

MOOER

GL100

GROOVE LOOP SERIES PHRASE AND DRUM STATION

Benutzerhandbuch

INHALT

SICHERHEITSHINWEISE.....	2
FUNKTIONEN	2
REGLER UND ANSCHLÜSSE.....	2
ANSCHLUSSBEISPIELE	4
Mono-Konfiguration.....	4
Konfiguration mit Stereo- oder zwei Eingängen	5
Separate Ausgänge für Drum-Computer und Instrument.....	6
BESCHREIBUNG DER FUNKTIONEN	6
Grundlegende Bedienung des Loopers	6
Auswahl einer Speicherposition	6
Loop aufnehmen	7
Abbrechen (Cancel)	8
Rückgängig (Undo), Wiederherstellen (Redo).....	8
Speichern.....	8
Grundlegende Bedienung des Drum-Computers.....	10
Drum-Computer PLAY / STOP.....	10
Schnelle Anpassung der Lautstärke des Drum-Computers	11
Einen perfekten Loop aufnehmen.....	11
AUTO REC (automatische Aufnahme)	13
Einzählen	14
Abgleich / Quantisierung von Drum-Computer und Loop-Aufnahme	15
Automatische Tempoanpassung für den Drum-Computer (DrumMatch).....	16
Time Stretch - Zeitdehnung.....	18
4. Speicherposition während der Performance wechseln	19
EINSTELLUNGEN	20
1. Capacity (Speicherkapazität).....	20
2. Play Mode (Abspielmodus).....	21
3. Stop Mode	21
4. Input Setting (Eingangskonfiguration).....	22
5. DrumOut (Ausgabe des Drum Signals)	22
6. DrumMatch	23
7. Reset.....	23
ANWENDUNGSBEISPIELE	23
Szenario 1: Looper alleine	23
Szenario 2: Drum-Computer alleine	23
Szenario 3: Drum-Computer und Looper gleichzeitig	23
MOOER STUDIO FOR GL100	24
Systemanforderungen.....	24

Verbindung herstellen.....	25
Software-Fenster	26
Verfügbare Funktionen	27
Looper-Aufzeichnungen anhören.....	27
Import und Export	27
Import.....	27
Export	28
Formate	28
Audiodateen löschen.....	28
Firmware-Aktualisierung	29
Rücksetzen auf Werkseinstellungen	30
LISTE DER VERFÜGBAREN TAKTARTEN FÜR DEN DRUM-COMPUTER.....	31
TECHNISCHE DATEN	34

SICHERHEITSHINWEISE

BITTE LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE FORTFAHREN.

Stromversorgung

- Bitte verwenden Sie ausschließlich ein Netzteil, das die Spezifikationen des Herstellers erfüllt: 9 VDC, 300 mA, Minuspol am Mittelkontakt. Andere Stromversorgungsgeräte können das Gerät beschädigen oder andere Probleme verursachen.
- Verwenden Sie ausschließlich Netzteile, die von den zuständigen Behörden zugelassen sind und den Vorschriften vor Ort entsprechen (z.B. UL, CSA, VDE oder CCC).
- Ziehen Sie den Stecker des Netzteils, wenn das Gerät nicht verwendet wird oder während eines Gewitters.

Anschlüsse

- Trennen Sie immer die Stromversorgung am GL100 und allen anderen Geräten, bevor Sie Verbindungen herstellen oder trennen. Dadurch werden Fehlfunktionen und / oder Schäden an den anderen Geräten vermieden.
- Achten Sie auch darauf, dass Sie alle angeschlossenen Kabel und die Stromversorgung abziehen, bevor Sie dieses Gerät bewegen.

Aufbewahrung und Verwendung

Um Verformung, Verfärbung oder andere schwere Schäden zu vermeiden, halten Sie das Gerät von folgenden Gefahrenquellen fern:

- direkte Sonneneinstrahlung
- extreme Temperaturen oder Luftfeuchtigkeit,
- stark verstaubte oder verschmutzte Umgebung,
- Magnetfelder,
- starke Feuchtigkeit oder Nässe,
- starke Vibrationen oder Stöße

Elektrische Störeinflüsse

- Verwenden Sie dieses Gerät mit Abstand von Radio- und TV-Geräten, um Störeinflüsse zu vermeiden.

Reinigung

- Verwenden Sie zum Reinigen ausschließlich ein weiches, trockenes Tuch. Wenn nötig, kann das Tuch leicht angefeuchtet werden.
- Verwenden Sie keine Scheuermittel, Reinigungsalkohol, Verdünner, Wachs, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Reinigungstücher.

Bedienung

- Bitte wenden Sie keine unnötige Kraft auf die Bedienelemente des Geräts an.
- Verhindern Sie, dass Papierschnipsel oder andere Objekte in das Gerät gelangen.
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen, und vermeiden Sie Stöße.
- Bitte modifizieren Sie das Gerät nicht ohne Genehmigung.
- Sollten Reparaturen erforderlich sein, wenden Sie sich bitte an den MOOER Kundendienst, um weitere Informationen zu erhalten.

FUNKTIONEN

- Stereo Phrase Looper mit Drum-Computer, bedient über zwei Fußschalter
- 100 Speicherpositionen für insgesamt 300 Minuten Aufnahmezeit
- Integrierte Anpassungsfunktion für perfekte Synchronisierung des Drum-Computers mit den Looper-Aufzeichnungen
- Mit der "Drum Match" Funktion können Sie den Rhythmus und das Tempo des Drum-Computers automatisch an das Tempo der Aufnahme anpassen
- Runder 1,3 Zoll Touch Screen für Statusanzeige und bequeme Funktionssteuerung
- Spezielle PC Software für den Import und Export von Audiodateien sowie Firmwareaktualisierung
- Flexible Optionen für Eingangs- und Ausgangsmodi
- "Time Stretch" Funktion für Tempoanpassung ohne Änderung der Tonhöhe
- BPM Anpassung über Tap-Tempo Eingabe
- Funktion für automatischen Aufnahmestart vermeidet Synchronisierungsprobleme und ermöglicht spontane Aufnahmen
- Kopfhöreranschluss für leises Üben

REGLER UND ANSCHLÜSSE



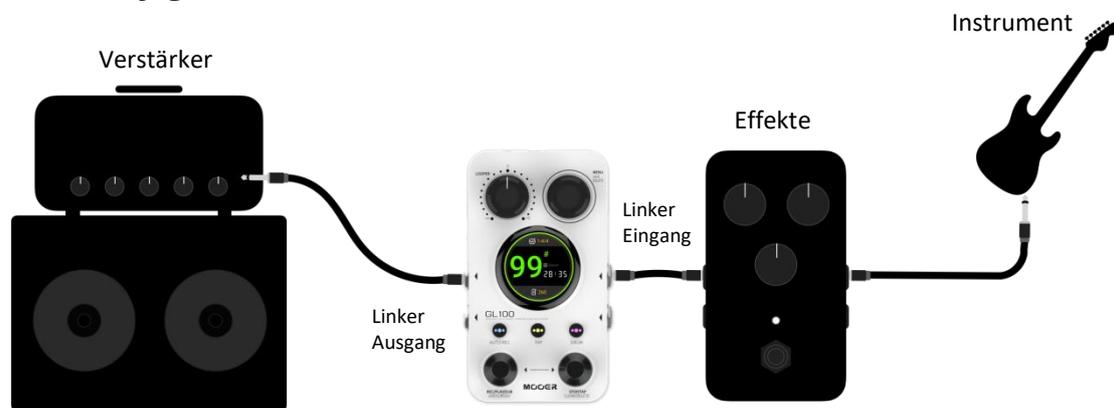
1. **LOOPER:** Passt die Abspiellautstärke des Loopers von $-\infty$ (Playback stumm geschaltet) bis +6 dB an. Dies ermöglicht eine einfache Einstellung relativ zum durchgeleiteten Signal vom Eingang.
2. **MENU:** Encoder-Knopf zur Navigation durch Menüs in der Anzeige und zur Anpassung von Werten und Einstellungen.
 - Drehen Sie den Knopf, um eine Speicherposition auszuwählen.
 - Halten Sie den Knopf gedrückt, um eine Aufnahme zu speichern.
 - Innerhalb des Menüs: drücken Sie den Knopf, um Einträge auszuwählen; drehen Sie den Knopf, um zwischen Einträgen zu wechseln oder Werte zu ändern.
3. **Runder, 1,3 Zoll Touch Screen:** Zeigt Statusfenster und Menüs zur Anpassung funktionaler Einstellungen an.

- Tippen Sie in die Mitte der Anzeige, um zwischen den beiden Hauptansichten umzuschalten: Hauptansicht oder Looper-Ansicht
 - Tippen Sie auf das **Metronomsymbol**, um das BPM-Fenster zu öffnen.
 - Tippen Sie auf das **Drum** Symbol, um das DRUM Menü zu öffnen.
 - Tippen Sie auf das **Zurück** Symbol, um zum vorigen Fenster zurückzukehren.
4. **AUTO REC (automatische Aufnahme):** Knopf mit LED zur Aktivierung der automatischen Signalerkennung für die Aufnahmefunktion. Die LED im Knopf zeigt den EIN/AUS Staus der Auto-Record Funktion an.
Halten Sie diesen Knopf gedrückt und drehen Sie gleichzeitig den **MENU** Knopf, um den **Erkennungsschwellwert** für die automatische Aufnahme einzustellen.
 5. **TAP:** Drücken Sie mehrmals auf diese Taste (dreimal oder mehr), um das Tempo einzugeben. Der BPM Wert wird am unteren Rand der Anzeige angegeben.
Die LED in der Taste in blinkt im Tempo des aktuellen BPM Werts. Die LED blinkt rot für den ersten Schlag jedes Takts und blau für die restlichen Schläge (siehe Bedienung des Drum-Computers).
Halten Sie die Taste für 2 Sekunden gedrückt, um das **BPM Menü** zu öffnen, in dem Sie den BPM Wert über den MENU-Knopf fein einstellen können.
 6. **DRUM:** Drücken Sie **kurz** auf diese Taste, um den **Bereitschaftsmodus** für den Drum-Computer zu aktivieren.
Die LED in der Taste blinkt schnell in violett, um den **Bereitschaftsmodus** anzuzeigen.
Wenn Sie eine Aufnahme starten, während sich der Drum-Computer im Bereitschaftsmodus befindet, wird die Aufnahme mit dem Drum-Computer synchronisiert (siehe Drum-Computer und Looper gleichzeitig).
Während ein Loop abgespielt wird: drücken Sie kurz auf die DRUM Taste, um den Drum Computer EIN/AUS zu schalten.
Die LED leuchtet durchgehend, während der Drum-Computer arbeitet.
Halten Sie die Taste gedrückt, um das **DRUM Menü** zu öffnen, in dem Sie mit Hilfe des MENU Knopfs Parameter des Drum-Computers wie GENRE, PATTERN/TIME SIGNATURE, LEVEL und BPM anpassen können.
Halten Sie die Taste gedrückt und drehen Sie gleichzeitig den **MENU** Knopf, um den Lautstärkepegel für den Drum-Computer anzupassen.
 7. **Linker Fußschalter:**
Im Looper Modus:
 - drücken Sie kurz für Aufnahme (Record), Abspielen (Playback) und zweite Aufnahmeebene (Overdub)
 - drücken Sie lang für Abbrechen (Cancel), Rückgängig (Undo) und Wiederherstellen (Redo).
 8. **Rechter Fußschalter:**
In einer leeren Speicherposition (Empty): drücken Sie den rechten Fußschalter mehrere Male, um den **Drum-Computer** zu starten und gleichzeitig das Tempo über **Tap-Tempo** einzugeben. Drücken Sie den rechten Fußschalter nach einiger Zeit erneut, um den Drum-Computer wieder zu stoppen.
In einer Speicherposition mit aufgezeichnetem Loop: Halten Sie im Stopp-Zustand den rechten Fußschalter gedrückt, um **temporäre Daten zu löschen**. Halten Sie den rechten Fußschalter gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den MENU Knopf, um die **gesamte Aufnahme zu löschen**.
 - **Rechter und linker Fußschalter gleichzeitig:** Öffnet den **Auswahlmodus für die Speicherposition** (Anzeige blinkt). Verwenden Sie dann den **linken Fußschalter**, um nach **unten** durch die Speicherpositionen zu blättern und den **rechten Fußschalter**, um nach **oben** zu blättern. Nach einigen Sekunden ohne Schalterbetätigung wird der Auswahlmodus automatisch beendet.
 9. **Linker Eingang:** 6,35 mm Mono (TS) Klinkenbuchse. Verwendung als einzelner Eingang für Mono-Anwendungen und als linker Eingang für Stereo-Anwendungen.
 10. **Rechter Eingang:** 6,35 mm Mono (TS) Klinkenbuchse. Verwendung als rechter Eingang für Stereo-Anwendungen.

11. **Linker Ausgang:** 6,35 mm Mono (TS) Klinkenbuchse. Verwendung als einzelner Ausgang für Mono-Anwendungen und als linker Ausgang für Stereo-Anwendungen.
12. **Rechter Ausgang:** 6,35 mm Mono (TS) Klinkenbuchse. Verwendung als rechter Ausgang für Stereo-Anwendungen.
13. **USB-C Buchse:** Anschluss an einen Computer zum Import oder Export von Daten sowie für Firmware-Aktualisierung.
14. **Stromversorgungsgerät:** Anschluss für 9 VDC Netzteil mit Minuspol am Mittelkontakt und Stromabgabe von mindestens 300 mA. Wir empfehlen die Verwendung des beiliegenden Netzteils an einer separaten Netzsteckdose, um Überlagerungsstörungen von anderen Geräten zu vermeiden.
15. **Kopfhörerbuchse:** 3,5 mm TRS Stereo-Klinkenbuchse für den Anschluss eines Kopfhörers

ANSCHLUSSBEISPIELE

Mono-Konfiguration

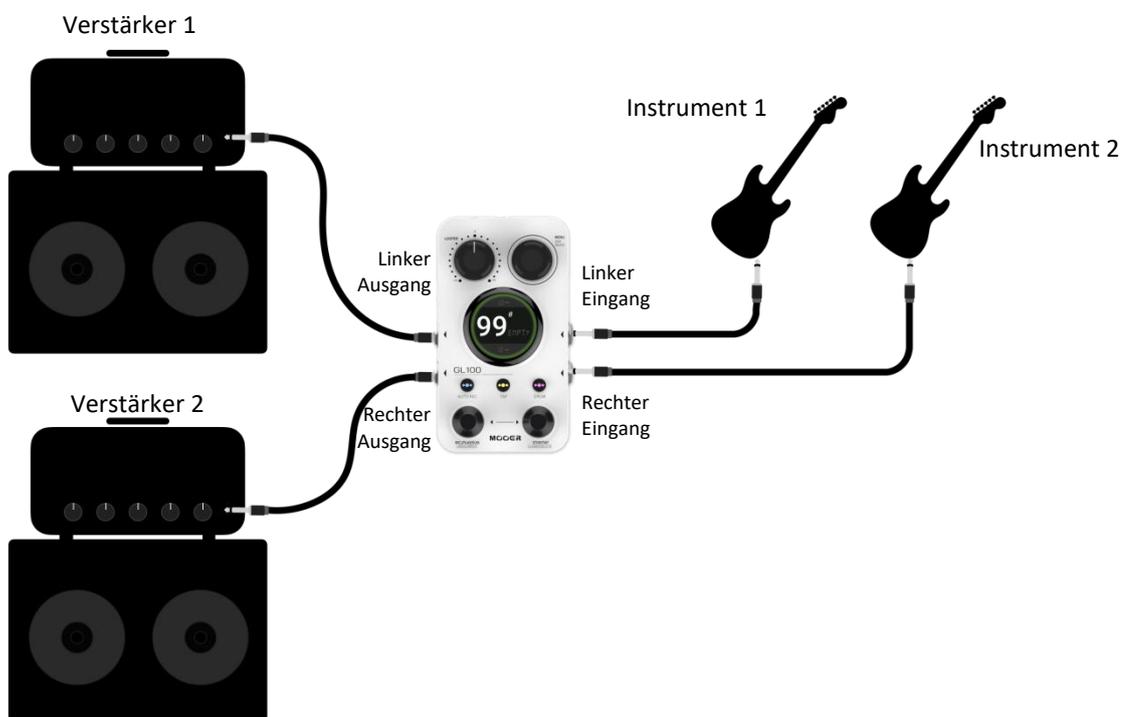
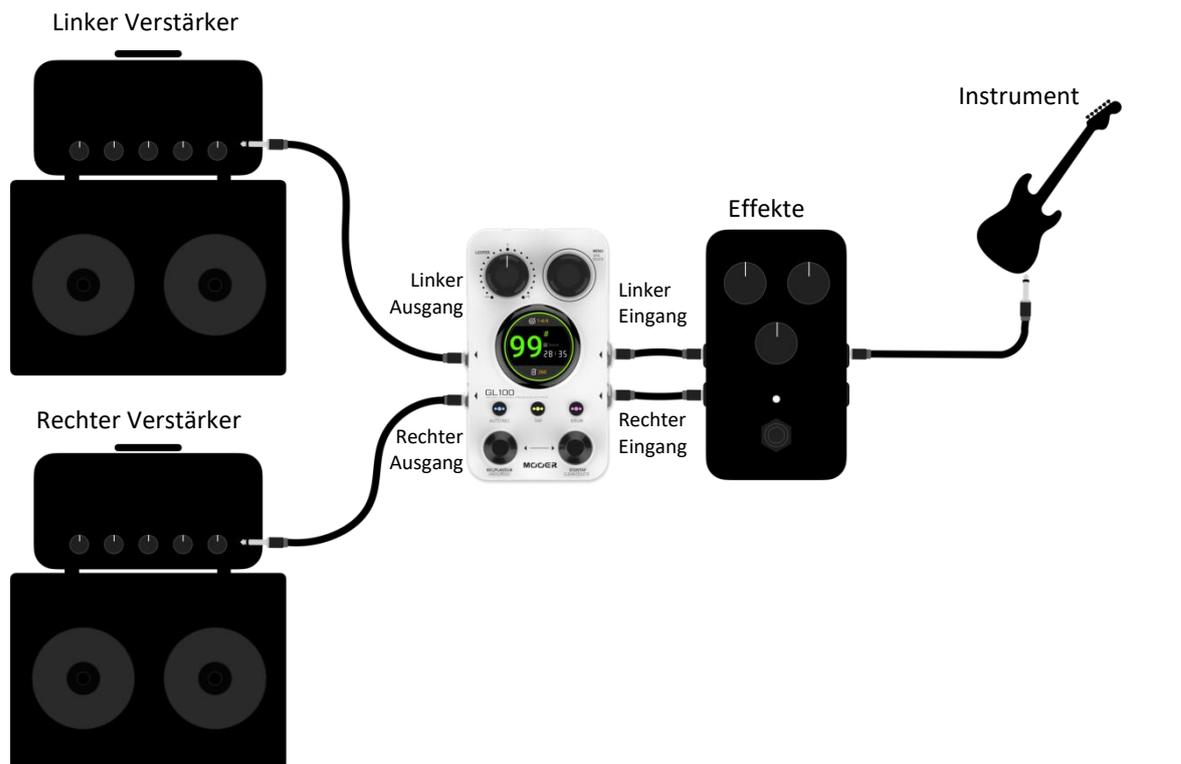


Hinweis: In einem Szenario mit nur einem Eingang können Sie vermeiden, dass nur ein Ausgang (oder eine Seite des Kopfhörers) das durchgeleitete Signal aus dem Eingang erhält, indem Sie das MENU öffnen und die "Input Setting" auf "Mixed" einstellen.

Siehe Abschnitt [Eingangskonfiguration](#).



Konfiguration mit Stereo- oder zwei Eingängen

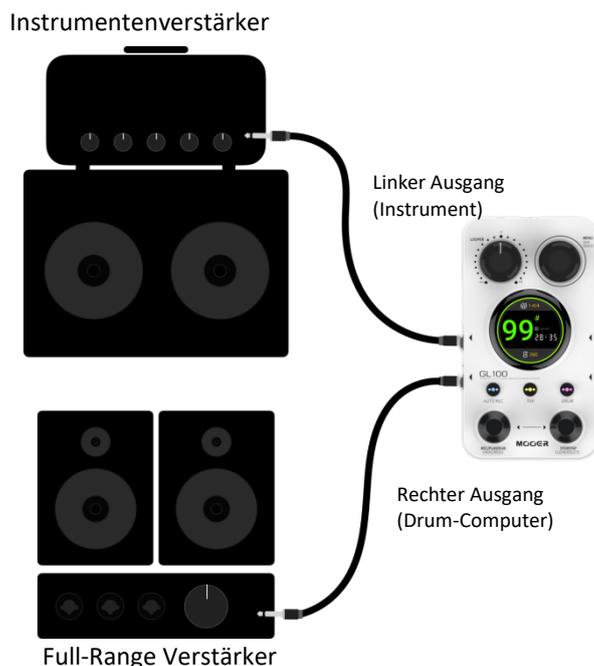


Hinweis: Für ein Szenario mit Stereo- oder zwei separaten Eingängen müssen Sie darauf achten, dass die Option "Input Setting" im MENU auf "Stereo" eingestellt ist. Siehe Abschnitt [Eingangskonfiguration](#).



Separate Ausgänge für Drum-Computer und Instrument

Siehe auch Abschnitt Ausgabe des Drum Signals.



Hinweis:

1. In diesem Anwendungsszenario können die Audiosignale vom Instrument und vom Drum-Computer an verschiedene Ausgabesysteme geleitet werden. Öffnen Sie zu diesem Zweck das MENU, navigieren Sie zu "Drum Out" und ändern Sie die Einstellung auf "Split Out".
2. In dieser Konfiguration wird das Instrumentensignal (durchgeleitetes Signal + Playback der Loop-Aufnahme) am linken Ausgang ausgegeben und das Signal vom Drum-Computer wird rechts ausgegeben.



3.

BESCHREIBUNG DER FUNKTIONEN

Grundlegende Bedienung des Loopers

Auswahl einer Speicherposition

In den beiden Hauptansichten wird die aktuelle Speicherposition als Zahl mit einem # Symbol angezeigt (entweder groß in der Mitte der Anzeige oder klein am oberen Rand). Die Speicherposition kann auf zwei Arten ausgewählt werden:

a. Drehen Sie den MENU Knopf:



b. Verwenden Sie die Fußschalter:

Drücken Sie beide Fußschalter gleichzeitig, um den **Auswahlmodus für die Speicherposition** zu öffnen.

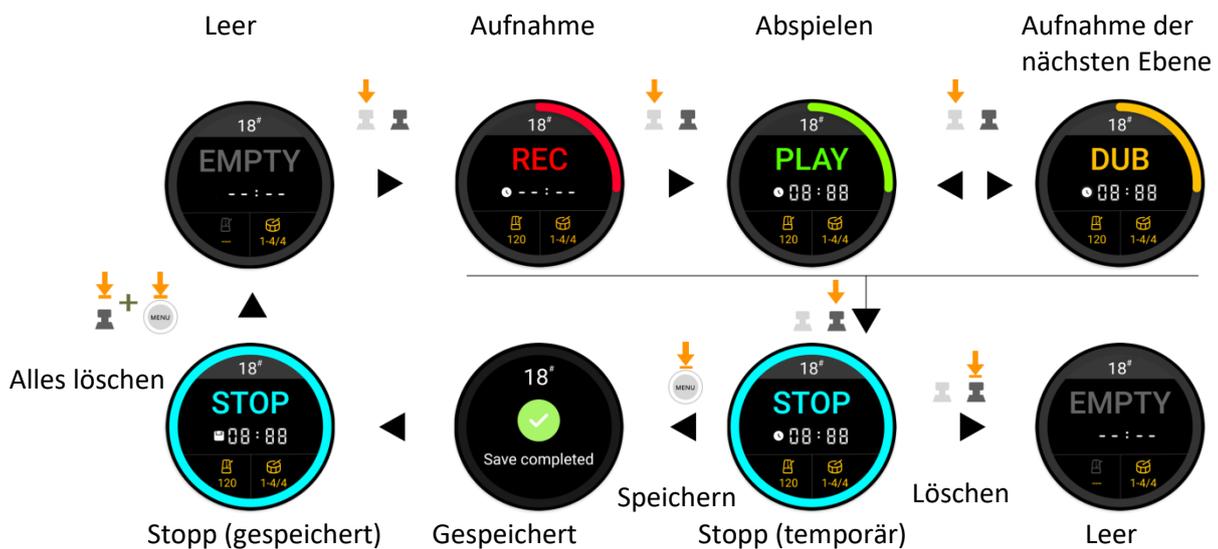
Drücken Sie dann den linken Fußschalter, um nach unten zu blättern oder den rechten Fußschalter, um nach oben zu blättern.



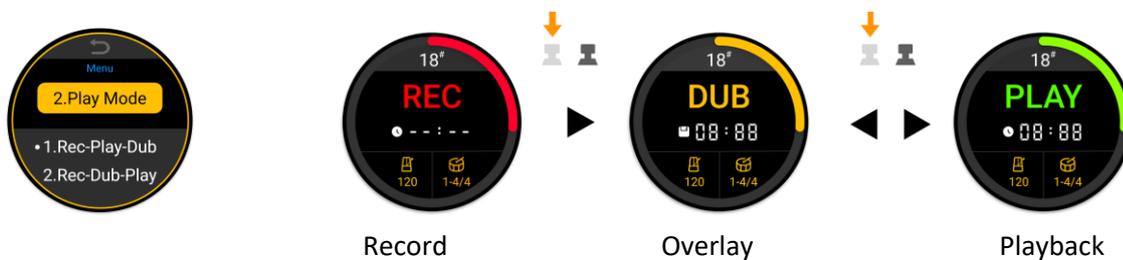
Nach einigen Sekunden ohne Eingabe wird der Auswahlmodus automatisch beendet.

Loop aufnehmen

In den nachfolgenden Beschreibungen der verschiedenen Arbeitsschritte des Loopers werden folgende Symbole verwendet:



Die Reihenfolge der Arbeitsschritte kann in den MENU Einstellungen von "Rec - Play - Dub" auf "Rec - Dub - Play" geändert werden.

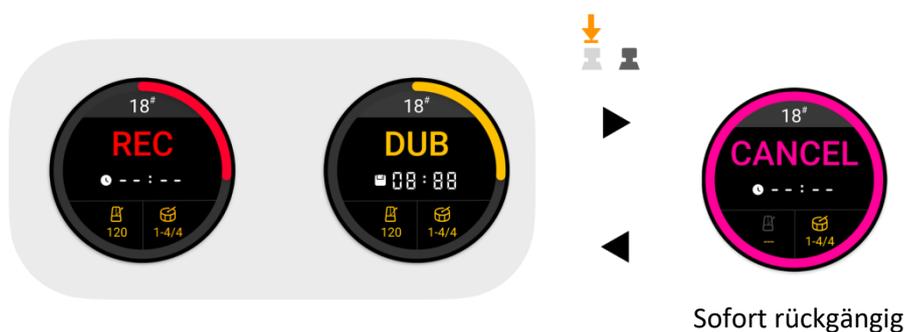


Im "Rec - Dub - Play" Modus ist es einfacher, die zweite Aufnahmeebene direkt nach Aufnahme der ersten Ebene zu beginnen, ohne diese erst abzuspielen.

Ein **Stopp** kann **sofort** erfolgen oder es kann die **Ausblendfunktion** genutzt werden. Siehe Stopp Modus im Abschnitt "Einstellungen" für eine genauere Beschreibung dieser Funktion.

Abbrechen (Cancel)

Während einer Aufnahme oder beim Abspielen können Sie ungewollten Inhalt sofort abbrechen und die Aufnahme / Overdub neu starten, indem Sie den linken Fußschalter lange drücken.



Rückgängig (Undo), Wiederherstellen (Redo)

Nach Aufnahme von mehr als einer Ebene können Sie die letzte Ebene mit der UNDO Funktion temporär löschen und danach mit REDO wiederherstellen.

UNDO und REDO werden durch langes Drücken auf den linken Fußschalter während de Abspielens ausgeführt.



Speichern

Im GL100 können Daten auf zwei Arten gesichert werden: **automatisch** und **manuell**.

Automatisches Speichern:

Das GL100 speichert automatisch will alle Ebenen des aufgenommenen Loops in der aktuellen Speicherposition, ohne dass Sie dazu Ihre Performance unterbrechen müssen. Das bedeutet, dass Sie sich keine Sorgen über möglichen Datenverlust machen müssen, da alle Aufnahmen automatisch gesichert werden. Automatisch gesicherte Aufnahmen können auch nach Trennen und wieder Anschließen der wieder Stromversorgung abgerufen werden.

Automatisch gesicherte Daten werden im Display mit dem Word "**Temporary**" oder einem **Uhrensymbol** gekennzeichnet und enthalten noch die individuellen Aufnahmeebenen. Sie können daher an diesen Loops weiterhin **UNDO** und **REDO** Operationen ausführen (siehe oben).

Manuelles Speichern:

Beim manuellen Speichern werden die individuellen Ebenen in eine neue Audiodatei zusammengeführt, um sicherzugehen, dass alle Daten gesichert sind.

Manuell gesicherte Daten werden im Display mit einem **Diskettensymbol** gekennzeichnet und alle Ebenen wurden in eine einzelne Aufnahme zusammengeführt. Das bedeutet, dass Sie daran keine UNDO und REDO Operationen mehr durchführen können (siehe oben). Sie können jedoch diese Aufnahme verwenden, um darüber neue Ebenen aufzunehmen. Manuell gespeicherte Aufnahmen können auch über eine Computerverbindung exportiert werden (siehe MOOER STUDIO FOR GL100).

Manuelle Speicherung wird wie folgt durchgeführt:

Automatisch gespeicherte Daten Langer Druck auf MENU Manuell gespeicherte Daten



Das "Temporary" Symbol ändert sich nach manueller Speicherung zum "Saved" Symbol.



Folgende Liste erläutert die Unterschiede zwischen manueller Speicherung und automatischer, temporärer Speicherung:

Nr.	 Automatisch gespeichert	 Manuell gespeichert
1	Löschen durch langen Druck auf rechten Fußschalter.	Langer Druck auf den rechten Fußschalter + langer Druck auf den MENU Knopf zur Löschung aller Daten in der Speicherposition
2	Nach Aufnahme der zweiten Ebene können UNDO und REDO für die letzte Ebene verwendet werden.	Die Aufnahmeebenen werden in eine neue Aufnahme zusammengeführt - dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden
3	Nach Änderung des originalen Tempos mit TimeStretch kann nicht direkt eine neue Ebene aufgenommen werden.	TimeStretch kann manuell gespeichert werden, um nach Änderung des originalen Tempos weitere Ebenen aufnehmen zu können.
4	Automatisch gespeicherte Inhalte können nicht über die Computersoftware angehört oder exportiert werden.	Manuell gespeicherte Aufnahmen können über Computersoftware angehört oder exportiert werden.
5	Zwei automatisch gesicherte Aufnahmeebenen erfordern mehr Speicherplatz.	Manuelle Speicherung vereint die Aufnahmeebenen in eine Datei und spart Speicherplatz.

Grundlegende Bedienung des Drum-Computers

Drum-Computer Menü



Tippen Sie auf das **Drum Symbol** in der Anzeige oder drücken Sie lange auf die DRUM Taste, um das Menü für den Drum-Computer zu öffnen.

Im Menü können Sie für den Drum-Computer aus **11 Genres** mit jeweils **20 Taktarten** auswählen. Sie können außerdem die **Abspiellautstärke** (Level) und das **BPM Tempo** einstellen.

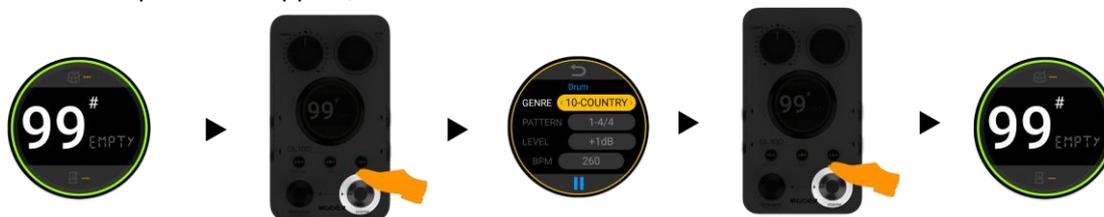
Tippen Sie auf den Touch Screen, um einen Menüeintrag auszuwählen und drehen Sie dann den MENU Knopf, um den Wert zu ändern.

Drum-Computer PLAY / STOP

Mit folgenden Methoden können Sie den Drum-Computer starten / stoppen:

Methode 1: Fußschalter

Drücken Sie in einer leeren Speicherposition den rechten Fußschalter mehrere Male, um den Drum-Computer zu starten und gleichzeitig das Tempo über Tap-Tempo einzugeben. Nachdem der Drum-Computer einige Sekunden abgespielt hat, können sie den rechten Fußschalter erneut drücken, um den Drum-Computer zu stoppen / starten.



Leere Speicherposition Mehrfach drücken Abspielen Einmal drücken Stopp

Methode 2: Touch-Screen

Drücken Sie lange auf die DRUM Taste, um das Drum-Computer Menü zu öffnen. Tippen Sie in der Anzeige auf das Play/Stop Symbol.



Tippen Sie auf das Play Symbol Tippen Sie auf das Stop Symbol

Hinweis: Wenn das DRUM Menü geöffnet ist, kann der Drum-Computer auch über kurze Tritte auf den rechten Fußschalter gestartet / gestoppt werden.

Methode 3: DRUM Taste

Wenn in der aktuellen Speicherposition eine Aufnahme gespeichert ist und ein Tempo-Wert festgelegt ist, kann der Drum-Computer auch durch Druck auf die DRUM Taste gestartet / gestoppt werden.



Schnelle Anpassung der Lautstärke des Drum-Computers

Wenn Sie die Abspiellautstärke schnell ändern wollen, können Sie die DRUM Taste gedrückt halten und gleichzeitig den MENU Knopf drehen.



Hinweis: Um die Einstellung der Balance zwischen der Lautstärke des Drum-Computers und des Loopers zu vereinfachen, sind dies **globale Parameter** und werden nicht mit der Speicherposition gesichert.

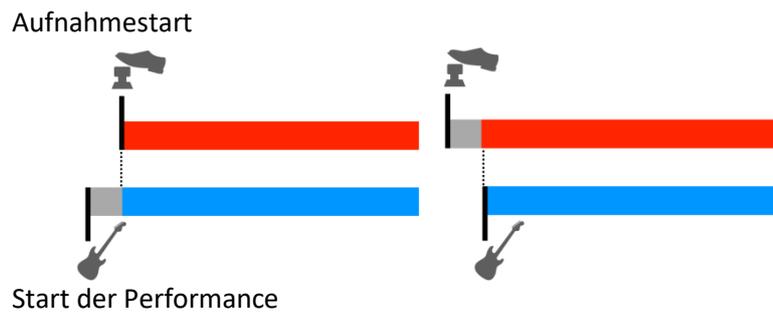
Einen perfekten Loop aufnehmen

Einen perfekten Loop aufzunehmen ist nicht ganz einfach. Hier sind drei wichtige Faktoren für den Erfolg:

- Perfekter Start
- Stabiles Spiel während der Aufnahme
- Perfektes Ende

"Perfektion" bedeutet, dass Start und Ende der Aufnahme perfekt zum Timing Ihrer Performance passen. Sehen wir uns an, was passiert, wenn etwas nicht ganz perfekt ist:

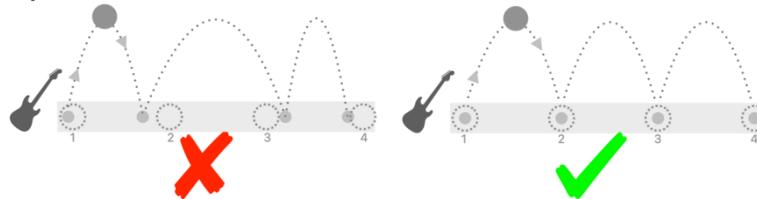
a. Start nicht perfekt:



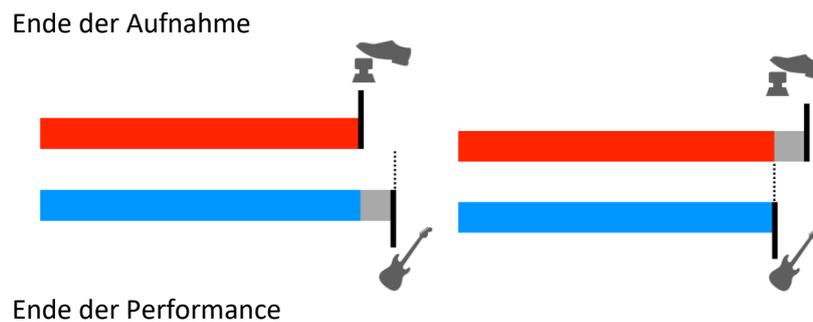
Szenario 1: Aufnahme wurde zu spät begonnen, es fehlen Noten am Beginn.

Szenario 2: Aufnahme wurde zu früh begonnen, es entsteht eine Lücke am Beginn der Aufnahme.

b. Unrhythmisches Spiel:



c. Ende nicht perfekt:



Szenario 1: Aufnahme endet zu früh, es fehlen Noten am Ende.

Szenario 2: Aufnahme endet zu spät, es entsteht eine Lücke am Ende des Loops.

Werden Sie von diesen häufigen "Fehlern" geplagt, die in einen Teufelskreis führen können, in dem Sie immer mehr Angst davor haben, immer mehr falsch zu machen?

Wir haben eine Reihe von Funktionen entwickelt, um diese Probleme so weit wie möglich zu beheben, damit Sie sich nur auf Ihr Spiel konzentrieren und perfekte Loops aufnehmen können.

AUTO REC (automatische Aufnahme)

Das Geheimnis für einen perfekten Start: "Automatische Erkennung des Eingangssignals für den Aufnahmestart".

AUTO REC erkennt das Eingangssignal und startet automatisch die Aufnahme. Damit vermeiden Sie Ungenauigkeiten durch fehlende Synchronisierung zwischen der Bedienung des GL100 und dem Beginn Ihrer Performance. Die kann mit einem einzigen Knopfdruck aktiviert werden:



Wenn Sie die Aufnahme während der STANDBY Phase abbrechen wollen, treten Sie erneut auf den linken Fußschalter oder drücken Sie die AUTO REC Taste erneut, um die Funktion auszuschalten.

AUTO REC Schwellwert

Der werksseitig eingestellte Erkennungsschwellwert passt eventuell nicht zur Signalstärke Ihres Instruments. Ist der Schwellwert zu niedrig, kann die Aufnahme schnell versehentlich ausgelöst werden. Ist er zu hoch, ist es möglicherweise schwierig, die Aufnahme auszulösen. Verwenden Sie bitte eine der folgenden Methoden, um den Schwellwert an Ihr Instrument und Ihren Spielstil anzupassen:



Methode 1: Drücken Sie lange auf die AUTO REC Taste, um das Menü zur Schwellwertanpassung zu öffnen und passen Sie den Schwellwert dann durch Drehung des MENU Knopfes an. Klicken Sie auf das "zurück" Symbol am oberen Rand der Anzeige, um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren.



Methode 2: Halten Sie AUTO REC gedrückt und drehen Sie gleichzeitig den MENU Knopf, für eine schnelle Anpassung des Schwellwerts. Die Anzeige kehrt automatisch zur vorherigen Ansicht zurück.

Einzählen

Ein weiteres Geheimnis für einen perfekten Start: "Einzählen".

Wir haben für die Einzählfunktion keinen speziellen Schalter vorgesehen, da Sie für diese Funktion zunächst das Tempo und die gewünschten Taktart festlegen müssen.

Aufnahmen mit Einzählfunktion erfordern folgende Schritte:

- Achten Sie darauf, das AUTO REC abgeschaltet ist (Einzählen kann nicht mit automatischem Aufnahmebeginn verwendet werden).
- Wählen Sie eine leere Speicherposition (Empty).
- Geben Sie mit der TAP Taste das gewünschte Tempo ein (BPM wird angezeigt).
- Öffnen Sie bei Bedarf das DRUM Menü und wählen Sie eine Taktart aus.
- Drücken Sie den linken Fußschalter.

Es wird für einen Takt ein Einzählsignal abgespielt, unter der Verwendung von ausgewähltem Tempo und Taktart. **Die Aufnahme beginnt automatisch nach dem Einzähltakt.** Befindet sich der Drum-Computer im Standby Modus (LED in der DRUM Taste blinkt), beginnt auch der Drum-Computer nach dem Einzählen mit dem Abspielen.

Tempo Werte können über drei Methoden eingegeben werden:



Methode 1: Drücken Sie mehrfach auf die TAP Taste, um das Tempo einzutippen.



Methode 2: Halten Sie die TAP Taste gedrückt und drehen Sie gleichzeitig den MENU Knopf, um das Tempo anzupassen.



Methode 3: Verwenden Sie das für den Drum-Computer festgelegte Tempo:

- a. Tippen Sie auf das Drum Symbol oder
- b. drücken Sie lange auf die DRUM Taste, um das Drum-Computer Menü zu öffnen.
- b. Drücken Sie kurz auf die DRUM Taste, um den Drum-Computer in den Standby zu schalten.

Hinweis: Wenn der Drum-Computer in einer leeren Speicherposition bereits läuft, erfolgt kein Einzählen, wenn Sie den linken Fußschalter für den Beginn der Aufnahme drücken.

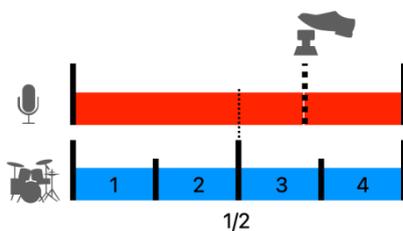
Abgleich / Quantisierung von Drum-Computer und Loop-Aufnahme

Das Geheimnis für ein perfektes Ende der Aufnahme: Synchronisation des Drum-Computers mit dem Ende der Aufnahme.

Wir haben für diese Funktion keinen speziellen Schalter vorgesehen. Die funktionalen Bedingungen ähneln denen der Einzählfunktion.

Wenn Sie in einer Speicherposition mit festgelegtem Tempowert / Taktart aufnehmen, wird das Ende der Aufnahme an den durch die Taktart festgelegten Takt (festgelegt im DRIUM Menü) nach dem 1/2 Takt Prinzip angepasst (mehr als 1/2 Takt = auffüllen, weniger als 1/2 Takt = abschneiden).

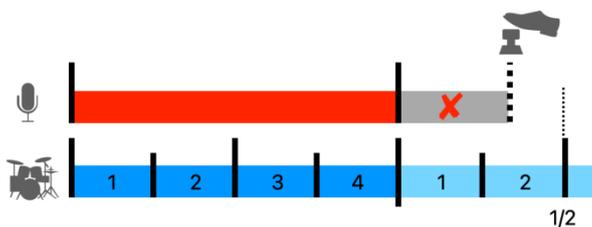
Nehmen Sie einen 4/4-Takt als Beispiel: Wenn Sie während der Aufnahme beim dritten Schlag eines Takts auf den Fußschalter treten, nimmt der LOOPER weiter bis zum Ende des aktuellen Takts auf und beginnt dann von vorne, um sicherzustellen, dass die Länge der Aufnahme und der Takt des Drum-Computers synchron sind.



Voller Takt aufgenommen.

Wenn Sie den Fußschalter vor dem Ende des zweiten Schlags im Takt treten (weniger als 1/2 Takt), wird alles zwischen Ende des letzten Takts und der Betätigung des Fußschalters verworfen und der Looper beginnt sofort von vorne.

Wenn Sie den Fußschalter noch vor der Hälfte des ersten Takts treten, wird die gesamte Aufnahme verworfen und der Looper kehrt zum Status "aufnahmebereit" zurück.



Überschüssiger Inhalt wird verworfen

Mit den oben genannten "geheimen Techniken" brauchen Sie sich nur darauf zu konzentrieren, Ihr Tempo während des Spielens zu stabilisieren, um einen perfekten Loop aufzunehmen und in eine wunderbare Welt einzutauchen, in der Schlagzeug und Looper-Phrasen immer synchron sind.

Automatische Tempoanpassung für den Drum-Computer (DrumMatch)

Die **DrumMatch** Funktion des GL100 kann verwendet werden, um das Tempo des Drum-Computers automatisch an die Aufnahme anzupassen. Nach Aktivierung der Funktion können Sie in einer leeren Speicherposition mit der Aufnahme eines Loops starten und die Aufnahme beenden, sobald der Drum-Computer anzeigt, dass die Tempoerkennung abgeschlossen ist. So erhalten Sie eine synchronisierte Wiedergabe von Loop und Drum-Computer.

DrumMatch aktivieren



Drücken Sie den MENU Knopf, um das Systemmenü zu öffnen. Drehen Sie den MENU Knopf, um zur Option **DrumMatch** zu navigieren und stellen Sie diese auf "On".

Bei aktivierter DrumMatch Funktion wird in einer leeren Speicherposition unter dem Drum Symbol das Word "**Match**" angezeigt.



DrumMatch verwenden

Vor der Verwendung von DrumMatch sollten Sie das DRUM Menü öffnen (DRUM Taste lang drücken oder Drum Symbol im Fenster antippen) und dort das Genre und die Taktart auswählen, die sie später spielen wollen.

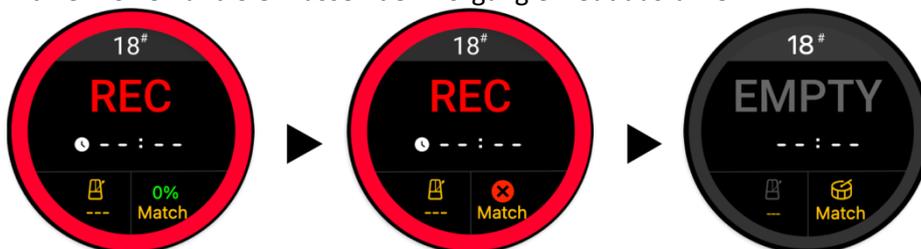


Kehren Sie zur Hauptansicht zurück, um Ihren Loop aufzunehmen. Während Sie spielen, wird das GL100 das Tempo entsprechend Ihres Spiels ermitteln. Der Erfassungsprozess wird in der unteren rechten Ecke des Displays angezeigt.



Der Erfassungsprozess dauert etwa 8 Sekunden. Die Aufnahme endet allerdings nicht, nachdem der Drum-Computer zu einem Ergebnis gekommen ist. Sie können weiter spielen, aber alles, was Sie nach dem Abschluss der Erfassung spielen, wird nicht mehr für die Tempoerkennung genutzt.

Wenn während des Erkennungsprozesses kein Audiosignal erkannt wird oder wenn die Aufnahme vor Abschluss des Erkennungsvorgangs beendet wird, bricht der Erkennungsprozess ab, die Aufnahme wird verworfen und Sie müssen den Vorgang erneut ausführen.



Nach erfolgreicher Erkennung des Tempos synchronisiert das GL100 beim Abspielen die Aufnahme mit dem erkannten Drum-Computer Tempo.



Neu beginnen

Möglicherweise sind Sie mit Ihrer Performance während der Aufnahme oder dem erkannten Tempo für den Drum-Computer nicht zufrieden. Sie können dann entweder das Drum-Computer Tempo beibehalten und den Loop neu aufnehmen oder ganz von vorne anfangen.

- **Tempo des Drum-Computers behalten und Loop neu aufnehmen:**

Wenn Sie "Löschen vor manueller Speicherung" ausführen (langer Druck auf rechten Fußschalter), wird nur die Aufnahme gelöscht und das Tempo des Drum-Computers wird beibehalten. Sie können die Aufnahme neu starten und beim Abspielen die DRUM Taste drücken, um diese mit dem ursprünglichen Drum-Computer Tempo zu synchronisieren.

- **Alles löschen:**

Wenn Sie "Alles löschen" ausführen (langer Druck auf rechten Fußschalter + MENU Knopf drücken) werden der aufgenommene Loop und das vorher erfasste Tempo gelöscht und der Erkennungsstatus wird auf "Match" (Bereitschaft) zurückgesetzt.

Hinweis:

1. Die Verwendung von "Alles löschen" zur Löschung der Erkennungsergebnisse der DrumMatch Funktion funktioniert nur, wenn DrumMatch aktiviert ist.
2. Im DrumMatch Modus muss ein Loop aufgenommen werden, der zur Bestimmung des entsprechenden Tempos für den Drum-Computer ausgewertet werden kann. Sie können kein Tempo für den Drum-Computer festlegen oder die Taktart festlegen, bevor ein Erkennungsergebnis vorliegt. Sie können diese Einstellungen jedoch ändern, nachdem ein DrumMatch Ergebnis erzeugt wurde.

Time Stretch - Zeitdehnung

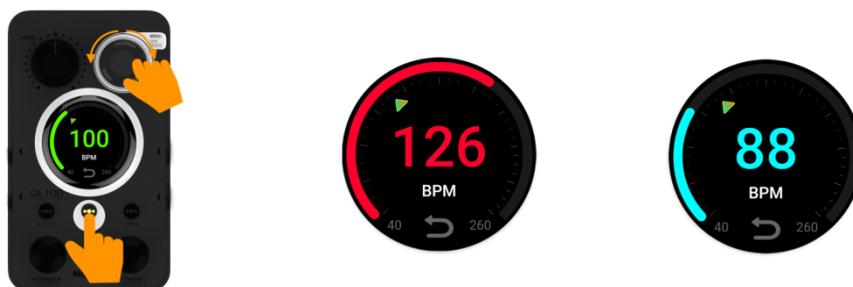
TIME STRETCH ändert die Geschwindigkeit von aufgenommenem oder importiertem Audiomaterial, ohne dabei die Tonhöhe zu verändern.

Wenn Sie das Gefühl haben, dass schnelleres oder langsames Audiomaterial im Hintergrund besser zu Ihrer Performance passt, müssen Sie dieses nicht neu aufnehmen oder importieren. Sie können einfach die Abspielgeschwindigkeit ändern, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Sie können diese Funktion auch zum Üben mit Audiomaterial verwenden, das Sie in das GL100 importiert oder damit aufgenommen haben. Verringern Sie die Geschwindigkeit und spielen Sie immer wieder ab, bis Sie den Track in der ursprünglichen Geschwindigkeit begleiten können.

So verwenden Sie die Time Stretch Funktion:

- Nehmen Sie einen Loop auf oder importieren Sie eine Audiodatei. Das GL100 erkennt automatisch das Tempo und passt es an den aktuellen BPM wert an.



- Wählen Sie die Speicherposition mit dem aufgenommenen oder importierten Loop aus und drücken Sie den linken Fußschalter, um diesen abzuspielen.
-
- **Methode 1:** Drücken Sie die TAP Taste und drehen Sie gleichzeitig den MENU Knopf, um das Tempo schnell zu verändern.
 - **Rote Anzeige:** Tempo beschleunigt im Vergleich zum Originaltempo
 - **Hellblaue Anzeige:** Tempo verlangsamt im Vergleich zum Originaltempo
 - **Grüne Anzeige:** Originaltempo

Drücken Sie die MENU Taste, um zum Originaltempo zurückzukehren.

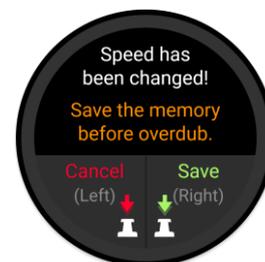


- **Methode 2:** Drücken Sie wiederholt auf die TAP Taste, um das Tempo einzutippen.

Sie können das Abspielen durch Tritt auf den rechten Fußschalter **stoppen**.

Nach dem Stoppen können Sie durch Druck auf den linken Fußschalter erneut im neuen Tempo abspielen.

Wenn Sie den linken Fußschalter erneut drücken, um eine neue Ebene aufzunehmen (**Overdub**), werden Sie aufgefordert, die **Tempoänderung** zu **speichern** (rechter Fußschalter) oder zu **verwerfen** (linker Fußschalter). Eine neue Ebene kann erst aufgenommen werden, nachdem eine Tempoänderung gespeichert oder verworfen wurde.



Hinweise:

- Tempoänderungen müssen gespeichert oder verworfen werden, bevor Sie eine neue Ebene aufnehmen (Overdub).
- Wenn Sie diese Speicherposition manuell speichern, kann eine Tempoänderung nicht mehr rückgängig gemacht werden.

4. Speicherposition während der Performance wechseln

Das GL100 unterstützt das Umschalten zwischen verschiedenen Speicherpositionen während der Performance.

Sie können die Fußschalter verwenden, um zwischen Speicherpositionen zu springen, während der Looper arbeitet (Play oder Dub). Der Abspielstatus nach dem Sprung (Play oder Stop) hängt davon ab, ob am Sprungziel Daten vorhanden sind.

Mit dieser Funktion können Sie Passagen eines Songs vorab an verschiedenen Positionen aufnehmen oder importieren und diese während der Performance abrufen oder auch Live und in Echtzeit verschiedene Passagen neu erstellen.

In jeder Speicherposition können auch unterschiedliche Drum-Rhythmen oder Tempos gespeichert werden. Mit dieser Funktion müssen Sie auf der Bühne Ihre Performance nicht zum Speichern unterbrechen.

- Drücken Sie **gleichzeitig beide Fußschalter** während der Looper arbeitet (Play oder Dub).



Damit wird der Modus zur Speicherplatzauswahl aktiviert (Anzeige blinkt).

- Wählen Sie die Zielposition durch Tritt auf den linken (ab) oder rechten (auf) Fußschalter aus.



- Die Zielposition wird 3 Sekunden nach Abschluss der Schaltvorgänge aktiviert.
- Wenn das Abspielen des Audiomaterials an der Originalposition abgeschlossen ist, springt das GL100 zur Zielposition, um diese abzuspielen oder eine Aufnahme zu beginnen, wenn die Zielposition leer ist.



Startposition

Zielposition

Nach Auswahl der Zielposition können Sie während der Wartezeit auf den Sprung (Originalposition spielt noch ab) auch direkt auf den rechten oder linken Fußschalter drücken, um den Sprung zu erzwingen oder abzubrechen.



In der folgenden Liste werden die Bedingungen für Positionssprünge während der Looper läuft aufgelistet und beschrieben:

Nr.	Status Startposition	Status Zielposition	Ausführung nach Sprung
1	REC oder STOP	REC oder STOP	REC oder STOP
2	REC	REC oder STOP	Daten an der Startposition werden verworfen und die Zielposition bleibt leer oder gestoppt.
3	Play oder DUB	Leer	Aufnahme startet automatisch nach dem Sprung.
4	Play oder DUB	STOP	Abspielen startet automatisch nach dem Sprung.

Hinweis: Ein STOP Status bedeutet, dass sich an dieser Position bereits Daten befinden.

EINSTELLUNGEN

Drücken Sie den **MENU Knopf** während das Display die Hauptansicht anzeigt, um das Einstellungsmenü zu öffnen. Drehen Sie den MENU Knopf, um zwischen den Menüeinträgen zu navigieren, drücken Sie den Menu Knopf, um Untermenüs zu öffnen und drehen Sie ihn wieder, um Einstellungen zu ändern. Einige Menüeinträge können Sie auch direkt durch Antippen auf dem Touch-Screen auswählen. Tippen Sie auf das Zurück Symbol am **oberen Rand** des Fensters, um zu Hauptanzeige zurückzukehren.

1. Capacity (Speicherkapazität)

In diesem Fenster wird die maximale Speicherkapazität des Geräts und die bereits genutzte Kapazität angezeigt. Dieses Menü dient nur zur Information. Es können keine Einstellungen vorgenommen werden.

Hinweis: Die für die verwendete Kapazität angezeigte Zeit repräsentiert nicht immer die Gesamtzeit der aktuell im Gerät gespeicherten Aufnahmen. In manchen Speicherpositionen sind eventuell temporäre Aufnahmeebenen gespeichert (automatische Speicherung), die weiterhin für UNDO/REDO Operationen zur Verfügung stehen. Die aufgezeichnete Länge solcher Aufnahmen ist in Wirklichkeit doppelt so lang.



2. Play Mode (Abspielmodus)

Für die Aufnahme von Loops bietet das GL100 zwei Abläufe:

1. Rec-Play-Dub
2. Rec-Dub-Play

1. Modus: Aufnahme - Abspielen - nächste Ebene aufnehmen



In diesem Modus drücken Sie den linken Fußschalter, um nach Aufnahme der ersten Ebene das Abspielen zu beginnen und drücken den Schalter dann erneut, um die nächste Ebene aufzunehmen.

2. Modus: Aufnahme - nächste Ebene aufnehmen - Abspielen



In diesem Modus können Sie die Aufnahme der zweiten Ebene direkt nach Abschluss der Aufnahme der ersten Ebene starten, indem Sie einmal den linken Fußschalter treten. Die erste Ebene wird automatisch abgespielt, während Sie die zweite Ebene darüber aufnehmen.

3. Stop Mode

Das GL100 bietet Ihnen **vier Stopp-Modi**, mit denen Sie konfigurieren können, wie der Loop während Aufnahme oder Abspielen gestoppt wird, wenn Sie den rechten Fußschalter betätigen:

1. **Immediately (sofort)**: Der rechte Fußschalter stoppt den Loop sofort (Standardmodus).
2. **OneShot (ein Loop)**: Treten Sie den rechten Fußschalter und das Abspielen wird bis zum Ende des aufgenommenen Loops fortgesetzt und stoppt dann automatisch. Während nach dem Treten der Rest des Loops abgespielt wird, blinkt die STOP Anzeige.
Sie können in diesem Fall das Abspielen sofort stoppen, wenn Sie den rechten Fußschalter erneut drücken.
3. **FadeOut(short) (kurze Ausblendzeit)**: Ausblenden der Lautstärke über einen kurzen Zeitraum. Das Abspielen stoppt nach **4 Sekunden** oder **sofort**, wenn Sie den rechten Fußschalter während dieser 4 Sekunden erneut drücken. Die STOP Anzeige blinkt während der Ausblendzeit.
4. **FadeOut(long) (lange Ausblendzeit)**: Ausblenden der Lautstärke über einen längeren Zeitraum. Das Abspielen stoppt nach **12 Sekunden** oder **sofort**, wenn Sie den rechten Fußschalter während dieser 12 Sekunden erneut drücken. Die STOP Anzeige blinkt während der Ausblendzeit.



4. Input Setting (Eingangskonfiguration)

Siehe auch Abschnitt [ANSCHLUSSBEISPIELE](#).

Mit dem GL100 können Sie zweikanalige Loops aufnehmen. Das bedeutet, dass der abgespielte Loop an beiden Ausgängen ausgegeben wird (abhängig von der *DrumOut* Einstellung, siehe unten).

Die Eingänge können an verschiedene Ausgänge geleitet werden oder gemischt und an beide Ausgabekanäle geleitet werden. Die gleiche Signalweiterleitungslogik gilt für den Kopfhörerausgang.



Stereo: Verwenden Sie diese Einstellung, wenn an den Eingängen Stereosignale angeschlossen werden (Signale, bei denen eine Unterscheidung zwischen rechtem und linkem Kanal erforderlich ist). Beispiel sind Stereo-Audiogeräte, einige Keyboard, Stereo-Effektgeräte oder zwei separate Instrumente.

- Der linke Eingang wird an den linken Ausgang geleitet und der rechte Eingang an den rechten Ausgang (bzw. den linken / rechten Kanal des Kopfhörerausgangs).
- Das Abspielsignal des Loopers und das Signal vom Drum-Computer werden an beide Ausgänge geleitet (abhängig von der *DrumOut* Einstellung, siehe unten).
- Wenn Sie die Stereo Eingangseinstellung mit **nur einem Instrument** verwenden, erhält ein Ausgang das Signal vom Instrument + Looper/Drum-Computer und der andere Ausgang erhält nur Looper/Drum-Computer.
- Wenn Sie die Stereo Eingangseinstellung mit zwei separaten Instrumenten verwenden, erhält ein Ausgang das Signal vom Instrument 1 + Looper/Drum-Computer und der andere Ausgang erhält Instrument 2 + Looper/Drum-Computer.

Mixed: Verwenden Sie diese Einstellung für Konfigurationen mit Mono-Eingang und Stereo-Ausgabe.

- Die Signale der Eingänge werden gemischt und an beide Ausgänge ausgegeben, um das durchgeleitete Signal für beide Ausgänge und beide Seiten des Kopfhörers aufrechtzuerhalten.
- Dies kann auch für Szenarios genutzt werden, bei denen zwei separate Instrumente an den Eingängen verwendet werden, wie Gitarre + Bass. Auf diese Weise hören Sie einen Mix aus beiden Instrumenten an beiden Ausgängen, gemeinsam mit dem Signal von Looper / Drum-Computer (abhängig von der *DrumOut* Einstellung, siehe unten).

5. DrumOut (Ausgabe des Drum Signals)

Die Ausgabe für den Drum-Computer des GL100 ist standardmäßig auf **Mixed** eingestellt. Das bedeutet, dass die Signale von Drum-Computer, Looper und durchgeleitetem Instrument gemischt und dann an beiden Ausgängen ausgegeben werden.

Bei Einstellung auf **Split Out** werden die Signale getrennt:

- das **durchgeleitete Signal** und das Abspielsignal vom **Looper** werden an den **linken Ausgang** geleitet,
- das Signal vom **Drum-Computer** wird an den rechten **Ausgang** geleitet.

Die gleiche Signalweiterleitungslogik gilt für den Kopfhörerausgang.

Diese Funktion kann genutzt werden, wenn die unterschiedlichen Signale für weitere Bearbeitung an unterschiedliche Audio-/Verstärkerausrüstung geleitet werden sollen.

Siehe auch Abschnitt [ANSCHLUSSBEISPIELE](#).



6. DrumMatch

Bitte konsultieren Sie das Kapitel Automatische Tempoanpassung für den Drum-Computer (DrumMatch) weiter oben.



7. Reset

Mit diesem Menüpunkt können Sie alle Nutzerdaten aus dem Gerät löschen und es auf Werkseinstellungen zurücksetzen. Dadurch werden aufgenommene und importierte Audiodaten gelöscht und die Einstellungen für Drum-Computer und Looper zurückgesetzt.

Drehen Sie den MENU Knopf, um dieses Menü auszuwählen. Halten Sie dann MENU für etwa 1 Sekunde gedrückt, um die Daten zurückzusetzen. Die Anzeige schaltet dann automatisch in den "00" Speicherposition.

ANWENDUNGSBEISPIELE

Die Funktionen von LOOPER und DRUM-COMPUTER des GL100 können einzeln oder gleichzeitig verwendet werden. Wenn sie in Kombination verwendet werden, ist eine korrekte Synchronisation sehr wichtig.

Folgende Szenarios illustrieren einige gute Anwendungsbeispiele für das GL100:

Szenario 1: Looper alleine

Achten Sie darauf, dass der Drum-Computer vor oder nach der Aufnahme nicht aktiviert ist (LED in DRUM Taste leuchtet nicht).

Szenario 2: Drum-Computer alleine

1. Wählen Sie eine leere Speicherposition und treten Sie dann mehrmals auf den rechten Fußschalter, um den **Drum-Computer** zu **starten** und gleichzeitig das Tempo über **Tap-Tempo** einzugeben.
Drücken Sie den rechten Fußschalter nach einiger Zeit erneut, um den Drum-Computer wieder zu stoppen.
2. Halten Sie die **DRUM Taste** gedrückt, um das **Drum-Computer** Menü zu öffnen und verwenden Sie einzelne Tritte auf den rechten Fußschalter, um den Drum-Computer ein/aus zu schalten.
Hinweis: Tap-Tempo Eingabe mit dem rechten Fußschalter ist nicht möglich, während das Drum-Computer Menü geöffnet ist. Verwenden Sie in diesem Fall die **TAP Taste** oder verwenden Sie den **MENU Knopf / Touch Screen**, um die Einstellungen manuell zu ändern.

Szenario 3: Drum-Computer und Looper gleichzeitig

Hinweis: Das Audiosignal vom Drum-Computer wird nicht mit aufgenommen. Sie können den aufgenommenen Loop später ohne Schlagzeugbegleitung abspielen oder sogar eine andere Taktart für das Abspielen mit Drum-Computer auswählen.

1. **Loop zuerst aufnehmen und dann die Begleitung durch den Drum-Computer darüber legen:**
 - a. Finden Sie eine leere Speicherposition und wählen Sie die gewünschte Taktart und Tempo für den Drum-Computer aus.
 - b. Spielen Sie Ihr Instrument und nehmen Sie einen Loop auf.
 - c. Wenn der Loop abgespielt wird, wird dessen Tempo automatisch an die für den Drum-Computer ausgewählte Tempo- / Taktkonfiguration angepasst.
 - d. Drücken Sie die DRUM Taste, um den Drum-Computer zu starten und ihn mit dem Looper zu synchronisieren.

Hinweis:

- Diese Methode erfordert, dass die aufgenommene Performance mit der für den Drum-Computer gewählten Rhythmuskonfiguration kompatibel ist. Ansonsten kann nicht garantiert werden, dass der aufgenommene Loop mit dem Drum-Computer synchronisiert werden kann.
- Die Anpassung an das Tempo vom Drum-Computer gilt nur für Phrasen mit einem Takt oder einer geraden Zahl von Takten. Für Phrasen mit einer ungeraden Zahl von Takten (größer 1) kann keine korrekte Wiedergabe garantiert werden. Eine ungerade Anzahl an Takten eignet sich nicht für eine korrekte Anpassung des Tempos.
- Diese Methode kann zu unerwünschten Tempo-Werten führen. Bitte passen Sie Ihre Spielweise an und nehmen Sie gegebenenfalls neu auf.

2. Aufnahme mit Einzählen

- a. Drücken Sie in einer leeren Speicherposition mehrfach die TAP Taste, um das gewünschte Tempo einzugeben.
- b. Drücken Sie den linken Fußschalter, um die Aufnahme zu starten. Es wird ein Einzählsignal für einen Takt in der gewählten Taktart und Tempo abgespielt.
- c. Die Aufnahme beginnt automatisch nach dem Ende des Einzähltakts.
- d. Sie können für Ihr Spiel das Blinken der LED in der TAP Taste als Tempo-Referenz nutzen, während Sie die erste Ebene des Loops aufnehmen.
- e. Für das Abspielen nach der Aufnahme können Sie den Drum-Computer jederzeit durch Druck auf die DRUM Taste ein- / ausschalten.

3. Drum-Computer für die Aufnahme von Phrasen folgen

- a. Schalten Sie in einer leeren Speicherposition den Drum-Computer ein und legen Sie das Tempo fest, indem Sie den rechten Fußschalter mehrere Male treten oder das DRUM Menü öffnen.
- b. Treten Sie auf den linken Fußschalter, um mit der Aufnahme zu beginnen. In diesem Moment spielt der Drum-Computer das Rhythmusmuster vom Anfang an ab, um sicherzustellen, dass es gleichzeitig mit der aufgenommenen Phrase beginnt.
- c. Folgen Sie dem Rhythmus des Drum-Computers für die Aufnahme der ersten Ebene.

Jetzt kennen Sie alle Funktionen des Geräts und können Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Hinweis: Wenn der DrumMatch Modus aktiviert ist (siehe *Einstellungsmenü*), muss eine Phrase aufgenommen werden, damit der Erkennungsprozess das Tempo bestimmen kann.

MOOER STUDIO FOR GL100

Mooer Studio for GL100 ist eine speziell für dieses Gerät erstellte Computer-Software. Sie können damit Audiodateien exportieren oder importieren, sowie Firmware-Aktualisierungen und Rücksetzfunktionen ausführen.

Besuchen Sie die offizielle www.mooeraudio.com Website, navigieren Sie zum Download Bereich, laden Sie Mooer Studio for GL100 herunter und installieren Sie die Software auf Ihrem Computer.

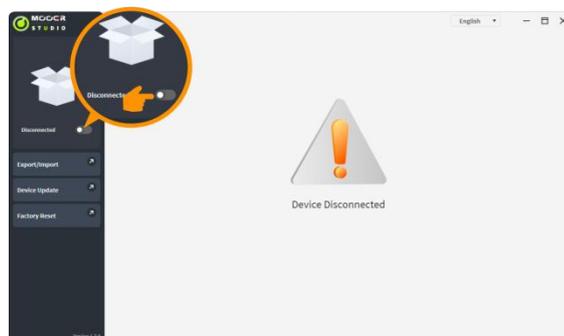
Systemanforderungen

Win: Windows 10 oder höher;

Mac: Mac OS 10.15 oder höher

Verbindung herstellen

1. Benutzen Sie das beiliegende USB-Kabel, um Ihr GL100 mit dem Computer zu verbinden.
2. Öffnen Sie die Software und klicken Sie auf den Verbindungsschalter im oberen linken Bereich.



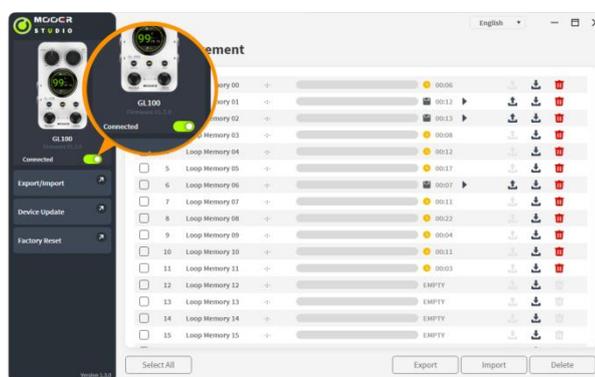
3. Wählen Sie das "GL100" aus der Geräteliste aus und klicken Sie "Connect".



Die Software zeigt ein Fortschrittsfenster an und im Touch Screen Ihres GL100 wird eine Verbindungsgrafik dargestellt.



4. Der Verbindungsaufbau ist erfolgreich, wenn oben links in der Software "Connected" angezeigt wird und auf der rechten Seite des Fensters eine Liste der Speicherpositionen erscheint.



Hinweis: Während das GL100 mit der Software verbunden ist, sind alle Bedienelemente gesperrt und auch die Audioausgabe aus dem GL100 ist blockiert.

Software-Fenster

Gerätemodell
Firmware-Version
Verbindungsschalter

Arbeitsbereich:
Die verfügbaren Funktionen hängen von
der Auswahl auf der linken Seite ab.

Spracheinstellung:
Wählen Sie eine Sprache
aus dem Menü.

The screenshot shows the MOOER Studio software interface. On the left is a sidebar with the MOOER logo and 'STUDIO' text. Below the logo is an image of a MOOER GL100 device. Underneath the device image are three buttons: 'Connected' (with a green indicator), 'Export/Import', 'Device Update', and 'Factory Reset'. At the bottom of the sidebar, it says 'Version 1.0'. The main area is titled 'Audio Management' and contains a table of 16 loop memory slots. Each slot has a checkbox, a name (e.g., 'Loop Memory 00'), a duration, and icons for export, import, and delete. At the bottom of the main area are three buttons: 'Select All', 'Export', 'Import', and 'Delete'. In the top right corner of the window, there is a language dropdown menu set to 'English'.

Index	Name	Duration	Export	Import	Delete
<input type="checkbox"/> 0	Loop Memory 00	00:06	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 1	Loop Memory 01	00:12	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 2	Loop Memory 02	00:13	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 3	Loop Memory 03	00:08	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 4	Loop Memory 04	00:12	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 5	Loop Memory 05	00:17	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 6	Loop Memory 06	00:07	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 7	Loop Memory 07	00:11	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 8	Loop Memory 08	00:22	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 9	Loop Memory 09	00:04	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 10	Loop Memory 10	00:11	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 11	Loop Memory 11	00:03	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 12	Loop Memory 12	EMPTY	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 13	Loop Memory 13	EMPTY	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 14	Loop Memory 14	EMPTY	📄	📄	🗑️
<input type="checkbox"/> 15	Loop Memory 15	EMPTY	📄	📄	🗑️

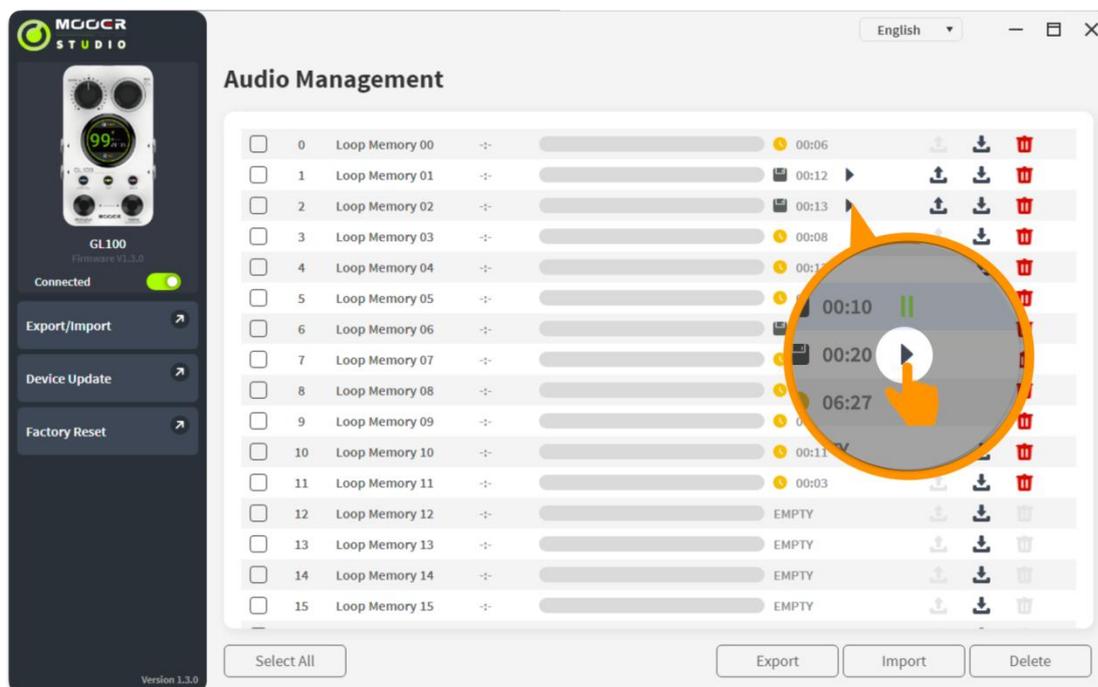
Funktionsliste:
- Export/Import
- Aktualisierung
- Rücksetzen

Aktuelle Software-Version

Verfügbare Funktionen

Looper-Aufzeichnungen anhören

Bei erfolgreichem Verbindungsaufbau zwischen GL100 und der Software wird im linken Bereich der Verbindungsstatus angezeigt und Bedienelemente sowie Audio-Ausgabe am GL100 sind deaktiviert. Sie können sich die Audioinhalte der Speicherpositionen über Ihren Computer anhören, indem Sie im rechten Bereich des Softwarefensters die **PLAY Schaltfläche** hinter der jeweiligen Speicherposition klicken.



Import und Export

Die Hauptfunktion dieser Software ist der Import und Export von Audiodaten. Sie können die auf Ihrem Gerät gespeicherten Audiodaten auf Ihren Computer exportieren, um diese dort zu sichern oder mit anderen zu teilen, oder Sie können Audiodateien aus anderen Quellen in Ihr GL100 importieren.

Import

Eine einzelne Datei importieren Sie durch Klick auf die **IMPORT Schaltfläche** hinter der Speicherposition.

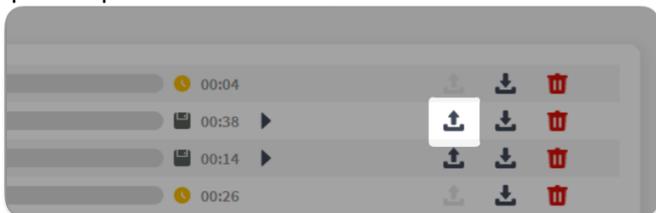


Mehrere Dateien importieren Sie einzeln oder in Gruppen, indem Sie mehrere Positionen auswählen und dann **IMPORT** klicken.



Export

Eine einzelne Datei exportieren Sie durch Klick auf die **EXPORT Schaltfläche** hinter der Speicherposition.



Mehrere Dateien exportieren Sie einzeln oder in Gruppen, indem Sie mehrere Positionen auswählen und dann **EXPORT** klicken.



Hinweis: Die Mooger Studio Software kann nur manuell gespeicherte Audiodaten exportieren. Temporär gesicherte Daten können nicht exportiert oder abgespielt werden. (Siehe Abschnitt Speichern.)

Formate

Das GL100 unterstützt den Import von allgemeinen Audioformaten und kann sogar die Audiospur von Videoformaten automatisch extrahieren. Zu den nutzbaren Formaten zählen unter anderem:

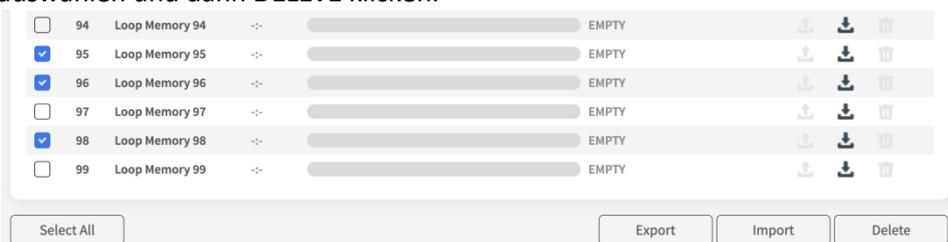
Importierte Audioformate	Importiere Videoformate	Exportformate	Importierbare Länge für eine einzelne Position	Abtastrate für Import
wav, flac, ape, mp3, m4a, aac, ogg...	mp4, mov, wma, avi, mpeg	wav (zweikanalig)	30 Minuten	unbegrenzt

Audiodaten löschen

Die können das Audiomaterial aus einzelnen Speicherpositionen löschen, indem Sie die **Papierkorbschaltfläche** hinter der Position klicken.



Sie können auch mehrere Dateien einzeln oder in Gruppen löschen, indem Sie mehrere Positionen auswählen und dann **DELETE** klicken.

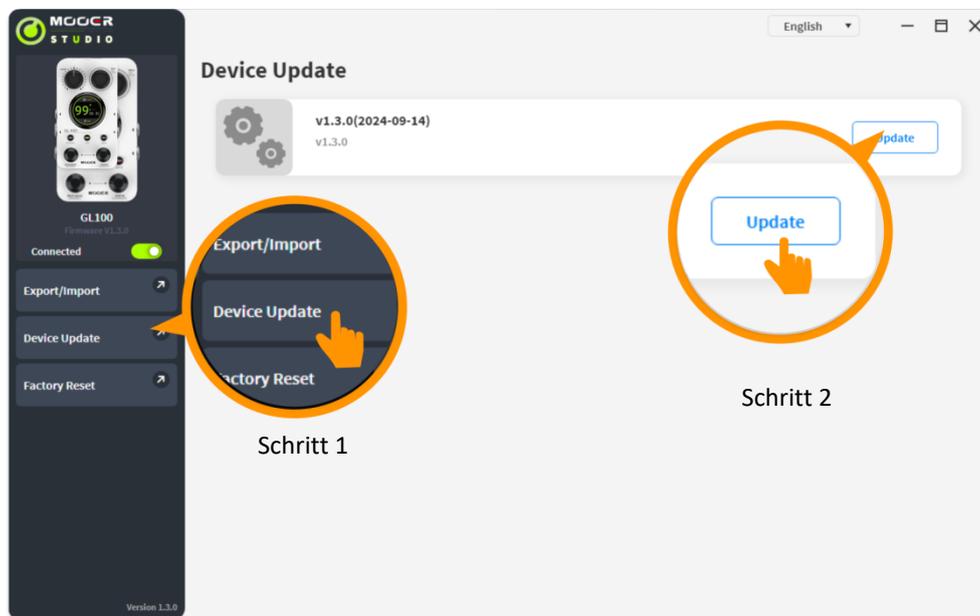


Firmware-Aktualisierung

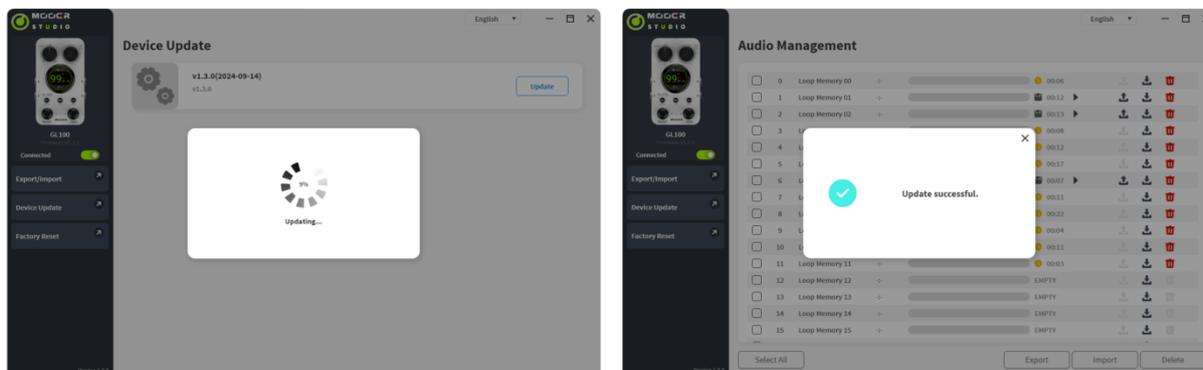
Die aktuelle Firmware Ihres GL100 wird im Touch Screen während des Starts und im "Reset" Menü angezeigt. Nach Verbindungsaufbau zur Software wird diese auch im oberen linken Bereich des Softwarefensters angezeigt.

Wenn eine offizielle Firmware-Aktualisierung bereitgestellt wird, können Sie diese in Ihr GL100 laden, indem Sie nach einem erfolgreichen Verbindungsaufbau die Funktion **DEVICE UPDATE** in der Software nutzen.

Führen Sie dazu folgende Schritte aus:

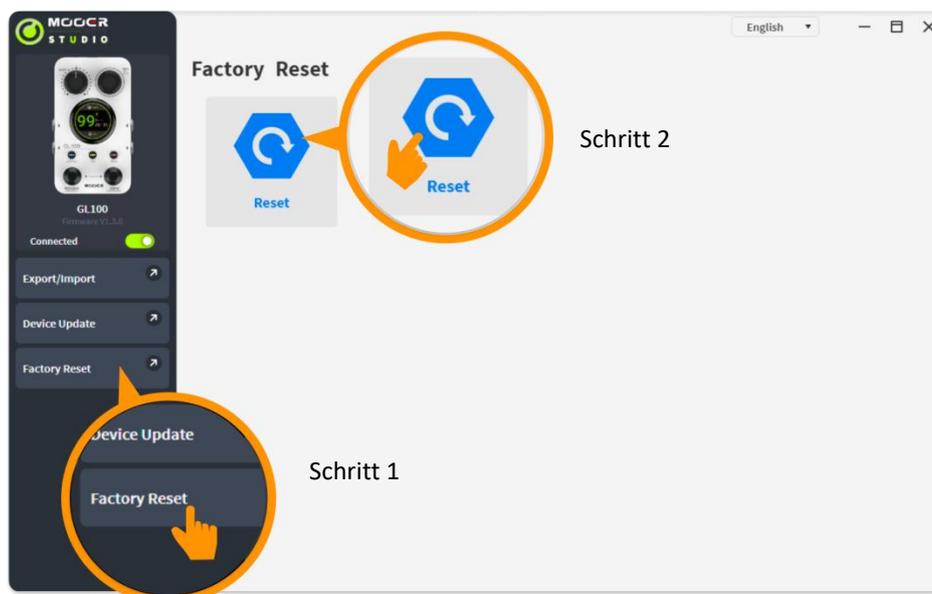


Nach Klick auf "Update" startet das Gerät in den Aktualisierungsmodus und startet automatisch neu in den Nutzungsmodus, nachdem "Update Successful" (Aktualisierung erfolgreich) angezeigt wurde.



Hinweis: Bitte achten Sie darauf, dass Stromversorgungs- und Datenkabel während des Aktualisierungsvorgangs sicher verbunden bleiben, um unerwartete Probleme zu vermeiden.

Rücksetzen auf Werkseinstellungen



Die Funktion FACTORY RESET hat den gleichen Effekt wie die Verwendung des "RESET" Menüs im GL100. Nach dem Rücksetzen werden alle Nutzerdaten im Gerät gelöscht und auf Werkseinstellungen zurückgesetzt, inklusive aller aufgenommenen und importierten Audiodaten, Drum-Computer Einstellungen und Menüeinstellungen.

LISTE DER VERFÜGBAREN TAKTARTEN FÜR DEN DRUM-COMPUTER

GENRE	Rhythmus	Takt
1. POP	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	3/4
	17	3/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
2. FUNK	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	3/4
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
3. BLUES	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	6/8
	18	6/8
	19	6/8
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
4. ROCK	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
5. METAL	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	3/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
6. JAZZ	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	4/4
	20	2/4

GENRE	Rhythmus	Takt
7. FUSION	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	3/4
	18	5/4
	19	7/8
	20	7/8

GENRE	Rhythmus	Takt
8. PUNK	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	3/4
	20	3/4

GENRE	Rhythmus	Takt
9. LATIN	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	3/4
	19	6/8
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
10. COUNTRY	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	3/4
	17	3/4
	18	6/8
	19	6/8
	20	6/8

GENRE	Rhythmus	Takt
11. REGGAE	1	4/4
	2	4/4
	3	4/4
	4	4/4
	5	4/4
	6	4/4
	7	4/4
	8	4/4
	9	4/4
	10	4/4
	11	4/4
	12	4/4
	13	4/4
	14	4/4
	15	4/4
	16	4/4
	17	4/4
	18	4/4
	19	4/4
	20	2/4

TECHNISCHE DATEN

Eingang:	2 x 6,35 mm Mono-Eingänge (Impedanz 2,2 MOhm)
Ausgang:	2 x 6,35 mm Mono-Ausgänge (Impedanz 120 Ohm)
Kopfhörerbuchse:	1 x 3,5 mm Stereobuchse (Impedanz 32 Ohm)
Speicherpositionen:	100
Gesamtaufnahmezeit:	300 Minuten (Stereo)
Abtastrate / Abtasttiefe:	44,1 kHz / 24 Bit
Import Dateiformate:	einschließlich, aber nicht beschränkt auf: wav, flac, ape, mp3, m4a, aac, ogg, mp4, mov, wma, avi, mpeg
Export Dateiformat:	wav
Stromversorgung:	9 VDC, Minuspol am Mittelkontakt, 300 mA (wir empfehlen die Verwendung des Originalnetzteils an einer separaten Netzsteckdose, um unnötige Störeinflüsse auszuschließen)
Maße:	125 mm (L) x 74 mm (B) x 49 mm (H)
Gewicht:	200 g
Zubehör:	Netzteil, USB-C auf USB-A Adapterkabel, Schnellstartanleitung

Haftungsausschluss: Aktualisierungen der Parameter werden nicht gesondert bekannt gegeben.