
--------	----------------------------

VoiceAltGrp	Alternate Group der Voice
-------------	---------------------------

VoiceHoldMode	Voice-Hold-Modus
---------------	------------------

4/4

MessageType	MIDI-Meldungstyp auswählen
-------------	----------------------------

[Für Noten]

Note	MIDI-Notenausgabe
------	-------------------

MIDI Ch	MIDI-Kanal
---------	------------

GateTime	Notenlänge
----------	------------

TrgVel	Trigger Velocity
--------	------------------

[Für REVERB-Effekte]

MinValue	Minimalwert
----------	-------------

MaxValue	Maximalwert
----------	-------------

[Für EFFECT]

MinValue	Minimalwert
----------	-------------

MaxValue	Maximalwert
----------	-------------

[Für CC01 bis CC95]

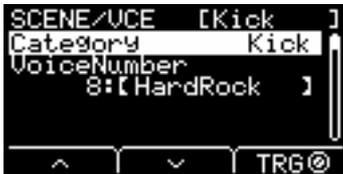
MinValue	Minimalwert
----------	-------------

MaxValue	Maximalwert
----------	-------------

MIDI Ch	MIDI-Kanal
---------	------------



Scene Edit/Voice 1/4



Category: Voice-Kategorie

Stellt die Voice-Kategorie für jede Trigger Input Source ein.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.

VoiceNumber: Voice-Nummer

Stellt die Voice-Nummer für jede Trigger Input Source ein.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.

Scene Edit/Voice 2/4



VoiceTune: Stimmung der Voice

Stellt die Stimmung der Voices ein, die den einzelnen Trigger Input Sourcen zugewiesen sind. 0,1 entspricht 10 Cent.

Einstellungen -24.0 über +0.0 bis +24.0

HINWEIS

Ein „Cent“ ist eine Einheit für die Tonhöhe, definiert als ein Hundertstel eines Halbtons. 100 Cents = 1 Halbton)

VoiceDecay: Decay der Voice

Stellt für die Voice der jeweiligen Trigger Input Source die Decay-Zeit ein, d. h. die Zeit, die es dauert, bis die Voice ganz ausgeklungen ist. Positive Werte bewirken einen längeren Sound.

Einstellungen -64 über +0 bis +63

VoicePan: Pan-Position der Voice

Stellt für jede Trigger Input Source die Stereo-Pan-Position ein.

Einstellungen L64 über C bis R63



Scene Edit/Voice 3/4



VoiceFilter: Cutoff-Frequenz des Voice-Filters

Stellt die Filter-Cutoff-Frequenz der Voices ein, die den einzelnen Trigger Input Sourcen zugewiesen sind. Negative Werte erzeugen einen dunkleren Klang, positive Werte erzeugen einen helleren Klang.

Einstellungen -64 über +0 bis +63

VoiceQ: Resonanz des Voice-Filters

Stellt die Filter-Resonanz der Voices ein, die den einzelnen Trigger Input Sourcen zugewiesen sind. Das Signal wird in Nähe der Cutoff-Frequenz betont, um einen speziellen Klangcharakter zu erzeugen.

Einstellungen -64 über +0 bis +63

VoiceAltGrp: Alternate Group der Voice

Stellt die Alternate Group der Sounds für eine Trigger Input Source ein.

Eine Alternate Group besteht aus zwei oder mehr Voices, die nicht gleichzeitig erklingen sollen (wie z. B. offene und geschlossene Hi-Hat). Wenn eine Voice getriggert wird, während eine andere Voice derselben Alternate Group bereits erklingt, wird immer die früher gespielte Voice stummgeschaltet und die neue Voice gespielt.

Off	Die Voice ist keiner Alternate Group zugewiesen
HHOpen	Group für offene Hi-Hat
HHClose	Group für geschlossene Hi-Hat
1 bis 9	Nummer der Alternate Group. Verwenden Sie dieselbe Group-Nummer für Voices, die nicht gleichzeitig erzeugt werden sollen.

Einstellungen Off, HHOpen, HHClose, 1 bis 9

HINWEIS

Die Gruppen „HHOpen“ und „HHClose“ funktionieren nach folgenden Regeln:

- Wenn eine Voice aus der Gruppe „HHOpen“ getriggert wird, werden keine anderen Voices aus den Gruppen „HHOpen“ oder „HHClose“ stummgeschaltet.
- Wenn eine Voice aus der Gruppe „HHClose“ getriggert wird, werden alle Voices aus der Gruppe „HHOpen“ stummgeschaltet.

VoiceHoldMode: Voice-Hold-Modus

Stellt den Hold-Modus für die Voice ein, die von jeweils einer Trigger Input Source erzeugt wird.

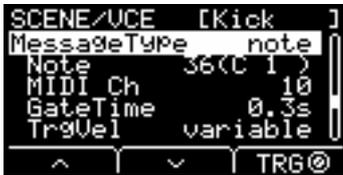
on	Wenn Wave als Voice Category ausgewählt ist, wird durch Anschlagen des Pads die Loop-Wiedergabe gestartet, durch erneutes Anschlagen wird die Wiedergabe gestoppt. Bei jedem Anschlagen eines Pads werden abwechselnd Key-On- und Key-Off-Meldungen gesendet.
off	Diese Einstellung entspricht dem normalen Betrieb. Beim Anschlagen eines Pads wird eine MIDI-Note-On-Meldung ausgegeben, und die entsprechende MIDI-Note-Off-Meldung wird automatisch nach Verstreichen der Gate Time gesendet.

Einstellungen on, off

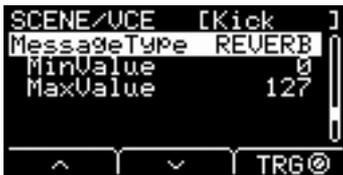


Scene Edit/Voice 4/4

Wenn MessageType auf „note“ eingestellt ist



Wenn MessageType auf „REVERB“ eingestellt ist



Wenn MessageType auf „EFFECT“ eingestellt ist



Wenn MessageType auf „CC01“ bis „CC95“ eingestellt ist





MessageType: MIDI-Meldungstyp auswählen

Stellt die Art der MIDI-Meldung ein, die gesendet werden soll, wenn das aktuelle Pad angeschlagen wird.

HINWEIS

Bei allen anderen Einstellungen als „note“ ist beim Anschlagen des Pads nichts zu hören.

note

Sendet eine MIDI-Note. Verwenden Sie diesen Parameter, um das Pad so einzustellen, dass es beim Anschlagen einen Klang erzeugt.

Note: MIDI-Notenausgabe

Stellt die MIDI-Note ein, die von der Trigger Input Source gesendet wird. Stellen Sie die MIDI-Notennummer ein, die gesendet wird, wenn ein Trigger-Signal von der gewählten Trigger Input Source empfangen wird. Die Einstellungen werden als „Notennummer/Notenname“ angezeigt.

MIDI Ch: MIDI-Kanal

Stellt ein, welcher MIDI-Kanal verwendet wird, um die MIDI-Meldung zu senden, die die Trigger Input Source spielt.

GateTime: Notenlänge

Stellt für den Trigger-Eingang der Trigger Input Source die klingende Notenlänge ein (die Zeit, die zwischen der Ausgabe der MIDI-Note-On-Meldung und der MIDI-Note-Off-Meldung vergeht).

TrgVel: Trigger Velocity

Stellt den Velocity-Wert des MIDI-Signals ein, das immer dann gesendet wird, wenn ein Trigger-Signal von der gewählten Trigger Input Source empfangen wird.

variable	Der Velocity-Wert entspricht der Stärke, mit der das Pad angeschlagen wird.
1 bis 127	MIDI-Noten werden mit diesem festen Velocity-Wert gesendet, gleichgültig, wie hart oder sanft das Pad angeschlagen wird.

REVERB

Steuert den Reverb-Pegel je nachdem, wie stark auf das Pedal gedrückt oder wie hart das Pad angeschlagen wird. Beim Anschlagen des Pads wird kein Ton erzeugt.

MinValue: Minimalwert

Stellt den (minimalen) Reverb-Pegel ein, der angewendet wird, wenn das Pedal langsam losgelassen oder das Pad sanft angeschlagen wird.

MaxValue: Maximalwert

Stellt den (maximalen) Reverb-Pegel ein, der angewendet wird, wenn das Pedal ganz geschlossen oder das Pad hart angeschlagen wird.



EFFECT

Steuert den Effekt-Pegel je nachdem, wie stark auf das Pedal gedrückt oder wie hart das Pad angeschlagen wird. Beim Anschlagen des Pads wird kein Ton erzeugt.

MinValue: Minimalwert

Stellt den (minimalen) Effekt-Pegel ein, der angewendet wird, wenn das Pedal langsam losgelassen oder das Pad sanft angeschlagen wird.

MaxValue: Maximalwert

Stellt den (maximalen) Effekt-Pegel ein, der angewendet wird, wenn das Pedal ganz geschlossen oder das Pad hart angeschlagen wird.

CC01 bis CC95

Sendet Controller-Meldungen je nachdem, wie stark auf das Pedal gedrückt oder wie hart das Pad angeschlagen wird. Beim Anschlagen des Pads wird kein Ton erzeugt.

MinValue: Minimalwert

Stellt den (minimalen) Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal langsam losgelassen oder das Pad sanft angeschlagen wird.

MaxValue: Maximalwert

Stellt den (maximalen) Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal ganz geschlossen oder das Pad hart angeschlagen wird.

MIDI Ch: MIDI-Kanal

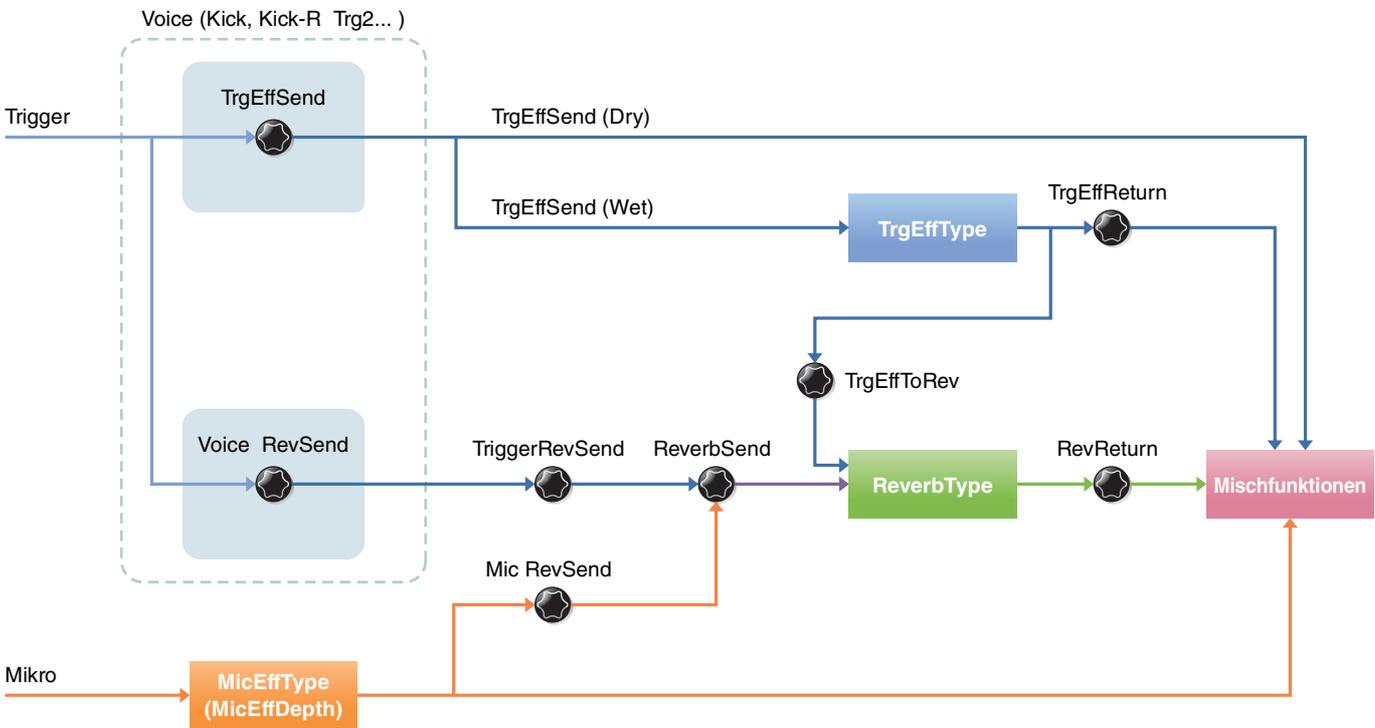
Stellt den MIDI-Kanal ein, auf dem die angegebenen MIDI-Meldungen gesendet werden.

Einstellungen

Note (MIDI-Notenausgabe): 0 bis 127/C–2 bis G8 (Notennummer/Notenname)
 MIDI Ch (MIDI-Kanal): 1 bis 16
 GateTime (Notenlänge): 0,0 s bis 9,9 s
 TrgVel (Trigger Velocity): variable, oder 1 bis 127
 MinValue (Minimalwert): 0 bis 127
 MaxValue (Maximalwert): 0 bis 127



Scene Edit / Effect Effekt-Einstellungen



Struktur des Settings-Bildschirms

Scene Edit	
Effect	
1/4	ReverbType Reverb Type (Typ des Reverb-Effekts)
	ReverbSend Hall-Ausspielpegel
	RevReturn Hallpegel
2/4	Mic RevSend Reverb Send (Mikrofon)
	TriggerRevSend Reverb Send (Trigger-Sound)
	Voice RevSend Voice Reverb Send (Trigger-Sound)
3/4	MicEffType Mikrofon-Effekt-Typ
	MicEffDepth Mikrofon-Effekt-Intensität
4/4	TrgEffType Trigger-Sound Effekt-Typ
	TrgEffSend Trigger-Sound Effekt-Send
	TrgEffReturn Trigger-Sound Effekt-Return
	TrgEffToRev Trigger-Voice Effekt-Reverb-Send

- Szenenbearbeitung
- Inst
- Voices
- Effekt
- Volume
- Tempo



Scene Edit/Effect 1/4



ReverbType: Reverb Type (Typ des Reverb-Effekts)

Wählt den Reverb-Typ aus

Der Reverb-Typ kann auch ausgewählt werden, indem die „REV“-Taste ([F1]) im Scene-Bildschirm gedrückt wird.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.

ReverbSend: Hall-Ausspielpegel

Legt den Anteil des Signals fest, der an den Reverb-Effekt gesendet wird (Send Level). Ändert die Reverb-Send-Level sowohl des Mikro-Sounds als auch des Trigger-Sounds (interne Voice).

Die Werte können Sie mit dem [REVERB]-Drehregler feineinstellen.

RevReturn: Hallpegel

Legt den Anteil des Signals fest, der vom Reverb-Effekt zurück empfangen wird (Return Level).

Einstellungen 0 bis 127

Scene Edit/Effect 2/4



Mic RevSend: Reverb Send (Mikrofon)

Stellt ein, welcher Anteil des Mikrofonsignals (nach Anwendung von Effekten) zum Reverb-Effekt gesendet wird.

TriggerRevSend: Reverb Send (Trigger-Sound)

Stellt ein, welcher Anteil der Summe der Signale aller Trigger-Sounds zum Reverb-Effekt gesendet wird (Send Level).

Voice RevSend: Voice Reverb Send (Trigger-Sound)

Stellt ein, welcher Anteil der Voice-Signale jeder Trigger Input Source zum Reverb-Effekt gesendet wird (Send Level).

Einstellungen 0 bis 127



Scene Edit/Effect 3/4



MicEffType: Mikrofon-Effekt-Typ

Wählt den Effekt-Typ für den Mikrofonklang aus.

Der Mikrofon-Effekt-Typ kann auch ausgewählt werden, indem die „EFF“-Taste ([F2]) im Scene-Bildschirm gedrückt wird.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.

MicEffDepth: Mikrofon-Effekt-Intensität

Stellt die Intensität des auf den Mikrofonklang angewendeten Effekts ein.

Die Werte können Sie mit dem [EFFECT]-Drehregler feineinstellen.

Einstellungen 0 bis 127

Scene Edit/Effect 4/4



TrgEffType: Trigger-Sound Effekt-Typ

Stellt die Art des auf den Trigger-Sound angewendeten Effekts ein.

Einstellungen Beachten Sie die separate Datenliste.

TrgEffSend: Trigger-Sound Effekt-Send

Bestimmt das Verhältnis zwischen dem Anteil des Trigger-Sounds, der an die Effekte gesendet wird (Send Level) und dem Anteil des Trigger-Sounds, der nicht an die Effekte gesendet wird (Dry Level).

TrgEffReturn: Trigger-Sound Effekt-Return

Stellt den Pegel des auf den Trigger-Sound angewendeten Effekts ein, der dann zum Reverb-Effekt gesendet werden kann.

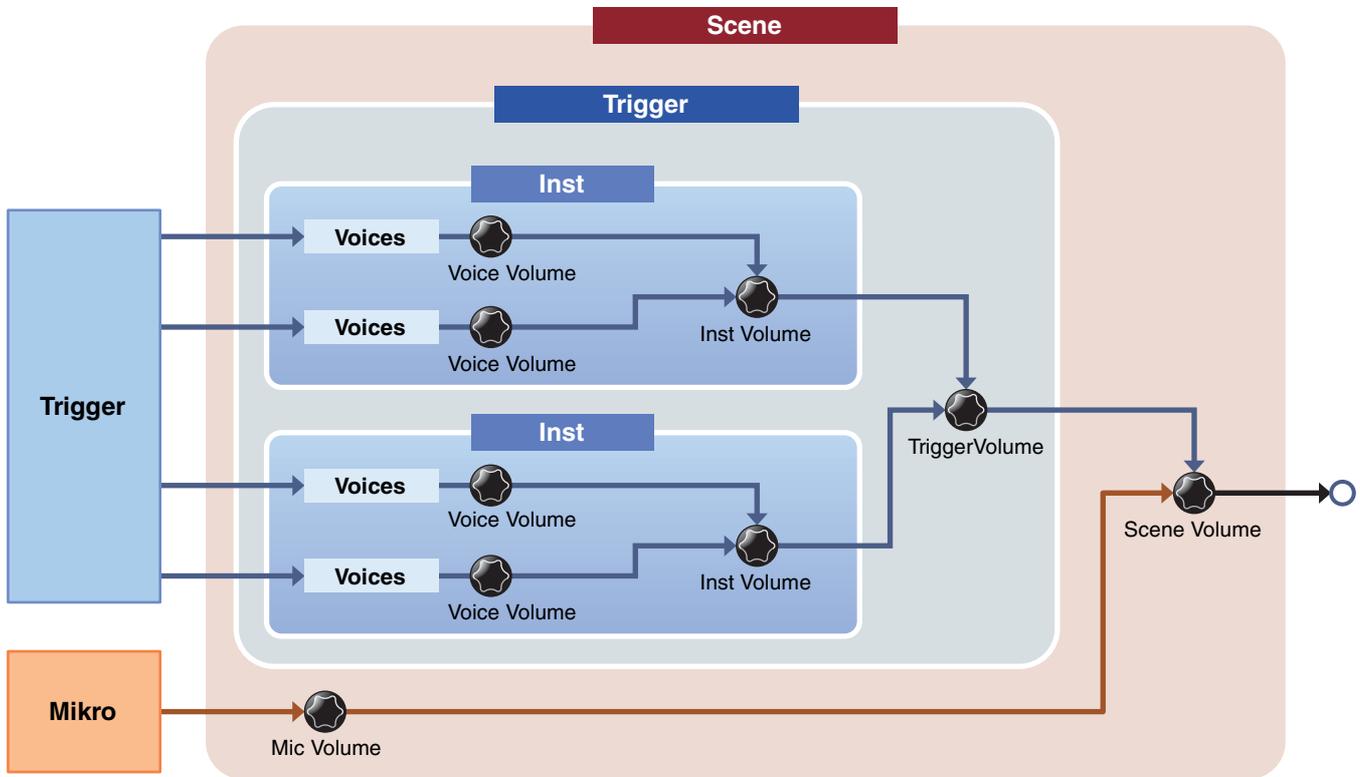
TrgEffToRev: Trigger-Voice Effekt-Reverb-Send

Stellt den Send Level des auf den Trigger-Sound angewendeten Effekts ein, der zum Reverb-Effekt gesendet wird.

Einstellungen 0 bis 127



Scene Edit/Volume Lautstärke-Einstellungen



Szenenbearbeitung

Inst

Voices

Effekt

Volume

Tempo

Struktur des Settings-Bildschirms



Scene Edit

Volume

Scene Volume	Gesamtlautstärke der Scene
Mic Volume	Mikrofonlautstärke
TriggerVolume	Gesamtlautstärke des Trigger-Sounds
Inst Volume	Trigger-Sound Instrument-Lautstärke
Voice Volume	Trigger-Sound Voice-Lautstärke

Scene Volume: Gesamtlautstärke der Scene

Stellt die Gesamtlautstärke der Scene ein. Stellt die Balance zwischen den Scenes ein.

Einstellungen 0 bis 127

Mic Volume: Mikrofonlautstärke

Stellt die Lautstärke des Mikrofonsignals ein (nachdem Effekte auf den Mikrofonklang angewendet wurden). Stellt die Lautstärkebalance zwischen dem Mikrofonklang und dem Trigger-Sound in derselben Scene ein.

Einstellungen 0 bis 127



TriggerVolume: Gesamtlautstärke des Trigger-Sounds

Stellt die Gesamtlautstärke für den Trigger-Sound ein (interne Voice). Verwenden Sie diesen Parameter, um die Balance zwischen dem Mikrofonklang und dem Trigger-Sound in derselben Scene einzustellen.

Einstellungen 0 bis 127

Inst Volume: Trigger-Sound Instrument-Lautstärke

Stellt die Lautstärke des Instruments für jeden Trigger-Eingang ein. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Balance zwischen den Instruments derselben Scene einzustellen.

Die Werte können Sie mit dem [TRIGGER]-Drehregler feineinstellen.

Einstellungen 0 bis 127

Voice Volume: Trigger-Sound Voice-Lautstärke

Stellt die Lautstärke der Voices für jede Trigger Input Source ein. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Balance zwischen den Zonen desselben Instruments einzustellen.

Einstellungen 0 bis 127

Scene Edit/Tempo Tempo-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms



Scene Edit

Tempo

Tempo Tempo der ausgewählten Scene

Tempo: Tempo der ausgewählten Scene

Stellt das Metronomtempo für die ausgewählte Scene ein. In der Einstellung „off“ bleibt der Tempowert beim Umschalten zwischen Scenes gleich. Für alle Einstellungen außer „off“ wird das Tempo oben im Scene-Bildschirm angezeigt.

Die Scene-Tempo-Einstellung ist praktisch, wenn Sie mit dem Metronom das Tempo in Live-Situationen prüfen möchten, oder wenn Sie temposynchronisierte Effekte verwenden möchten.

Einstellungen off, 30 bis 300

Trigger



Dieser Abschnitt beschreibt „Trigger“-Einstellungen im Menü. Je nach angeschlossenem Pad werden verschiedene Trigger-Signale erzeugt, wenn Sie das Pad während des Spiels anschlagen. Mit den Trigger-Einstellungen können Sie die Trigger-Signale jedes Pads für die Verarbeitung durch die Haupteinheit optimieren.

Die Einstellungen werden beim Ausschalten des Instruments gespeichert.

Wählen Sie den gewünschten Pad-Typ aus, wenn Sie das Pad anschließen.

Wenn Sie das Pad an den Buchsen [1 KICK/2] und [3 SNARE/4] anschließen, achten Sie darauf, den richtigen Input Mode auszuwählen.

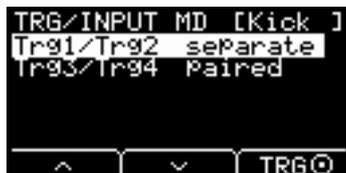


Struktur des Settings-Bildschirms

Trigger

Input Mode	Input-Mode-Einstellungen
Curve	Curve-Einstellungen
Pad-Typ	Pad-Typ-Einstellungen
Crosstalk	Einstellungen zur Vermeidung von Crosstalk
FootSwSelect	Auswahl des Fußschalters

TriggerInput Mode Input-Mode-Einstellungen



Struktur des Settings-Bildschirms

Trigger

Input Mode	
Trg1/Trg2	Trigger 1/Trigger 2 Input Mode
Trg3/Trg4	Trigger 3/Trigger 4 Input Mode

Stellt ein, wie die beiden Mono-Eingangsbuchsen verwendet werden.

Wählen Sie „paired“, wenn Sie einen Drum Trigger (DT50S) oder ein ähnliches Gerät verwenden.

Trg1/Trg2: Trigger 1/Trigger 2 Input Mode

Stellt für die [1 KICK/2]-Buchse ein, ob die Trigger-Eingänge 1 KICK und 2 gemeinsam oder getrennt genutzt werden.

Trg3/Trg4: Trigger 3/Trigger 4 Input Mode

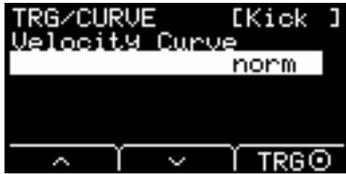
Stellt für die [3 SNARE/4]-Buchse ein, ob die Trigger-Eingänge 3 SNARE und 4 gemeinsam oder getrennt genutzt werden.

Einstellungen paired, separate



Trigger/Curve Curve-Einstellungen

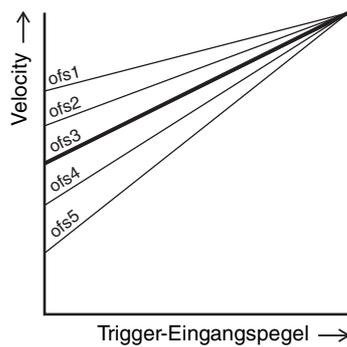
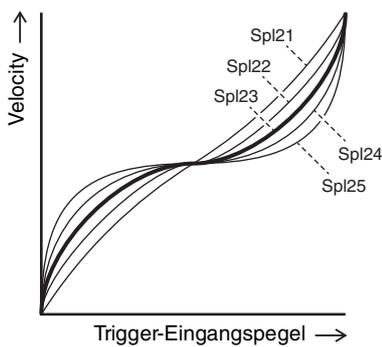
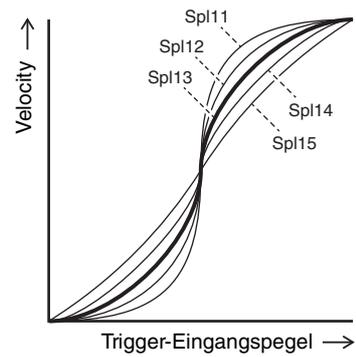
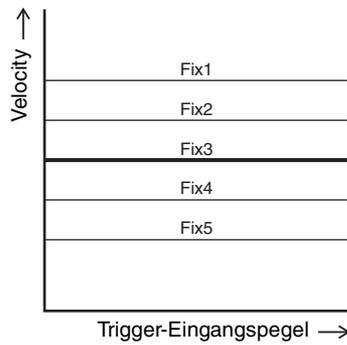
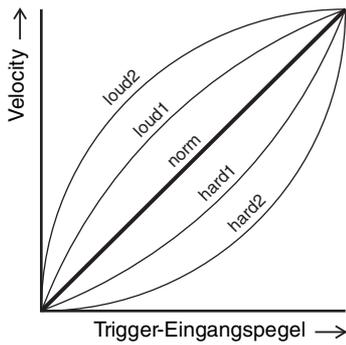
Struktur des Settings-Bildschirms



Velocity Curve: Velocity-Kurve

Wählt eine Velocity Curve für das gewählte Pad aus. Eine Velocity Curve (Anschlagstärkekurve) bestimmt, wie der Sound durch die Stärke des Schlags auf das Pad beeinflusst wird.

Einstellungen loud2, loud1, norm, hard1, hard2, Fix1 bis Fix5, Spl11 bis Spl15, Spl21 bis Spl25, ofs1 bis ofs5





Trigger/Pad-Typ Pad-Typ-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms

Trigger

Pad-Typ

1/4

PadType Pad-Typ-Auswahl

2/4

Gain Verstärkung

Sensitivity Empfindlichkeit

RejectTime Zurückweisungszeit

3/4

MinLevel Minimalpegel

MaxLevel Maximalpegel

MinVelocity Minimale Velocity

MaxVelocity Maximale Velocity

4/4

WaitTime Wartezeit

RimGain Rim Gain

H/R Balance H/R Balance

Durch Auswählen eines Pad-Typs ändern sich alle Einstellungen von Gain bis zu H/R Balance.



Trigger/Pad Type 1/4



PadType: Pad-Typ-Auswahl

Stellt den Pad-Typ ein.

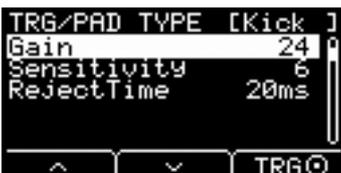
[Tips] Was ist ein Pad-Typ?

Um aus jedem einzelnen Pad den besten Sound herauszuholen, haben wir eine große Auswahl optimierter Trigger-Parameter vorbereitet (d. h. verschiedene Werte, die sich auf Pad-Signale usw. beziehen), und diese entsprechend benannt. Diese Parametergruppen werden als „Pad-Typen“ bezeichnet. Es gibt Pads in vielen verschiedenen Ausführungen, z. B. Snares, Toms, Becken und Drum-Trigger; daher sind die Pad-Eigenschaften auch sehr unterschiedlich. Das EAD10 ist bereits mit Pad-Typen für die meisten verschiedenen Eigenschaften ausgestattet, so dass die Fähigkeiten jedes Pads voll genutzt werden können.

Einstellungen OFF: --

KK: SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100
 SN: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65
 TM: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65
 CY: PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65
 DT: 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

Trigger/Pad Type 2/4



Gain: Verstärkung

Stellt die Verstärkung des Eingangssignals ein, das durch Anschlagen des unter Pad Type gewählten Pads erzeugt wird.

Einstellungen 1 bis 127

HINWEIS

Bei einem hohen Wert werden alle Eingangssignale über einem bestimmten Pegel auf den gleichen Pegel (den Maximalpegel) verstärkt. Das bedeutet, dass Unterschiede in der Anschlagstärke ausgeglichen werden können. Wenn Sie hingegen einen niedrigen Wert wählen, wirken sich Unterschiede zwischen sanften und harten Anschlägen sehr viel stärker auf das ausgegebene Trigger-Signal aus. Dies ermöglicht ein weitaus ausdrucksstärkeres Spiel.



Sensitivity: Empfindlichkeit

Stellt die Empfindlichkeit ein, wenn das Pad nur leicht angeschlagen wird.

Einstellungen 1 bis 13

HINWEIS

Wird ein zu niedriger Wert verwendet, kann es sein, dass bei zu schwachem Anschlag oder bei einem schnellen Wirbel kein Sound gespielt wird. Wenn ein zu hoher Wert verwendet wird, kann Übersprechen auftreten. Wenn Sie diese Einstellung ändern möchten, nehmen Sie diese so vor, dass sie Ihr Spiel nicht behindert.

RejectTime: Zurückweisungszeit

Trigger-Signale, die während der hier eingestellten Zeit eingeht, werden als Doppel-Trigger interpretiert und erzeugen keinen Sound. Höhere Werte verlängern die Zeitdauer, während der keine weiteren Sounds erzeugt werden.

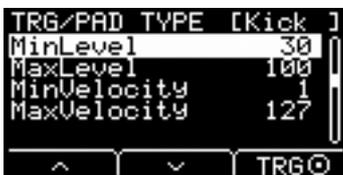
Einstellungen 4 ms bis 500 ms

HINWEIS

Im folgenden Fall wird während der Reject-Zeit bei Empfang eines weiteren Signals trotzdem ein zweiter Sound erzeugt.

- Wenn der Trigger-Pegel des zweiten Schlags innerhalb der RejectTime mindestens doppelt so hoch ist wie der Pegel des ersten Schlags.

Trigger/Pad Type 3/4



MinLevel: Minimalpegel

MaxLevel: Maximalpegel

Diese Parameter stellen den Bereich von Trigger-Eingangssignalen ein, der in Velocity-Werte von Minimum (%) bis Maximum (%) umgewandelt wird. Trigger-Signale unterhalb des Minimalpegels erzeugen keinen Klang. Trigger-Signale über dem Maximalpegel erhalten den maximalen Velocity-Wert, wie beschrieben bei MinVelocity/MaxVelocity weiter unten.

Einstellungen Minimalpegel: 0 bis 99
Maximalpegel: 1 bis 100

MinVelocity: Minimale Velocity

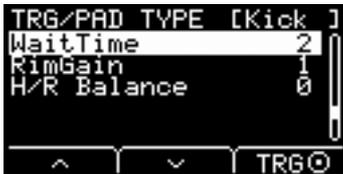
MaxVelocity: Maximale Velocity

Diese Parameter stellen die minimale und die maximale Velocity ein, die den Parametern MinLevel/MaxLevel (siehe oben) entsprechen. Es wird ein Sound mit einer Velocity erzeugt, die zwischen den hier eingestellten Werten liegt.

Einstellungen Minimale Velocity: 0 bis 126
Maximale Velocity: 1 bis 127



Trigger/Pad Type 4/4



WaitTime: Wartezeit

Dieser Parameter wird verwendet, um die Zeit einzustellen, die vergehen soll, bis das Ziel-Pad ein Trigger-Signal erkennt. Stellen Sie mit diesem Parameter die Zeit so ein, dass das Trigger-Signal beim Spitzenpegel erkannt wird und somit die Lautstärke des erzeugten Sounds der tatsächlichen Spielstärke entspricht.

Einstellungen 1 bis 64 (ms)

RimGain: Rim Gain

Stellt die Verstärkung für den Rimshot eines Zwei-Piezo-Pads wie dem DT50S ein, das an der Doppel-Mono-Eingangsbuchse angeschlossen ist. Dieser Parameter ist nur dann wirksam, wenn der Input Mode auf „paired“ eingestellt ist.

Einstellungen 1 bis 127

H/R Balance: H/R Balance

Stellt die Balance zwischen den beiden Piezos für Head (Schlagfell) und Rimshot ein (H49 bis H1, 0, R1 bis R49). Wenn der Head erklingt, während der Rim angeschlagen wurde, erhöhen Sie den R-Wert, damit der Rim-Sound lauter wird. Wenn der Rimshot erklingt, während der Head angeschlagen wurde, erhöhen Sie den H-Wert mit der [-]-Taste, so dass der Head-Sound lauter wird. Dieser Parameter ist nur dann wirksam, wenn der Input Mode auf „paired“ eingestellt ist.

Einstellungen H49 bis H1, 0, R1 bis R49



Trigger/Crosstalk Einstellungen zur Vermeidung von Crosstalk

Struktur des Settings-Bildschirms



Trigger

Crosstalk

- All Reject Lvl Zurückweisungszeit (alle)
- Reject Lvl Zurückweisungspegel (Quell-Pad)

Der Begriff „Crosstalk“ („Übersprechen“) bezeichnet hier die Ausgabe unerwünschter Trigger-Signale von einem anderen elektronischen Drum Pad (einschließlich einer akustischen Trommel mit montiertem Drum Trigger) als dem angeschlagenen infolge von Vibrationen oder Interferenzen zwischen den Pads. Crosstalk wird vermieden durch Unterdrückung von Trigger-Signalen, die unter einem bestimmten Wert liegen.

All Reject Lvl: Zurückweisungszeit (alle)

Löst Crosstalk-Probleme zwischen dem Pad, das oben rechts im Bildschirm angezeigt wird, und allen anderen Pads. Mit höheren Einstellungen lässt sich Crosstalk zwar wirksamer vermeiden, aber auch das gleichzeitige Spielen auf anderen Pads erschweren.

Einstellungen Level: 0 bis 99

Reject Lvl: Zurückweisungspegel (Quell-Pad)

Löst Crosstalk-Probleme zwischen dem Pad, das oben rechts im Bildschirm angezeigt wird, und einzelnen anderen Pads. Zum Beispiel in einem Fall, bei dem Trg2 fälschlicherweise einen Sound erzeugt, wenn Trg1 gespielt wird, stellen Sie Trg2 so ein, dass es oben rechts im Bildschirm angezeigt wird, wählen dann Trg1 (Haken setzen) und erhöhen den Wert von Reject Lvl. Mit höheren Einstellungen lässt sich Crosstalk zwar wirksamer vermeiden, aber auch das gleichzeitige Spielen auf anderen Pads erschweren.

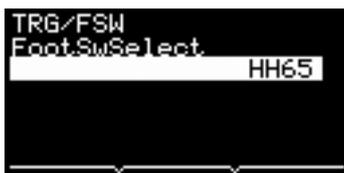
Einstellungen Level: 0 bis 99
 Quell-Pad: Trg 1, Trg 2, Trg 3, Trg 4, Trg 5, Trg 6

HINWEIS

Wenn der Input Mode auf „paired“ eingestellt ist, werden Trg2 und Trg4 auch dann nicht als Quell-Pad eingestellt, wenn beide markiert sind.

Trigger/FootSwSelect Auswahl des Fußschalters

Struktur des Settings-Bildschirms



Trigger

FootSwSelect

- FootSwSelect Fußschalter auswählen

FootSwSelect: Fußschalter auswählen

Wählen Sie zwischen HH65 (Hi-Hat-Pedal), FC3 (Pedal), FC4/5 (Pedal oder Fußschalter) oder FC7 (Fußregler) als den Controller, der an der Buchse [FOOT SW] angeschlossen ist.

Einstellungen HH65, FC3, FC4/5, FC7

Utility



Dieser Abschnitt beschreibt die „Utility“-Einstellungen im Menü.

Hier werden allgemeine Einstellungen, Pad-Funktionen und der Kopfhörer-EQ eingestellt.



Struktur des Settings-Bildschirms

Utility

General	Allgemeine Utility-Einstellungen
PadFunction	Pad-Funktionseinstellungen
Phones EQ	EQ-Einstellungen für den Kopfhörer

Utility/General Allgemeine Utility-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms

Utility

General

1/4

SceneKnob	Scene-Drehregler
AutoPowerOff	Auto Power Off (Automatische Abschaltung)
LCD Contrast	LCD-Kontrast

2/4

ClickOutput	Click-Ausgabeziel
ClickCountOff	Click-Vorzähler
L&R Volume	Ausgangslautstärke
MicNoiseGate	Noise Gate für Mikrofon

3/4

AudioOutGain	Audio-Ausgangslautstärke
AudioMix	Audio Mix
USB To Host	[USB TO HOST] Anschlusseinstellung
MIDI LocalCtrl	MIDI-Lokalsteuerung

4/4

AuxInVolume	Lautstärke des [AUX IN]
USB Volume	Lautstärke von USB Audio oder Recorder-Wiedergabe
ClickVolume	Click-Lautstärke



Utility/General 1/4



SceneKnob: Scene-Drehregler

Stellt ein, ob der [SCENE]-Drehregler nur für die Auswahl von Scenes oder auch für die Dateneingabe (anstelle der Tasten [-] oder [+]) verwendet werden soll.

Einstellungen scene, data

AutoPowerOff: Auto Power Off (Automatische Abschaltung)

Stellen Sie die Zeit ein, die vergeht, bis die automatische Abschaltung aktiv wird, oder wählen Sie „off“, um diese Funktion auszuschalten.

Einstellungen off, 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)

HINWEIS

- Die Zeiteinstellung für die automatische Abschaltung ist eine ungefähre Angabe.
- Die Haupteinheit speichert automatisch alle Einstellungen, bevor sie sich abschaltet.

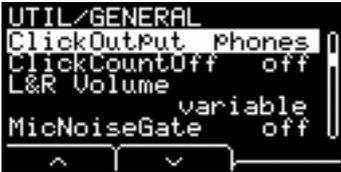
LCD Contrast: LCD-Kontrast

Stellt den Kontrast des Bildschirms ein.

Einstellungen 0 bis 63



Utility/General 2/4



ClickOutput: Click-Ausgabeziel

Stellt den Ausgang für den Click-Sound ein.

L&R+ph	Das Signal wird sowohl an die OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] als auch an die [PHONES]-Buchse gesendet.
phones	Das Signal wird nur an die [PHONES]-Buchse geschickt.

Einstellungen L&R+ph, phones

ClickCountOff: Click-Vorzähler

Stellt ein, ob der Click-Sound nach einem oder zwei Takten stoppen soll oder nicht. Wenn ausgeschaltet, läuft der Click-Sound weiter.

Einstellungen off, 1, 2

L&R Volume: Ausgangslautstärke

Stellt die Lautstärke des Ausgangs ein.

In Live-Situationen stellen Sie z. B. die externe Ausgangslautstärke auf einen festen Wert ein, so dass Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Regler nur die Kopfhörerlautstärke regeln können. In der Einstellung „variable“ können Sie die Kopfhörerlautstärke und die des Ausgangs mit dem [MASTER VOLUME]-Regler regeln.

Einstellungen variable (Einstellung über [MASTER VOLUME]-Regler), 1 bis 127 (Festwert)

HINWEIS

Die Lautstärke des AUX IN kann mit dem [MASTER VOLUME]-Regler auch dann eingestellt werden, wenn bei diesem Parameter ein Festwert gewählt wurde.

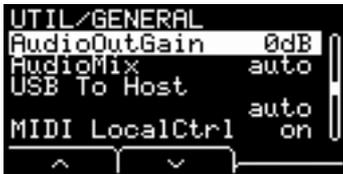
MicNoiseGate: Noise Gate für Mikrofon

Stellt das Noise Gate für das Mikrofon ein.

Einstellungen off, on



Utility/General 3/4



AudioOutGain: Audio-Ausgangslautstärke

Bei USB Audio stellen Sie den Gain für den USB-Ausgang ein.
Wenn Sie den Recorder verwenden, stellen Sie die Eingangsverstärkung für die Aufnahme ein.

Einstellungen -12 dB, -6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB

AudioMix: Audio Mix

Bei USB Audio stellen sie ein, ob der USB-Eingang zum USB OUT gesendet wird oder nicht.
Bei Verwendung des Recorders stellt dies ein, ob die Recorder-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Spiel aufgenommen werden soll oder nicht.
In der Einstellung „auto“ wird der USB-Eingang bei USB-Audio zum USB OUT gesendet, und die Wiedergabe wird zusammen mit dem Spiel im Recorder aufgenommen.

Einstellungen auto, off, on

USB To Host: [USB TO HOST] Anschlusseinstellung

Wählen Sie den Datentyp aus, der über den [USB TO HOST]-Anschluss gesendet oder empfangen werden soll.
In der Einstellung „Audio+MIDI“ werden sowohl Audio- als auch MIDI-Daten verarbeitet, während in der Einstellung „MIDI“ nur MIDI-Daten verarbeitet werden.
In der Einstellung auto werden die Einstellungen automatisch umgeschaltet, so dass bei Verwendung des Recorders nur MIDI-Daten, in allen anderen Fällen Audio- und MIDI-Daten übertragen werden.
Der Recorder ist in der Einstellung Audio+MIDI deaktiviert.

Einstellungen auto, Audio+MIDI, MIDI

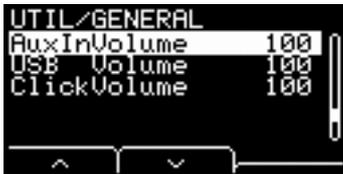
MIDI LocalCtrl: MIDI-Lokalsteuerung

Schaltet den internen Klangerzeuger beim Spielen auf den Pads ein („on“) oder aus („off“). Normalerweise sollten Sie diesen Parameter einschalten („on“). In der Einstellung „off“ werden Trigger und Tongenerator innerhalb der Haupteinheit getrennt, so dass beim Anschlagen der Pads kein Sound erzeugt wird. Unabhängig von dieser Einstellung werden jedoch die Spielinformationen als MIDI-Daten von der Haupteinheit übertragen, und MIDI-Meldungen von anderen Geräten werden von der Haupteinheit verarbeitet. Die Einstellung „off“ ist hilfreich, falls Sie Ihr Schlagzeugspiel als MIDI-Daten auf einem Hardware-Sequencer oder einer DAW-Software aufnehmen möchten.

Einstellungen off, on



Utility/General 4/4



Verwenden Sie diese drei Parameter, um die Lautstärkebalance einzustellen. Diese relative Mischung wird bei Betätigung des [AUDIO/CLICK VOLUME]-Reglers beibehalten.

AuxInVolume: Lautstärke des [AUX IN]

Stellt den Pegel des Signals ein, das an der Buchse [AUX IN] zugeführt wird.

USB Volume: Lautstärke von USB Audio oder Recorder-Wiedergabe

Stellt die Lautstärke des USB-Audio-Eingangs oder der Recorder-Wiedergabe ein.

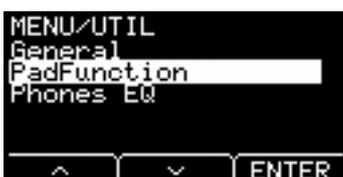
ClickVolume: Click-Lautstärke

Stellt die Click-Lautstärke ein.

Einstellungen 0 bis 127

Utility/PadFunction Pad-Funktionseinstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms



Utility

PadFunction

1/2

PadFunction Pad-Funktion

2/2

BypassSw Bypass-Schalter



Utility/PadFunction 1/2



PadFunction: Pad-Funktion

Anstatt einen Sound zu spielen, können Sie durch Anschlagen eines Pads Funktionen ausführen, z. B. Umschalten der Scene-Nummer oder des Tempos. Nach Anschlagen des einzustellenden Pads oder Drücken der TRG-Taste ([F3]) für die Pad-Auswahl können Sie die zuzuweisende Funktion auswählen.

off	Das Pad erzeugt wie üblich einen Sound.
inc scene	Schaltet eine Scene weiter.
dec scene	Schaltet eine Scene zurück.
select scene	Ermöglicht eine Scene-Auswahl. Scene-Nummer
toggle scene	Wählt eine Scene aus. Bei jedem Anschlag des Pads wird zwischen zwei Scenes umgeschaltet. Scene Nr. 1 Scene Nr. 2
inc tempo	Erhöht den Tempowert um 1.
dec tempo	Verringert den Tempowert um 1.
tap tempo	Stellt das Tap Tempo ein.
clickOn/Off	Schaltet den Click ein und aus.
bypassOn/Off	Schaltet den Bypass ein und aus. Nützlich zum Umschalten oder zum Ein-/Ausschalten von Effekten während des Spiels. Für die Effektmgehung nutzen Sie den BypassSW (Bypass-Schalter).
REVERB	Steuert den Reverb-Wert ([REVERB]-Reglerwert) je nachdem, wie weit das Pedal gedrückt oder wie hart das Pad angeschlagen wird. MinValue: Stellt den (minimalen) Reverb-Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal langsam losgelassen oder das Pad sanft angeschlagen wird. MaxValue: Stellt den (maximalen) Reverb-Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal ganz losgelassen oder das Pad hart angeschlagen wird.
EFFECT	Steuert den Effect-Wert ([EFFECT]-Reglerwert) je nachdem, wie weit das Pedal gedrückt oder wie hart das Pad angeschlagen wird. MinValue: Stellt den (minimalen) Effect-Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal langsam losgelassen oder das Pad sanft angeschlagen wird. MaxValue: Stellt den (maximalen) Effect-Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal ganz losgelassen oder das Pad hart angeschlagen wird.
CC01 bis CC95	Sendet Controller-Meldungen je nachdem, wie weit das Pedal gedrückt oder wie hart das Pad angeschlagen wird. MinValue: Stellt den (minimalen) Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal langsam losgelassen oder das Pad sanft angeschlagen wird. MaxValue: Stellt den (maximalen) Wert ein, der angewendet wird, wenn das Pedal ganz gedrückt oder das Pad hart angeschlagen wird. MIDI Ch: MIDI-Kanal

Einstellungen off, inc scene, dec scene, select scene, toggle scene, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, bypassOn/Off, RevKnob, EffKnob, CC01 bis CC95

select scene: Scene-Nummer

toggle scene: scene number1, number2

REVERB, EFFECT: variable, Min, Max

CC: Controllernummer, MIDI-Kanal, Wert (variable, Min, Max)



Utility/PadFunction 2/2



BypassSw: Bypass-Schalter

Wählt das Ziel der BypassOn/Off-Einstellung unter PadFunction. Dies ist eine allgemeine Einstellung, nicht für einzelne Pads.

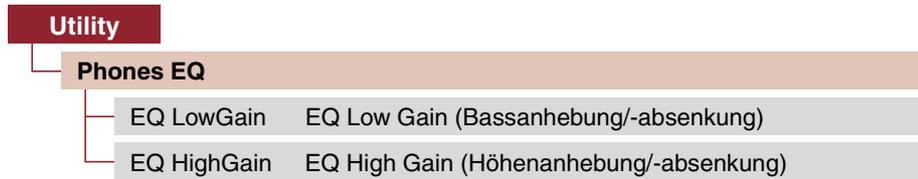
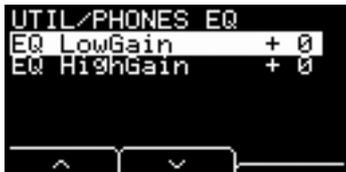
Wenn alle Kontrollkästchen markiert sind, sodass Bypass auf „on“ steht, werden Reverb und Effekte nicht auf den Sound angewendet, der durch das EAD geführt wird, und es werden keine Trigger-Sounds erzeugt. Der vom Mikrofon empfangene akustische Schlagzeugsound ändert sich nicht und erklingt unverändert.

Rev	Wendet Reverb an oder nicht
Eff	Wendet den Effekt an oder nicht
Trg1 bis Trg6	Spielt den Trigger-Sound oder nicht.

Einstellungen on, off

Utility/Phones EQ EQ-Einstellungen für den Kopfhörer

Struktur des Settings-Bildschirms



HINWEIS

Der Kopfhörer-EQ beeinflusst nicht das an der Buchse [AUX IN] empfangene Audio-Signal.

EQ LowGain: EQ Low Gain (Bassanhebung/-absenkung)

EQ HighGain: EQ High Gain (Höhenanhebung/-absenkung)

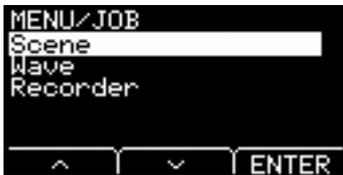
EQ LowGain	Stellt (in dB) die Bässe des Kopfhörer-EQ ein (Zwei-Band-Niveauregelung). Je höher der Wert, desto stärker werden die Bässe angehoben.
EQ HighGain	Stellt (in dB) die Höhen des Kopfhörer-EQ ein (Zwei-Band-Niveauregelung). Je höher der Wert, desto stärker werden die Höhen angehoben.

Einstellungen -12 über 0 bis +12

Job



Das Job-Menü enthält Jobs für Scenes, Waves und den Recorder.



Struktur des Settings-Bildschirms

Job

Scene	Scene-Einstellungen
Wave	Wave-Einstellungen
Recorder	Recorder-Einstellungen

Job/Scene Scene-Einstellungen

Nur die Einstellungen der User Scenes lassen sich über die Scene-Einstellungen ändern (Job/Scene). Preset Scenes lassen sich nicht ändern.



Struktur des Settings-Bildschirms

Job

Scene	
Recall	Wiederherstellen
Sort	Sortieren
Exchange	Vertauschen
Clear	Löschen

Recall: Wiederherstellen

Änderungen an einer Scene gehen verloren, wenn Sie eine andere Scene auswählen, ohne vorher die Einstellungen zu speichern (Store). Die Änderungen bleiben jedoch im Recall-Speicher erhalten, sodass sie sich mit der Recall-Funktion wiederherstellen lassen.



HINWEIS

Die Nummer der bearbeiteten Scene sowie deren Name werden angezeigt. Wenn keine Daten für den Recall-Vorgang vorhanden sind, wird „No data“ beim Scene-Namen angezeigt.

Vorgehensweise

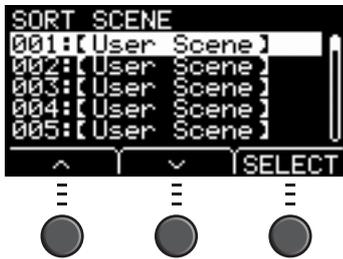
1. Drücken Sie auf die „RECALL“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.
2. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die Daten wiederherzustellen.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Recall-Vorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Recall-Bildschirm zurück.



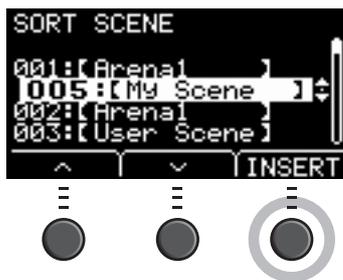
Sort: Sortieren

Ändert die Reihenfolge der abzurufenden Scenes beim Drehen des [SCENE]-Reglers.



Vorgehensweise

1. Drücken Sie die Tasten „ \wedge “ und „ \vee “ ([F1] und [F2]), um den Cursor zu bewegen.
2. Drücken Sie die „SELECT“-Taste ([F3]), um die Scene auszuwählen, die Sie verschieben möchten.
3. Drücken Sie die Tasten „ \wedge “ und „ \vee “ ([F1] und [F2]) oder die Tasten [-] und [+], um die ausgewählte Scene zu verschieben.
4. Sobald Sie die Scene an die gewünschte Position verschoben haben, drücken Sie die „INSERT“-Taste ([F3]).



HINWEIS

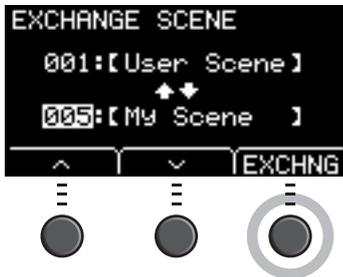
Drücken Sie zum Abbrechen des Sortiervorgangs die [EXIT]-Taste.

Durch Drücken der „INSERT“-Taste ([F3]) wird die neue Reihenfolge gespeichert und die Scene-Nummern werden entsprechend geändert.



Exchange: Vertauschen

Vertauscht die Reihenfolge zweier Scenes.



Vorgehensweise

1. Wählen Sie die zu vertauschenden Scenes aus.
2. Drücken Sie auf die „EXCHNG“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die Reihenfolge der beiden Scenes zu vertauschen.
Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Tauschvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Exchange-Bildschirm zurück.

Clear: Löschen

Initialisiert die Scene.



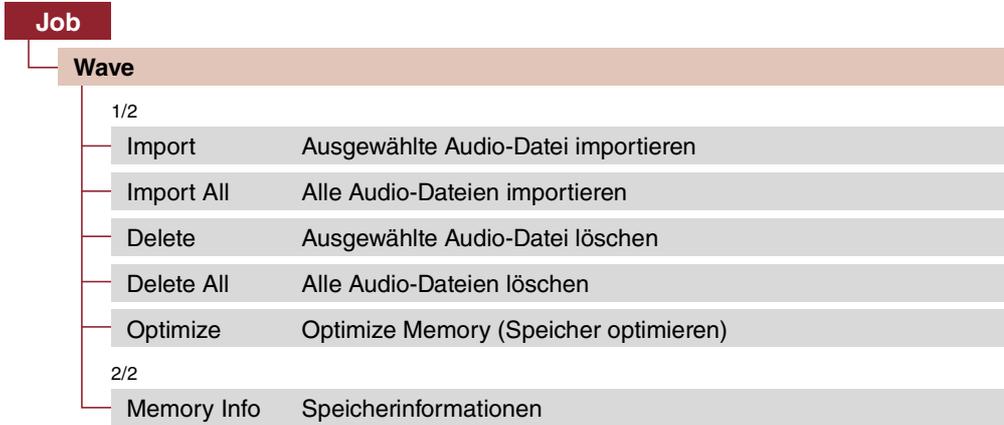
Vorgehensweise

1. Benutzen Sie die Tasten [+] und [-], um die Scene auszuwählen, die Sie initialisieren möchten.
2. Drücken Sie auf die „CLEAR“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die ausgewählte Scene zu initialisieren.
Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Initialisierungsvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Clear-Bildschirm zurück.

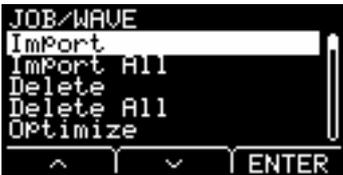


Job/Wave Wave-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms



Job/Wave 1/2



Import: Ausgewählte Audio-Datei importieren

Wählen Sie, welche auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Audio-Datei (.WAV) in das EAD10 importiert werden soll.



VoiceAssign: Trigger-Zuweisung

File: Zu importierende Datei

Weist die ausgewählte, in das EAD importierte Wave einer Trigger Input Source zu. In der Einstellung „off“ wird keine Zuordnung vorgenommen. Nachdem Sie die importierte Wave einer Trigger Input Source zugewiesen haben, führen Sie den Scene-Speichervorgang aus (Store).



Vorgehensweise

1. Drücken Sie auf die „IMPORT“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.

2. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die Datei zu importieren.

Drücken Sie die „NO“-Taste ([F3]), um den Import abubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Drücken Sie die „CANCEL“-Taste ([F3]), während des Imports, um ihn abubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Importvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Import-Bildschirm zurück.

Einstellungen off, Kick, Kick-R, Trg2, Snare, Snare-R, Trg4, Trg5, Trg5-R1, Trg5-R2, Trg6, Trg6-R1, Trg6-R2, FootSW

HINWEIS

- Im EAD10 können nur 16-Bit-Audio-Dateien (.WAV) verwendet werden.
- Die maximale Länge einer einzelnen zu importierenden Datei beträgt etwa 20 Sekunden (bei 44,1-kHz-/16-Bit-Audio-Dateien).
- Einige Audio-Dateien werden auch dann nicht importiert, wenn alle obigen Anforderungen erfüllt sind.
- Die importierten Waves können später für andere Scenes verwendet werden, indem die Wave vom Instrument oder der Voice-Kategorie ausgewählt wird.

Import All: Alle Audio-Dateien importieren

Importiert alle im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeicherten Audio-Dateien (.wav) in den Wave-Speicher des EAD10.



Vorgehensweise

1. Drücken Sie auf die „IMPORT“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.

2. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die Dateien zu importieren.

Drücken Sie die „NO“-Taste ([F3]), um den Import abubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Drücken Sie die „CANCEL“-Taste ([F3]), während des Imports, um ihn abubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Importvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Import-Bildschirm zurück.

HINWEIS

Je nach Art oder Anzahl der Audio-Dateien werden einige Dateien evtl. nicht importiert.



Delete: Ausgewählte Audio-Datei löschen

Löscht die ausgewählte Wave im EAD10.



Vorgehensweise

1. Drücken Sie die Tasten [+] und [-], um die Wave auszuwählen, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie auf die „DELETE“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.
3. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die ausgewählte Wave zu löschen.

Drücken Sie die „NO“-Taste ([F3]), um den Löschvorgang abubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Löschvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Delete-Bildschirm zurück.

HINWEIS

Verwenden Sie die „▶“-Taste ([F2]), um die Datei anzuhören.

Delete All: Alle Audio-Dateien löschen

Löscht alle Waves aus dem internen Wave-Speicher des EAD10.



Vorgehensweise

1. Drücken Sie auf die „DELETE“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.
2. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um alle Waves zu löschen.

Drücken Sie die „NO“-Taste ([F3]), um den Löschvorgang abubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Löschvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Delete-Bildschirm zurück.



Optimize: Optimize Memory (Speicher optimieren)

Optimiert den Wave-Speicher des EAD10. Durch Optimierung wird der Speicherinhalt neu geordnet, um den Platz effizienter zu nutzen. Durch die Speicheroptimierung kann sich auch die Menge an zusammenhängendem Speicherplatz erhöhen.



Vorgehensweise

1. Drücken Sie auf die „OPTIMIZ“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.
2. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um den Speicher zu optimieren.

Drücken Sie die „NO“-Taste ([F3]), um die Optimierung abzubrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Optimierungsvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Optimierungs-Bildschirm zurück.

Job/Wave 2/2



Memory Info: Speicherinformationen

Zeigt die Verwendung des Wave-Speichers des EAD10 an.



Total: Gesamter Arbeitsspeicher (MB)

Zeigt die Gesamtgröße des Speichers in Megabyte (MB) an.

Free: Freier Speicherplatz (MB) (freier Speicherplatz (%))

Der freie Speicherplatz wird in Megabyte (MB) angezeigt. Zeigt den freien Platz des gesamten Speichers zusätzlich in % an. Fragmentierter Speicher kann das Importieren von Audio-Dateien behindern, selbst wenn insgesamt genügend Platz wäre.

HINWEIS

Die Einheiten, die die Größe angeben, sind je nach Speichergröße verschieden (KB: Kilobyte, MB: Megabyte).



Job/Recorder Recorder-Einstellungen

Struktur des Settings-Bildschirms



Job

Recorder

Export Audio Audio-Datei exportieren

Export Audio: Audio-Datei exportieren

Speichert die im internen Recorder aufgenommene Audio-Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk.



Vorgehensweise

1. Wenn Sie die Datei benennen möchten, drücken Sie auf die „NAME“-Taste ([F2]) und geben Sie einen Namen ein.

● Eingeben des Dateinamens

1. Verwenden Sie die Tasten [-] und [+], um ein Zeichen auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten „<“ und „>“ ([F1] und [F3]), um den Cursor auf die nächste Zeichenposition zu bewegen. Es kann ein Name mit einer Länge von bis zu 16 Zeichen eingegeben werden.



2. Wenn Sie mit der Eingabe der Zeichen fertig sind, drücken Sie die „OK“-Taste ([F2]).

2. Drücken Sie auf die „EXPORT“-Taste ([F3]); es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.

3. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um die Datei zu exportieren.

Drücken Sie die „NO“-Taste ([F3]), um den Export abbrechen; das Display kehrt zurück zu Schritt 1.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Exportvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Export-Bildschirm zurück.

HINWEIS

- Aufgenommene Spieldaten in der Haupteinheit gehen verloren, wenn Sie einen Factory Reset ausführen.
- Durch Auswählen von „All“ werden Audio-Daten nicht zusammen mit den anderen Dateien gesichert.

File (Datei)



Um die Funktionen und die Bedienung des Bereichs im MENU/File zu verstehen, ist die Kenntnis einiger Begriffe erforderlich. In diesem Abschnitt wird die Terminologie für den MENU/File-Bereich erläutert.

● Datei

Der Begriff „file“ (Datei) bezeichnet einen Datensatz, der auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert wurde. Der Austausch von Daten zwischen dem EAD10 und einem USB-Flash-Laufwerk erfolgt in Form von Dateien.

● Dateiname

Die Bezeichnung einer Datei ist der Dateiname. Dateinamen sind wichtig zur Unterscheidung der Dateien, daher dürfen in einem bestimmten Verzeichnis keine zwei Dateien den gleichen Namen tragen. Computer können sehr lange Dateinamen mit Zeichen verschiedener Sprachen verarbeiten; die Dateinamen auf dem EAD10 sind hingegen auf alphanumerische Zeichen beschränkt.

● Dateinamenerweiterungen

Der „Punkt mit drei folgenden Buchstaben“ am Ende des Dateinamens, wie z. B. „.wav“, wird als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die vom EAD10 genutzten Dateien tragen die Erweiterung „.bin“, die nicht auf dem Bildschirm des EAD10 zu sehen ist.

● Dateigröße

Dies bezieht sich auf die Größe der Datei. Die Dateigröße hängt von der Menge der in der Datei gespeicherten Daten ab. Die Dateigröße wird in Einheiten gemessen, die mit einem B (Byte) bezeichnet werden. Große Dateien, sowie die Speicherkapazität von Geräten, werden mit kB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) angegeben. 1 kB = 1024 B, 1 MB = 1024 kB und 1 GB = 1024 MB.

● Format/Formatieren

Der Vorgang der Initialisierung des USB-Flash-Laufwerks ist bekannt als „Formatieren“. Durch Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks mit dem EAD10 werden alle Dateien und Verzeichnisse (Ordner) gelöscht.

● Speichern, Laden

„Speichern“ ist das Schreiben von Daten auf ein USB-Flash-Laufwerk, „Laden“ ist das Lesen von Dateien von einem USB-Flash-Laufwerk.

HINWEIS

Das EAD10 kann maximal 100 „.wav“-Dateien und 100 „.bin“-Dateien verwalten.



Struktur des Settings-Bildschirms

File

1/2

Save Datei speichern

Load Datei laden

Rename Datei umbenennen

Delete Datei löschen

Format USB-Flash-Laufwerk formatieren

2/2

Memory Info Speicherinformationen zum USB-Flash-Laufwerk

HINWEIS

Nähere Informationen über die Cursor-Bedienung erhalten Sie auf [Seite 6](#).



File 1/2

Save: Datei speichern

Speichert die Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu MENU/File/Save.

Es erscheint der folgende Bildschirm.



3. Wählen Sie mit Type den zu speichernden Dateityp aus.

3-1. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um den Dateityp der Datei auszuwählen, die Sie speichern möchten.

All	Alle Daten (alle Scenes, Waves, Utility-Daten und Trigger-Einstellungen)
AllScene	Scene-Daten aller Scenes
OneScene	Scene-Daten einer einzelnen Scene Scene: Wählen Sie die Scene aus, die Sie speichern möchten.
Trigger	Trigger-Einstellungen

Einstellungen All, AllScene, OneScene, Trigger

HINWEIS

Songs, die mit der Recorder-Funktion (im internen Speicher) aufgenommen wurden, werden nicht gemeinsam mit „All“-Dateien gespeichert. Verwenden Sie JOB/RECORDER/EXPORT, um die vom Recorder aufgenommenen Daten als Datei zu speichern.

ACHTUNG

Da alle vier Dateitypen als Dateien mit derselben Erweiterung (.bin) gespeichert werden, verwenden Sie beim Speichern nicht den gleichen Dateinamen, auch dann, wenn Sie den Dateityp ändern. Durch Verwenden desselben Dateinamens kann eine bestehende Datei überschrieben werden.

- 3-2.** Bei OneScene wählen Sie die Scene aus, die Sie speichern möchten.

Drücken Sie die „~“-Taste ([F1]), um den Cursor auf die Scene-Nummer zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [-] und [+], um die zu speichernde Scene auszuwählen.

Wenn die Scene User Waves enthält, werden die User Waves ebenfalls gespeichert.



4. Geben Sie einen Namen für die zu speichernde Datei ein.

4-1. Drücken Sie die „NAME“-Taste ([F2]).



Das NAME-Edit-Display erscheint.

● Eingeben des Dateinamens

1. Verwenden Sie die Tasten [-] und [+], um ein Zeichen auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten „<“ und „>“ ([F1] und [F3]), um den Cursor auf die nächste Zeichenposition zu bewegen. Es kann ein Name mit einer Länge von bis zu 16 Zeichen eingegeben werden.



2. Wenn Sie mit der Eingabe der Zeichen fertig sind, drücken Sie die „OK“-Taste ([F2]).

5. Speichern Sie die Datei.

5-1. Drücken Sie die „SAVE“-Taste ([F3]).

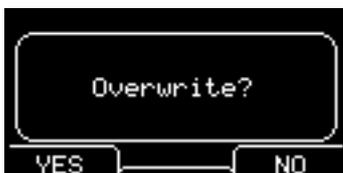


Es erscheint der File-Save-Bestätigungsbildschirm.



5-2. Um die Datei zu speichern, drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]). Wenn Sie die Datei nicht speichern möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]); der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

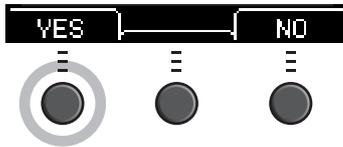
Falls bereits eine Datei mit gleichem Dateinamen vorhanden ist, erscheint der folgende Overwrite-Bestätigungsbildschirm, der abfragt, ob Sie die vorhandene Datei überschreiben möchten.



Um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]); der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.



6. Drücken Sie zum Speichern die „YES“-Taste ([F1]).



Während des Speichervorgangs erscheint eine Meldung ähnlich der folgenden.



Wenn Sie während des Speicherns die Taste „CANCEL“ ([F3]) drücken, stoppt der Vorgang, und der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab und schalten Sie das EAD10 nicht aus, während Daten gespeichert werden. Dadurch könnte das EAD10 eine Fehlfunktion zeigen, oder die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zu Schritt 2 zurück.

Load: Datei laden

Lädt eine zuvor auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Datei in das EAD10.

Wenn Sie Dateien zwecks Dateiverwaltung an einen Computer übertragen haben, achten Sie darauf, die Dateien bei der Rückübertragung im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks zu speichern.

HINWEIS

Das EAD10 erkennt keine Dateien, die sich in einem Unterverzeichnis (Ordner) befinden.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit den vom EAD10 gespeicherten Dateien am Anschluss [USB TO DEVICE] an.

2. Navigieren Sie zu MENU/File/Load.

Es erscheint der folgende Bildschirm.





3. Wählen Sie mit Type den zu ladenden Dateityp aus.

3-1. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um den Dateityp der Datei auszuwählen, die Sie laden möchten.

All	Alle Daten (alle Scenes, Waves, Utility-Daten und Trigger-Einstellungen)
AllScene	Scene-Daten aller Scenes
OneScene	Scene-Daten einer einzelnen Scene
Trigger	Trigger-Einstellungen

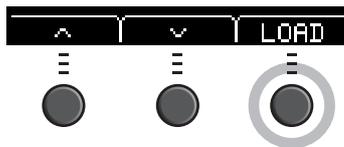
Einstellungen All, AllScene, OneScene, Trigger

4. Wählen Sie die Datei aus, die Sie laden möchten.

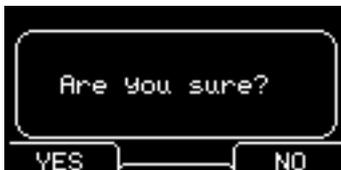
4-1. Verwenden Sie die Tasten „↶“ und „↷“ ([F1] und [F2]), um den Cursor auf „File“ zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [-] und [+], um die zu ladende Datei auszuwählen. Es werden nur diejenigen Dateien angezeigt, die Ihrer Dateityp-Auswahl entsprechen.

4-2. Bei OneScene wählen Sie die Scene aus, auf die Sie eine Scene laden möchten. Verwenden Sie die Tasten „↶“ und „↷“ ([F1] und [F2]), um den Cursor auf die Scene-Nummer zu bewegen, und verwenden Sie dann die Tasten [-] und [+], um die Scene auszuwählen, auf die Sie die Scene laden möchten. Wenn die Scene User Waves enthält, werden die User Waves ebenfalls geladen.

5. Drücken Sie die „LOAD“-Taste ([F3]).



Es erscheint der File-Load-Bestätigungsbildschirm.



6. Drücken Sie zum Laden die „YES“-Taste ([F1]).

Während des Ladevorgangs erscheint eine Meldung ähnlich der folgenden.



Wenn Sie während des Ladens die Taste „CANCEL“ ([F3]) drücken, stoppt der Vorgang, und der Bildschirm kehrt zurück zu Schritt 2.

ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab und schalten Sie das EAD10 nicht aus, während Daten geladen werden. Dadurch könnte das EAD10 eine Fehlfunktion zeigen, oder die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Ladevorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zu Schritt 2 zurück.



Rename: Datei umbenennen

Benennt die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten Dateien um.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu MENU/File/Rename.

Es erscheint der folgende Bildschirm.



3. Wählen Sie mit Type den Dateityp der Datei aus, die Sie umbenennen möchten.

3-1. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um den Dateityp der Datei auszuwählen, die Sie umbenennen möchten.

All	Alle Daten (alle Scenes, Waves, Utility-Daten und Trigger-Einstellungen)
AllScene	Scene-Daten aller Scenes
OneScene	Scene-Daten einer einzelnen Scene
Trigger	Trigger-Einstellungen
Wav	Wave-Datei

Einstellungen All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. Wählen Sie die umzubennende Datei aus.

4-1. Drücken Sie die Taste „<“ ([F2]), um den Cursor auf „File“ zu bewegen.

4-2. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um die Datei auszuwählen, die Sie umbenennen möchten.

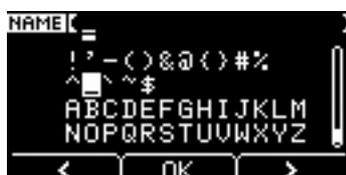
5. Geben Sie den neuen Namen der Datei ein.

Drücken Sie die „<“-Taste ([F2]), um den Cursor nach unten im Bildschirm zu bewegen.

Drücken Sie die „Name“-Taste ([F2]), um das Eingabe-Display für Dateinamen aufzurufen.

● Eingeben des Dateinamens

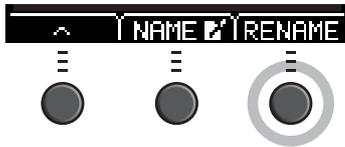
1. Verwenden Sie die Tasten [-] und [+], um ein Zeichen auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten „<“ und „>“ ([F1] und [F3]), um den Cursor auf die nächste Zeichenposition zu bewegen. Es kann ein Name mit einer Länge von bis zu 16 Zeichen eingegeben werden.



2. Drücken Sie nach der Eingabe der Zeichen die „OK“-Taste ([F2]).



6. Drücken Sie die „RENAME“-Taste ([F3]).



Es erscheint ein Bestätigungsbildschirm.



7. Drücken Sie die „YES“-Taste ([F1]), um den Namen zu ändern.

ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab und schalten Sie das EAD10 nicht aus, während die Datei umbenannt wird. Dadurch könnte das EAD10 eine Fehlfunktion zeigen, oder die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Umbenennungsvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zu Schritt 2 zurück.

Delete: Datei löschen

Dieser Vorgang löscht eine Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk.



Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk, auf dem sich die Datei befindet, die Sie vom EAD10 aus löschen möchten, am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu MENU/File/Delete.

Es erscheint der folgende Bildschirm.





3. Wählen Sie mit Type den Dateityp der zu löschenden Datei aus.

3-1. Verwenden Sie die Tasten „^“ und „v“ ([F1] und [F2]), um den Cursor auf „Type“ einzustellen.

3-2. Verwenden Sie die Tasten [+] und [-], um den Dateityp auszuwählen.

All	Alle Daten (alle Scenes, Waves, Utility-Daten und Trigger-Einstellungen)
AllScene	Scene-Daten aller Scenes
OneScene	Scene-Daten einer einzelnen Scene
Trigger	Trigger-Einstellungen
Wav	Wave-Datei

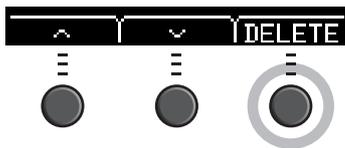
Settings All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. Verwenden Sie die Tasten „^“ und „v“ ([F1] und [F2]), um den Cursor auf „File“ einzustellen.

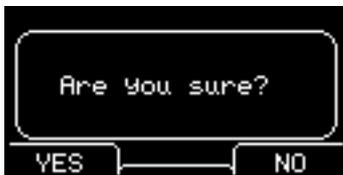
5. Benutzen Sie die Tasten [+] und [-], um den Namen der Datei auszuwählen, die Sie löschen möchten.

Je nach dem in Schritt 3 ausgewählten Dateityp werden nur die Dateien angezeigt, die Sie löschen können.

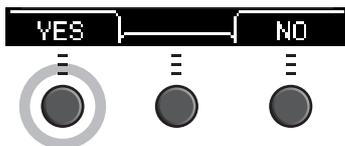
6. Drücken Sie die „DELETE“-Taste ([F3]).



Es erscheint der Bestätigungsbildschirm zum Löschen.



7. Drücken Sie die [+ / YES]-Taste ([F1]), um die Datei zu löschen.



ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab und schalten Sie das EAD10 nicht aus, während die Datei gelöscht wird. Dadurch könnte das EAD10 eine Fehlfunktion zeigen, oder die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Löschvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zu Schritt 2 zurück.



Format: USB-Flash-Laufwerk formatieren

Manchmal können USB-Flash-Laufwerke nicht direkt verwendet werden. Formatieren Sie in solchen Fällen das USB-Flash-Laufwerk anhand der folgenden Schritte.



ACHTUNG

Durch das Formatieren werden alle Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk gelöscht. Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren, dass das USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

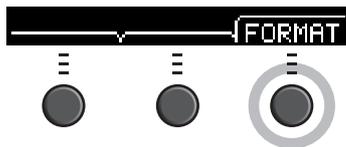
Vorgehensweise

1. Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
2. Navigieren Sie zu MENU/File/Format.

Es erscheint der folgende Bildschirm.



3. Drücken Sie auf die „FORMAT“-Taste ([F3]).

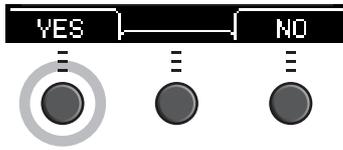


Es erscheint der Bestätigungsbildschirm zum Formatieren des USB-Flash-Laufwerks.





4. Drücken Sie zum Formatieren auf die „YES“-Taste ([F1]).



ACHTUNG

Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab und schalten Sie das EAD10 nicht aus, während das Laufwerk formatiert wird. Dadurch könnte das EAD10 eine Fehlfunktion zeigen, oder die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk könnten beschädigt werden.

Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Formatierungsvorgang ausgeführt wurde, und das Display kehrt zu Schritt 2 zurück.

File 2/2

Memory Info: Speicherinformationen zum USB-Flash-Laufwerk

Zeigt die Speicherbelegung des USB-Flash-Laufwerks an.



Total: Gesamte Speicherkapazität

Zeigt die Gesamtgröße des Speichers an.

Free: Freier Speicherplatz (freier Speicherplatz (%))

Der freie Speicherplatz wird hier angezeigt. Zeigt den freien Platz des gesamten Speichers zusätzlich in % an.

HINWEIS

Die Einheiten, die die Größe angeben, sind je nach Speichergröße verschieden (KB: Kilobyte, MB: Megabyte, GB: Gigabyte).

Factory Reset



Es werden alle Daten der Nutzereinstellungen (User Scenes, Trigger-Einstellungen, Wave, Utility, interner Speicher des Recorders) auf deren werksseitige Standardeinstellungen zurückgesetzt.



Struktur des Settings-Bildschirms

Factory Reset

Factory Reset Zurücksetzen auf Werkseinstellungen

Factory Reset: Zurücksetzen auf Werkseinstellungen

WARNUNG

Bei einem Factory Reset werden alle Daten der Nutzereinstellungen auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Achten Sie darauf, wichtige Daten vorher auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern ([Seite 48](#)).

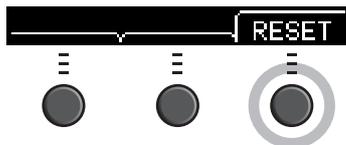
Werkseinstellung

1. Rufen Sie MENU/Factory Reset auf.

Es erscheint der folgende Bildschirm.



2. Drücken Sie die „RESET“-Taste ([F3]).

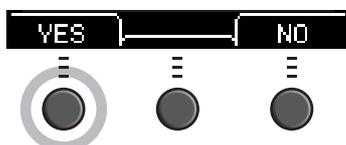


Es erscheint der Bestätigungsbildschirm für den Factory-Reset-Vorgang.



3. Drücken Sie die Taste „YES“ ([F1]), um den Factory Reset durchzuführen.

Wenn Sie den Factory Reset nicht durchführen möchten, drücken Sie die Taste „NO“ ([F3]).



[MENU]

Factory Reset



Während des Vorgangs wird die folgende Meldung angezeigt.

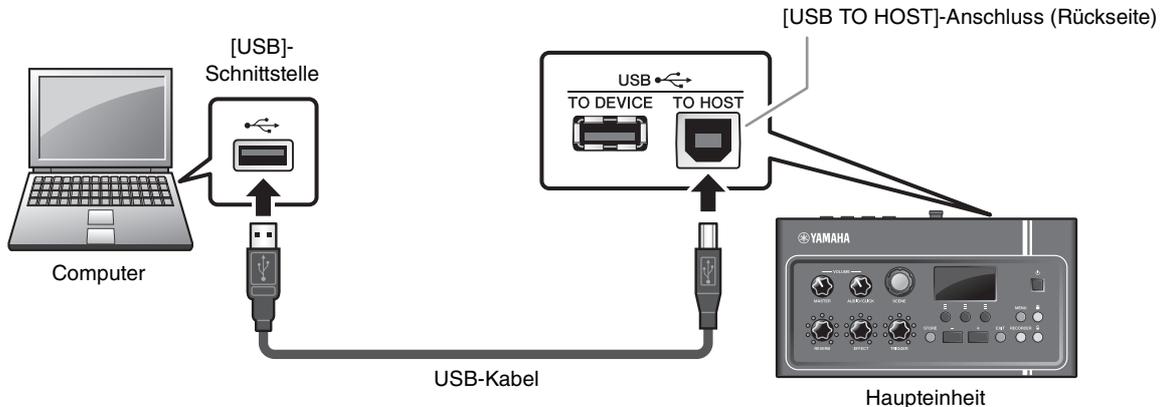


Im Display erscheint „Completed.“ (Fertig), sobald der Factory Reset ausgeführt wurde, und das Display kehrt zum Scene-Bildschirm zurück.

Anschließen eines Computers

Durch Anschließen der Haupteinheit an einen Computer über ein USB-Kabel können Sie Audio- oder MIDI-Daten übertragen und empfangen.

Dieser Abschnitt beschreibt das Herstellen einer Verbindung zwischen Haupteinheit und Computer.



HINWEIS

Es ist kein USB-Kabel im Lieferumfang enthalten. Um Ihren Computer mit der Haupteinheit zu verbinden, verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs A-B von höchstens 3 Metern Länge.

■ Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO HOST]-Buchse

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die [USB TO HOST]-Buchse die folgenden Punkte. Durch Nichtbeachtung kann der Computer hängen bleiben, und es können Daten zerstört werden oder verloren gehen. Sollte der Computer oder der EAD10 hängenbleiben, starten Sie die Anwendung oder das Computer-Betriebssystem neu, oder schalten Sie den EAD10 aus und wieder ein.

ACHTUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs A-B. Stellen Sie außerdem sicher, dass das Kabel nicht länger als 3 Meter ist. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.
- Beenden Sie vor dem Anschließen eines Computers an der Buchse [USB TO HOST] den Energiesparmodus des Computers (wie Ruhezustand, Schlafmodus, Standby).
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie den EAD10 ein-/ausschalten oder das USB-Kabel von der bzw. an der Buchse [USB TO HOST] abziehen oder einstecken.
 - Beenden Sie alle Programme am Computer.
- Warten Sie mindestens sechs Sekunden zwischen dem Ein- und Ausschalten der Haupteinheit und zwischen dem Abziehen und Anschließen des USB-Kabels.

Yamaha Steinberg USB Driver installieren

Wenn Sie Audio-Daten mit einem Computer unter Windows nutzen möchten, müssen Sie den Yamaha Steinberg USB Driver installieren.

HINWEIS

Wenn Sie einen Computer mit macOS nutzen, oder wenn Sie einen Computer unter Windows nur für die Verwaltung von MIDI-Daten benötigen, ist die Installation des Yamaha Steinberg USB Driver nicht erforderlich.

1. Laden Sie den neuesten Yamaha Steinberg USB-Treiber unter dem folgenden URL herunter.

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

Drücken Sie auf die Taste [↓ (Treibername)], laden Sie die Datei herunter und öffnen Sie sie.

HINWEIS

- Die obige Internetseite enthält auch Informationen zu den Systemanforderungen.
- Die Software Yamaha Steinberg USB Driver kann aufgrund von Verbesserungen ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Für Näheres sowie neueste Informationen besuchen Sie bitte die o. a. Website.

2. Installieren Sie Yamaha Steinberg USB Driver auf dem Computer.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Installationshandbuch zum Yamaha Steinberg USB Driver.

Verwenden von DAW-Software

Weitere Informationen zu Aufnahme oder Audio-Wiedergabe finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer DAW-Software.

USB Audio und die Aufnahmefunktion lassen sich beim EAD10 nicht gleichzeitig nutzen.

Die werksseitige Voreinstellung schaltet automatisch um, so dass nur MIDI-Daten über USB verarbeitet werden, während der Recorder in Gebrauch ist.

● Referenzdokumentation zu MIDI

Informationen über MIDI und die Musikproduktion mit einem Computer erhalten Sie in der Datenliste (PDF). Sie können die Datenliste (PDF) von der folgenden Webseite herunterladen.

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

* Die Yamaha Corporation behält sich das Recht vor, diesen URL jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

Yamaha USB-MIDI Driver

Normalerweise ist keine Treiberinstallation erforderlich. Wenn Sie jedoch einen instabilen Betrieb oder andere Probleme bemerken, laden Sie den USB-MIDI-Treiber von der folgenden Website herunter und installieren Sie diesen auf Ihrem Computer.

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

Geben Sie die Modellbezeichnung ein, und wählen Sie dann den USB-MIDI-Treiber, der für Ihr Betriebssystem geeignet ist.

Anweisungen zum Installieren des Treibers finden Sie in der Installationshandbuch, die in der heruntergeladenen Datei enthalten ist.

HINWEIS

- Je nach verwendetem Betriebssystem kann es sein, dass der übliche USB-MIDI-Treiber von Yamaha nicht kompatibel ist.
- Bei Mac Computern muss keine spezielle Treibersoftware installiert werden, da die Standardtreiber des Betriebssystems von macOS verwendet werden.