

BEDIENUNGSHANDBUCH

TRIO⁺

Band Creator[™] + Looper

W MUSIC
DISTRIBUTION

 **Digitech**
by HARMAN

GARANTIE

DigiTech® ist sehr stolz auf seine Produkte und gewährt auf jedes Produkt die folgende Garantie:

1. Bitte registrieren Sie sich online auf digitech.com innerhalb von zehn Tagen ab dem Kauf Ihres Produkts, um diese Garantie zu validieren. Diese Garantie ist nur in den Vereinigten Staaten von Amerika gültig.
2. DigiTech gewährleistet, dass dieses Produkt bei seinem Neukauf von einem zugelassenen DigiTech-Händler in den USA und seiner ausschließlichen Verwendung in den USA unter normalen Gebrauchs- und Wartungsbedingungen frei von Materialmängeln ist und keinerlei mangelhafte Arbeitsqualität aufweist. Diese Garantie trifft nur auf den ursprünglichen Käufer zu und ist nicht übertragbar.
3. Die Haftung von DigiTech im Rahmen dieser Garantie ist auf Reparatur oder Austausch nachweislich mangelhafter Materialien beschränkt – vorausgesetzt, dass das Produkt MIT RÜCKSENDEGENEHMIGUNG an DigiTech eingeschickt wird, wobei alle Teile und der gesamte Arbeitsaufwand über einen Zeitraum von bis zu einem Jahr gewährleistet sind. (Falls Sie das Produkt jedoch auf unserer Webseite ordnungsgemäß registrieren lassen, wird diese Garantie auf einen Zeitraum von sechs Jahren verlängert.) Bitte kontaktieren Sie DigiTech, um eine Rücksendegenehmigungsnummer zu erhalten. Das Unternehmen haftet nicht für Schäden infolge der Verwendung des Produkts als Teil eines Schaltkreises oder einer Baugruppe.
4. Der Käufer ist für die Vorlage des Kaufnachweises verantwortlich. Zum Erhalt von Garantieservice muss eine Kopie des originalen Kaufbelegs vorgelegt werden.
5. DigiTech behält sich das Recht vor, Änderungen am Entwurf des Produkts, Hinzufügungen zum Produkt oder Verbesserungen des Produkts vorzunehmen, ohne dadurch verpflichtet zu sein, dieselben Änderungen, Hinzufügungen oder Verbesserungen an früher hergestellten Produkten rückwirkend nachholen zu müssen.
6. Falls die Hauptbaugruppe des Produkts von einer anderen Person als einem zertifizierten DigiTech-Techniker geöffnet und manipuliert wird oder das Produkt mit Wechselspannungen außerhalb des vom Hersteller empfohlenen Spannungsbereichs betrieben wird, erlischt die Produktgarantie für den Käufer.
7. Die obigen Garantiebedingungen ersetzen alle anderen ausdrücklichen oder impliziten Gewährleistungen, und DigiTech übernimmt keine Verpflichtung oder Haftung in Verbindung mit dem Verkauf dieses Produkts und genehmigt keiner Person die Übernahme einer solchen Verpflichtung oder Haftung. DigiTech oder seine Vertriebshändler haften unter keinen Umständen für besondere Schäden oder Folgeschäden oder eine Verzögerung in der Ausübung bzw. Ausführung dieser Garantie aus Gründen außerhalb seiner (ihrer) Kontrolle.

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen können jederzeit ohne Ankündigung geändert werden. Einige in diesem Handbuch enthaltene Informationen können aufgrund von Änderungen am Produkt, die nach Fertigstellung dieser Handbuchversion vorgenommen wurden und daher undokumentiert sind, ungenau sein. Die Informationen in dieser Version des Bedienungshandbuchs ersetzen alle früheren Versionen.

TECHNISCHER SUPPORT & SERVICE

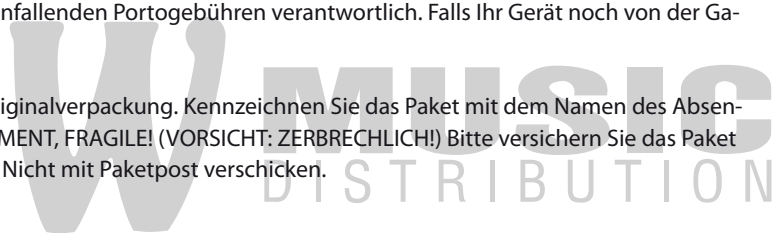
Falls Sie technische Unterstützung benötigen, wenden Sie sich bitte an den Technischen Support von DigiTech. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie alle Details zur Hand haben, um das Problem exakt zu beschreiben. Sie sollten die Seriennummer Ihres Geräts kennen, die auf einem Aufkleber am Gerätegehäuse angegeben ist. Wenn Sie Ihr Produkt bisher noch nicht registriert haben, nehmen Sie sich bitte jetzt die Zeit und gehen Sie auf digitech.com.

Bevor Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken, empfehlen wir Ihnen, dieses Handbuch zu lesen. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie die folgenden Installationsschritte und Betriebsverfahren richtig befolgt haben. Für weitere technische Unterstützung oder Service kontaktieren Sie bitte unsere technische Supportabteilung unter der Telefonnummer (801) 566-8800 oder besuchen Sie digitech.com. Falls Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken müssen, ist es UNBEDINGT erforderlich, zuerst unseren Technischen Support zu kontaktieren, um eine Rücksendegenehmigungsnummer (Return Authorization Number) zu erhalten.

PRODUKTE, DIE OHNE EINE RÜCKSENDEGENEHMIGUNGSNUMMER IM WERK EINGEHEN, KÖNNEN LEIDER NICHT ANGENOMMEN WERDEN.

Bitte lesen Sie die Garantieinformationen, die auf den ersten Endbenutzer zutreffen. Wenn Sie sich nach dem Ablauf des Garantiezeitraums dazu entscheiden, unseren Werkskundendienst in Anspruch zu nehmen, werden wir eine angemessene Gebühr für Teile, Arbeitszeit und Verpackung berechnen. Sie sind in jedem Fall für die beim Transport zum Werk anfallenden Portogebühren verantwortlich. Falls Ihr Gerät noch von der Garantie abgedeckt ist, wird DigiTech das Rückporto bezahlen.

Bitte verwenden Sie zum Einschicken des Geräts möglichst seine Originalverpackung. Kennzeichnen Sie das Paket mit dem Namen des Absenders sowie den folgenden Worten in roter Schrift: DELICATE INSTRUMENT, FRAGILE! (VORSICHT: ZERBRECHLICH!) Bitte versichern Sie das Paket entsprechend. Sie müssen das Porto zum Werk im Voraus bezahlen. Nicht mit Paketpost verschicken.



INHALTSVERZEICHNIS

Einführung.....	1	Time-Feel und Tempo eines Songs ändern.....	27
Ausstattungsmerkmale	2	Time-Feel ändern	27
Quick Start.....	3	Song-Tempo ändern	27
Informationen zu microSD-Karten	4	Zusatzfunktionen	28
Unterstützte microSD-Karten.....	4	Aktivieren des Drum-Stick-Einzählers	28
Was wird auf der Karte gespeichert?	4	Zähler starten	28
Die microSD-Karte austauschen	4	Einen Loop zur Band mit Einzähler aufnehmen	28
Zugreifen auf die microSD-Karte	4	Dem TRIO+ beim Anleiten Tipps geben	29
Anschlüsse und Bedienoberfläche	5	Vorauswahl eines Styles.....	29
Anschlüsse	5	Tempo mit Metronom an einen vorherigen Song-Part anpassen	29
Bedienoberfläche.....	7	Tempo-Interpretation mit ALT TIME	30
Verbindungen/Stromversorgung herstellen	12	Verwalten von Songs	31
Anschlussdiagramme.....	13	Songs speichern	31
Anschließen an einen Verstärker.....	13	Einen neuen Song erstellen	31
Anschließen an ein Mischpult	13	Einen Song laden	31
Anschließen an Verstärker & Mischpult	14	Löschen eines Songs.....	31
Verwendung mit Kopfhörer	14	Verwendung eines FS3X-Fußschalters	32
Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen	5	Genres & Styles.....	33
Verwendung von Gitarreneffekten.....	16	TRIO Manager-Software / Firmware Updates	57
Verwenden der internen Gitarreneffekte.....	16	Spezifikationen	58
Externe Gitarreneffekte an den FX-Loop anschließen & verwenden ...	16		
Anleiten der Band und Arbeiten mit Song-Parts	17		
Anleiten der TRIO+ Band	17		
Rücksetzen der TRIO+ Band	19		
Abspielen und Wechseln von Song-Parts	19		
Programmieren der Song-Part-Intensität	20		
Programmieren einer Song-Sequenz	21		
Aufnahmen von Loops und Overdubs.....	22		
Loops zur Backing-Band aufnehmen	22		
Loops ohne Backing-Band aufnehmen	23		
Overdubs aufnehmen.....	24		
Undo/Redo des letzten Loops/Overdubs	25		
Loops löschen	25		
Loops auf eine ganze Song-Sequenz aufnehmen	26		

EINFÜHRUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für das DigiTech® TRIO+ Band Creator™ + Looper entschieden haben. Das TRIO+ ist ein einfach zu verwendendes Gitarrenpedal, das Ihrer Spielweise zuhört und automatisch Bass- und Schlagzeug-Parts generiert, die auf zu Ihrem Lied passen. Schließen Sie Ihre Gitarre einfach an das TRIO+ an, drücken Sie den BAND-Fußschalter, um dem TRIO Ihre Akkorde und Rhythmen beizubringen. Betätigen Sie den BAND-Fußschalter anschließend erneut, um mit Ihrer eigenen, auf Sie zugeschnittenen Band zusammen zu spielen! Die Lautstärkepegel von Schlagzeug und Bass können mit den Reglern DRUMS und BASS eingestellt werden. Mit dem SIMPLE-BASS-Schalter können Sie drei verschiedene Spielweisen des Basses auswählen, von einfach bis komplex.

Drücken Sie den LOOPER-Fußschalter, um einen Loop und endlos viele Overdubs aufzunehmen. Die [Abspiel-Lautstärke](#) des Loops kann mittels des LOOP-Reglers verändert werden. Loops können auch, wie bei einem gewöhnlichen Looper, alleine aufgenommen werden oder in Verbindung mit der Band. Versehen Sie Ihr Gitarrensignal mit den eingebauten Effekten, indem Sie den GUITAR FX Schalter betätigen – [und/oder](#) integrieren Sie Ihre Lieblingseffekte über die Buchsen FX SEND und FX RETURN in Ihren Signalweg.

Mit dem TRIO+ können Sie zwischen 12 verschiedenen Musikgenres auswählen: Blues, R&B, Rock, Alternative Rock, Metal, Pop, Electronic Pop, Hip-Hop, Country, Folk, Latin und Jazz. In jedem Genre sind 12 Styles (Stile) verfügbar, die mit dem STYLE-Knopf ausgewählt werden und in ihrer Taktart angepasst werden können (3/4 oder 4/4). Mehrfarbige LEDs rund um den STYLE-Knopf zeigen, welcher Stil am besten zu Ihrem Lied passt.

Das TRIO+ kann bis zu fünf unterschiedliche Song-Parts lernen (Intro, Strophe, Refrain, Bridge und Outro), die Sie dann bei der Song-Wiedergabe schnell abrufen oder vorab auswählen können. Ein optionaler DigiTech FS3X-Fußschalter kann an der CONTROL IN-Buchse (Steuerung EIN) eingesteckt werden und bietet Ihnen eine einfache freihändige Bedienung des Pedals.

Das Tempo der Songs kann mithilfe des TEMPO-Reglers stufenlos verändert werden. Die ALT TIME-Taste kann verwendet werden, [um eine alternative Interpretation des Feelings auszuprobieren](#) (Half oder Double Time). Von jedem Song-Part kann die Intensität der Band eingestellt werden, [sodass zum Beispiel die Spielweise in Bridge oder Refrain variieren kann](#).

Ausgänge mit automatischer Erkennung passen sich automatisch zur Optimierung des Audios für Ihre Anwendung an. Verbinden Sie dazu den AMP-Ausgang (Amplifier) mit dem Input Ihres Gitarrenverstärkers. Falls kein Gitarrenverstärker verwendet wird und Sie den MIXER-Ausgang mit einem Mischer verbinden, wird automatisch eine Speaker-Simulation aktiviert, die sich anhört, als würden Sie über einen Gitarrenverstärker bzw. eine Box spielen. Werden beide Ausgänge (MIXER und AMP) gleichzeitig verwendet, wird das Gitarrensignal über den AMP-Ausgang wiedergegeben und Bass und Schlagzeug an den MIXER-Ausgang geleitet. Außerdem gibt es einen Kopfhörerausgang mit eigenem Pegelregler, damit Sie üben können, wann und wo immer Sie wollen.

Bis zu 12 Songs einschließlich Loops können auf der im Lieferumfang enthaltenen [microSD-Karte](#) gespeichert werden. Möchten Sie mehr Songs erstellen? Kein Problem. Verwenden Sie einfach eine neue [SD-Karte](#) und schon können Sie der Bands Ihre neuen Songs beibringen. Um alle Songs und Loops auf ihrem Computer verwalten zu können, laden Sie sich die kostenlose [TRIO-Manager](#)-Software bei [digitech.com](#) herunter (für Windows® und Mac®).



AUSSTATTUNGSMERKMALE

- 12 Musikgenres zur Auswahl
- 12 anwählbare Stilstiken pro Genre
- Bis zu fünf verschiedene Parts pro Song möglich
- Programmierbare Song-Part-Intensität für dynamische Song-Abläufe
- Programmierbarer Song-Part-Sequencer
- 3 Modi für Basslinien
- Integrierter Looper mit unendlich Overdubs und [Undo/Redo-Funktion des letzten Layers](#)
- Einstellen des Tempos per Audiolastic™ Time Stretching & schnelles Anwählen eines anderen Time-Feels
- Unabhängige Anpassung der Lautstärke von Bass, Drums und Loops
- Integrierte Gitarreneffekte passend zu jedem Genre
- Verstärker- und Mixer-Ausgänge
- FX-Loop zum Anschließen externer Effektgeräte
- 3,5mm-Klinkenbuchse für Kopfhörer mit separater Lautstärkeregelung
- Speicherplatz für bis zu 12 Songs mit Loops auf der im Lieferumfang enthaltenen [microSD-Karte](#)
- Freihändige Bedienung via DigiTech FS3X-Fußschalter möglich
- Dual-Soft-Touch-Vacuum-Schalter
- Robuste Bauweise
- Inkl. Netzteil

QUICK START

Um das TRIO+ schnell in Betrieb zu nehmen, folgen Sie dem im Lieferumfang enthaltenen TRIO+ Quick Start Guide oder besuchen Sie uns unter der Webadresse: <http://digitech.com/en-US/products/trio-plus#documentation>.



INFORMATIONEN ZU MICROSD-KARTEN

Das TRIO+ speichert Ihre Arbeit automatisch auf der microSD-Karte, so dass Sie keine Angst haben müssen, die Songs oder Teile von ihnen wieder zu vergessen. Um sicher zu gehen, dass keine Daten verloren gehen, stoppen Sie die Wiedergabe des TRIO+ und warten Sie mindestens 5 Sekunden, in denen Sie keine Änderungen an Ihren Songs vornehmen, bevor Sie die microSD-Karte oder das Netzteil entfernen.

Unterstütze microSD-Karten

Das TRIO+ unterstützt microSD-Karten mit den folgenden Spezifikationen:

- microSDHC
- 8GB – 32GB
- Class 10

Was wird auf der Karte gespeichert?

Auf der microSD-Karte werden die folgenden Daten gespeichert:

- aufgenommene Loops
- Song-Informationen
- Benutzereinstellungen (inkl. Einstellungen des FS3X-Fußschalter)

Genauere Informationen bezüglich der maximalen Loop-Aufnahmezeit erfahren Sie auf **Seite 58 unter „Spezifikationen“**.

Die microSD-Karte austauschen

1. Wurden Änderungen an einem Song oder Part vorgenommen, warten Sie 5 Sekunden, bevor Sie die Karte entfernen.
2. Drücken Sie die Karte mit Ihrem Daum herein und lassen Sie langsam los. Die Karte wird dann teilweise herauskommen und alle fünf **PART-LEDs** werden gelb blinken, um anzuzeigen, dass keine Karte im Gerät ist.
3. Nehmen Sie die Karte mit Ihren Fingern heraus und merken Sie sich, wie herum die Karte im Gerät war.
4. Setzen Sie die Ersatz-Karte ein, indem Sie die Karte ganz hineindrücken und dann loslassen. Die Karte wird in Ihrer Position bleiben und alle fünf PART-LEDs blinken für ca. fünf Sekunden. Anschließend kann die Karte verwendet werden. Wird eine gültige Karte erkannt, leuchten die **STYLE-LEDs** kreisförmig grün und der letzte auf dieser Karte aktive Song wird geladen.

HINWEIS: Wird eine SD-Karte vom TRIO+ nicht erkannt, blinken alle PART-LEDs gelb. Wenn eine inkompatible SD-Karte eingesteckt wird oder es einen Fehler beim Lesen der Karte gibt, blinken alle PART-LEDs rot.

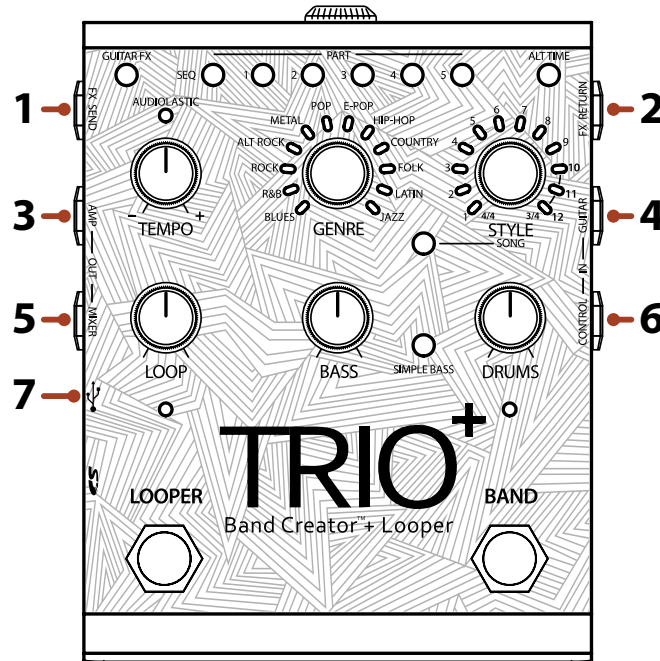
WARNUNG! Wird eine microSD-Karte zum ersten Mal mit dem TRIO+ verwendet, wird sie automatisch vom TRIO+ formatiert und alle Daten überschrieben. Alle auf der Karte vorhandenen Daten gehen verloren.

Zugreifen auf die microSD-Karte

Songs und Loops werden in einem optimierten Format auf der microSD-Karte gespeichert, das nicht standardmäßig auf einem Computer geöffnet werden kann. Zum Öffnen der Daten müssen Sie die TRIO-Manager-Software verwenden. Mehr Informationen hierzu finden Sie auf Seite 57 unter TRIO Manager-Software/Firmware Updates.

ANSCHLÜSSE & BEDIENOBERFLÄCHE

Anschlüsse



1. 1. FX SEND

Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Eingang eines externen Effektpedals oder eines Pedalboards. Weitere Informationen finden Sie unter „Externe Gitarreneffekte an den FX-Loop anschließen und verwenden“ auf Seite 16.

2. FX RETURN

Verbinden Sie diesen Input mit dem Ausgang eines externen Effektpedals oder eines Pedalboards. Weitere Informationen finden Sie unter „Externe Gitarreneffekte an den FX-Loop anschließen und verwenden“ auf Seite 16.

3. AMP OUT

Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Eingang eines Gitarrenverstärkers. Bitte beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen Signale automatisch erkennen und die Ausgangsfunktionalität von den angeschlossenen Ausgängen abhängt. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 15.

4. GUITAR IN

Schließen Sie Ihre Gitarre an dieser Buchse an. [Dieses Signal sollte „sauber“ sein, also keine Effekte aufweisen. Wenn Sie externe Effektgeräte verwenden möchten, schließen Sie diese über FX SEND und FX RETURN an.](#)

5. MIXER OUT

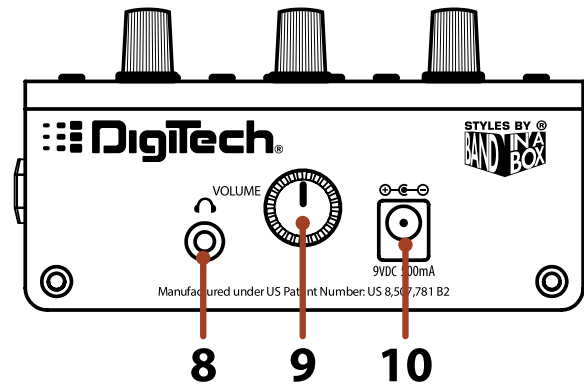
Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem Line-Eingang eines Mischpults. Bitte beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen Signale automatisch erkennen und die Ausgangsfunktionalität von den angeschlossenen Ausgängen abhängt. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 15.

6. CONTROL IN

Diese Buchse dient zum Anschluss eines optionalen DigiTech FS3X-Fußschalters zur zusätzlichen Freihandsteuerung. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung eines FS3X-Fußschalters“ auf Seite 32.

7. USB Port

Dieser Mini-USB-Port dient zum Aktualisieren der TRIO+-Firmware und ermöglicht die Verwendung der kostenlosen [TRIO-Manager-Software](#). Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung eines FS3X-Fußschalters“ auf Seite 32.



8. **HEADPHONE OUT**

Schließen Sie einen Kopfhörer mit einem 1/8"(3,5-mm)-Ministecker an diese Buchse an. Dieser Ausgang ist für die Verwendung mit Kopfhörern mit einer maximalen Impedanz von 60 Ohm optimiert. Beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen die Art der Signale automatisch erkennen und die AMP- und MIXER-Ausgänge dementsprechend stummgeschaltet werden, wenn ein Stecker in den Kopfhörerausgang gesteckt ist. Weitere Informationen finden Sie unter *Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen auf Seite 15*.

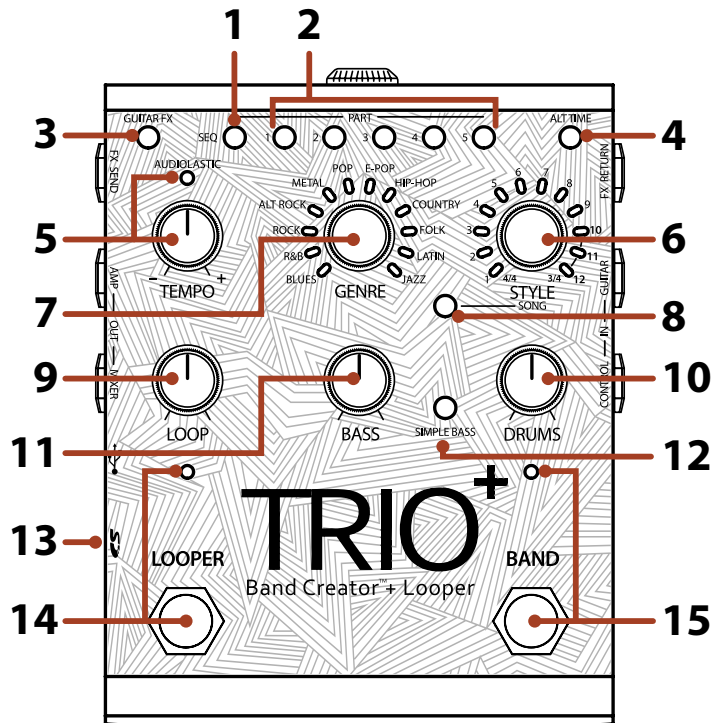
9. **VOLUME-Regler**

Dient zur Pegelanpassung des Kopfhörerausgangs.

10. **NETZADAPTEREINGANG**

Schließen Sie nur den mitgelieferten Harman-Netzadapter an dieser Netzeingangsbuchse an. Weitere Informationen über den Netzadapter finden Sie unter „*Spezifikationen*“ auf Seite 58.

Bedienoberfläche



- ## 1. SEQUENCE-Schalter

Drücken Sie diesen Schalter um eine Song-Sequenz zu programmieren. Sobald eine Sequenz programmiert ist, lässt sich mit dem Schalter der Sequence-Mode an- und ausschalten. Weitere Informationen finden Sie unter „Programmieren einer Song-Sequenz“ auf Seite 21.

- ## 2. PART-Schalter

Das TRIO+ kann bis zu 5 unterschiedliche Liedteile (Parts) lernen (zum Beispiel Intro, Strophe, Refrain, Bridge und Outro). Die Tasten PART 1-5 dienen zur Anwahl zwischen diesen Parts. Der jeweilige Zustand wird wie folgt angezeigt:

- Aus – Der Part ist nicht belegt und nicht angewählt
- Grün (dunkel) – Der Part ist belegt und nicht angewählt
- Grün (hell) – Der Part ist angewählt
- Rot (dunkel) – Der Part ist belegt, auf hohe Intensität eingestellt und nicht angewählt
- Rot (hell) – Der Part ist belegt, auf hohe Intensität eingestellt und angewählt
- Gelb (dunkel) – Der Part enthält einen aufgenommenen Loop ohne Backing-Band und ist nicht angewählt
- Gelb (hell) – Der Part enthält einen aufgenommenen Loop ohne Backing-Band und ist angewählt

Weitere Informationen finden Sie unter „Anleiten der Band und Arbeiten mit Song-Parts“ auf Seite 17.

- ### 3. GUITAR FX-Schalter

Drücken Sie diese Taste, um Ihrem Gitarrensignal die eingebauten Effekte hinzuzufügen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Verwendung von Gitarreneffekten“ auf Seite 16.

- #### 4. ALT TIME-Schalter

Drücken Sie diese Taste, um eine alternative Interpretation des Song-Tempos auszuwählen. Dabei handelt es sich gewöhnlich entweder um Half- oder um Double-Time bezogen auf das aktuelle Tempo. Kann das TRIO+ keine passendes Tempo und keine entsprechend Anzahl an Takten auf Basis des halben oder doppelten Tempos bestimmen, wird das Timing im Verhältnis zum Original nicht verändert. Weitere Informationen finden Sie unter „Time-Feel und Tempo eines Songs ändern“ auf Seite 27.

5. TEMPO-Regler und AUDIOLASTICTM-LED

Der TEMPO-Regler bestimmt die Wiedergabe-Geschwindigkeit des TRIO+ und wurde so optimiert, dass man mit ihm im Nachhinein das Tempo eines Songs einstellen kann. Weitere Informationen finden Sie unter „Song-Tempo ändern“ auf Seite 27.

HINWEIS: Die AUDIOLASTIC-LED **muss aus sein, um Aufnahmen mit dem Looper machen zu können.** Weitere Informationen finden Sie unter „Song-Tempo ändern“ auf Seite 27.

6. Der Knopf dient zur Wahl zwischen den verschiedenen Stilen, die für jedes Genre verfügbar sind. Nachdem das TRIO Ihr Lied gelernt hat, leuchten die mehrfarbigen LED um den STYLE-Knopf auf um anzuzeigen, welche Auswahloptionen die beste Übereinstimmung mit Ihrem Lied (auf der Grundlage des ausgewählten Genres) bieten. Der Stil, der am besten zu Ihrem Lied passt, wird automatisch ausgewählt. Darüber hinaus gibt es eine Methode, dem TRIO+ vorab zu „sagen“, welcher Style verwendet werden soll. Mehr Informationen hierzu finden Sie unter „Vorauswahl eines Styles“ auf Seite 29.

Die am hellsten leuchtende LED zeigt die aktuelle Auswahl an. Jede LED hat zwei mögliche Farbzustände:

- **Grün** – Zeigt einen Style an, der mit der Taktart und dem Feel (binär oder ternär) übereinstimmt.
- **Gelb** – Zeigt einen Style an, der mit der Taktart Ihres Liedes übereinstimmt, aber ein anderes Feel hat.

Bei allen Genres sind die Styles 1 bis 9 im 4/4-Takt und die Stile 10 bis 12 im 3/4-Takt. Falls das TRIO+ erkennt, dass Sie im 4/4-Takt gespielt haben, leuchten die 4/4-LEDs grün oder gelb auf, während die 3/4-LEDs aus bleiben. Sie können aber auch 3/4 anwählen, indem Sie den Regler auf die Auswahl eines 3/4-Styles drehen. In dem Fall leuchten die 3/4-LEDs auf und die 4/4-LED bleiben aus. Dasselbe gilt auch umgekehrt.

Wenn Sie dem TRIO+ zum ersten Mal eine Sequenz beibringen, wird es den für Ihre Akkordfolge passendsten Style auf der Grundlage des eingestellten Genres wählen. Welches Genre Sie verwenden, wenn Sie dem TRIO ein Lied beibringen, spielt keine Rolle, da Sie jederzeit zwischen Genren und Stilen wechseln können, um einen anderen Groove oder ein anderes Feel auf der Basis Ihrer ursprünglichen Liedidee auszuwählen. Weitere Informationen zu den Styles finden Sie in der „*Liste der Genres und Styles*“ ab Seite 33.

7. GENRE-Regler

Dient zur Auswahl zwischen den verfügbaren Genres, in denen das TRIO+ Ihren Song spielen wird. Genres können vor oder nach dem Anlernen Ihres Songs in das TRIO+ ausgewählt werden, sodass Sie jederzeit mit verschiedenen Genres experimentieren können. Das gewählte Genre wird beibehalten, wenn Sie einen neuen Part anwählen oder mit einem neuen Song beginnen. Jeder Song-Part kann mit einem eigenen Genre versehen werden.

Bei Ihrer Auswahl von Genren werden die LED um den STYLE-Knopf aktualisiert, um die Stile zu identifizieren, die für Ihr Lied auf der Grundlage des ausgewählten Genres am besten geeignet sind. Wenn ein Genre erstmalig ausgewählt wird, nachdem das TRIO+ Ihren Song gelernt hat, wird das TRIO+ automatisch einen der grün dargestellten Styles auswählen, der Ihrem Spiel am besten entspricht. Weitere Informationen finden Sie in der „*Liste der Genres und Styles*“ ab Seite 33.

8. SONG-Schalter

Durch Drücken dieses Schalters gelangen Sie in die Song-Auswahl. Weitere Informationen bzgl. des Ladens, Löschens und Erstellens von Songs erhalten Sie im Kapitel „*Verwalten von Songs*“ auf Seite 31.

9. **LOOP-Regler**

Regelt die Lautstärke des aufgenommenen Loops und der Overdubs. Befindet sich dieser Regler in der [12-Uhr-Position](#), hat der Loop dieselbe Lautstärke wie das Original-Gitarrensinal.

10. **DRUMS-Regler**

Dient zur Einstellung der Lautstärke des Schlagzeugs.

11. **BASS-Regler**

Dient zur Einstellung der Lautstärke des Basses.

12. **SIMPLE BASS-Schalter**

Durch Betätigen dieses Schalters kann man [eine einfachere Basslinie](#) auswählen:

- **Aus** – Das TRIO+ [spielt eine bewegte Basslinie, die zu den erkannten Akkorden passt](#) (dies ist die Standard-Einstellung).
- **Grün** – Das TRIO+ spielt eine vereinfachte Basslinie, [die nur aus den Grundtönen der Akkorde besteht](#).
- **Rot** – Das TRIO+ spielt eine noch einfachere Basslinie, bei der pro Takt nur einmal der Grundton angeschlagen und dann bis zum Taktende gehalten wird.








13. **microSD-Karten-Steckplatz**

Damit das TRIO+ funktioniert, muss hier eine kompatible [microSD](#)-Karte (im Lieferumfang enthalten) eingesteckt sein. Falls keine passende [microSD](#)-Karte gefunden wird, blinken die PART-Knöpfe gelb. Weitere Informationen zur Kompatibilität und der Installation von microSD-Karten finden Sie unter *„Informationen zu microSD-Karten“ auf Seite 4*.

14. LOOPER-Fußschalter & LED

betätigen Sie diesen Schalter, um Loops und Overdubs aufzunehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf **Seite 22**.






Die LOOPER-LED zeigt den Status des Loopers im ausgewählten Song-Part an, die verschiedenen Möglichkeiten zeigt die folgende Liste: **LOOPER-Fußschalter & LED**

LOOPER LED	Status	Beschreibung
Aus 	Es wurde kein Loop aufgenommen	Für den ausgewählten Song-Part wurde kein Loop aufgenommen und der Looper ist nicht bereit für die Aufnahme. Drücken Sie den LOOPER-Fußschalter , um ihn scharf zu schalten – beachten Sie, dass die AUDIOLASTICTM-LED aus sein muss, damit Sie Loops aufnehmen können.
Blinkt rot 	Der Looper ist bereit für die Aufnahme	Der Looper ist scharfgeschaltet und die Aufnahme beginnt, sobald Sie anfangen zu spielen (falls der Looper zuvor in einem gestoppten Status war) oder sobald der Song an seinen Startpunkt zurückkehrt (falls Sie den Looper während des Band-Playbacks scharfgeschaltet haben).
Leuchtet rot 	Der Looper nimmt das Eingangssignal auf.	Der Looper nimmt auf, was Sie spielen.
Leuchtet hellgrün 	Ein Loop wird abgespielt	Für den angewählten Part wurde ein Loop aufgenommen, das nun abgespielt wird. Betätigen Sie den LOOPER-Fußschalter zum Aufnehmen von Overdubs.
Blinkt gelb 	Der Looper ist bereit für Overdubs	Die Wiedergabe wurde beendet und der Looper ist scharfgeschaltet für Overdubs. Die Aufnahme beginnt, sobald Sie anfangen zu spielen.
Leuchtet gelb 	Ein Overdub wird aufgenommen	Der Looper nimmt ein Overdub auf. Betätigen Sie den LOOPER-Fußschalter, um die Aufnahme zu beenden.
Leuchtet dunkelgrün 	Es wurde ein Loop aufgenommen und die Wiedergabe ist gestoppt.	Ein Loop wurde aufgenommen, die Wiedergabe von Looper und Band wurde aber gestoppt. Drücken Sie den BAND-Fußschalter , um die Wiedergabe von beidem zu starten. Betätigen Sie den LOOPER-Fußschalter , um den Looper scharf zu schalten und halten Sie ihn für 2 Sekunden gedrückt, um den Loop zu löschen. Halten Sie den LOOPER-Fußschalter sofort erneut für zwei Sekunden gedrückt, wird der gelöschte wiederhergestellt.

15. **BAND-Fußschalter & LED**

Durch Drücken dieses Schalters ändern Sie den Status des TRIO+. Er wird verwendet, um die Band anzuleiten, die Wiedergabe der Band oder des Loops zu starten und zu stoppen und um die Band-Einstellungen zu löschen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Anleiten der *The TRIO+ Band*“ auf Seite 17.

Die BAND-LED zeigt den Status der Band für den ausgewählten Song-Part gemäß der folgenden Liste an:

BAND LED	Status	Beschreibung
Blinkt langsam rot 	Band hat Part nicht gelernt	Der ausgewählte Song-Part wurde noch nicht von der Band gelernt. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um das TRIO+ scharf zu schalten. Beachten Sie, dass das TRIO+ keinen Song-Part lernen kann, wenn schon ein Loop ohne Backing-Band aufgenommen wurde. In diesem Fall muss der Loop erst gelöscht werden, damit das TRIO+ den Part lernen kann.
Blinkt schnell rot 	Die Band ist bereit zu lernen	Das TRIO+ ist scharfgeschaltet und beginnt zu lernen, sobald Sie anfangen zu spielen
Leuchtet rot 	Band lernt	Das TRIO+ ist dabei den Song zu lernen, Nun sollten Sie spielen, um dem TRIO+ die Akkorde und das Timing beizubringen. Durch Drücken des BAND -Fußschalters beenden Sie die Lernphase und die Wiedergabe beginnt. Falls Sie sich verspielt haben, können Sie den gelernten Part wieder löschen, indem Sie den BAND -Fußschalter für zwei Sekunden gedrückt halten.
Leuchtet hellgrün 	Band spielt	Das TRIO+ spielt den Song ab. Durch Betätigen des BAND -Fußschalters beenden Sie die Wiedergabe. Halten Sie den BAND -Fußschalter zwei Sekunden gedrückt, springt die Wiedergabe am Ende des aktuellen Parts zum folgenden Part über.
Leuchtet dunkelgrün 	Wiedergabe der Band wurde beendet	Das TRIO+ hat den ausgewählten Song-Part gelernt, aber die Wiedergabe wurde angehalten. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um die Wiedergabe von Band und Loop zu starten. Oder halten Sie den Schalter zwei Sekunden lang gedrückt, um den ausgewählten Part und Loop zu löschen. Um einen gelöschten Part wiederherzustellen, halten Sie den BAND -Fußschalter sofort erneut für zwei Sekunden gedrückt.

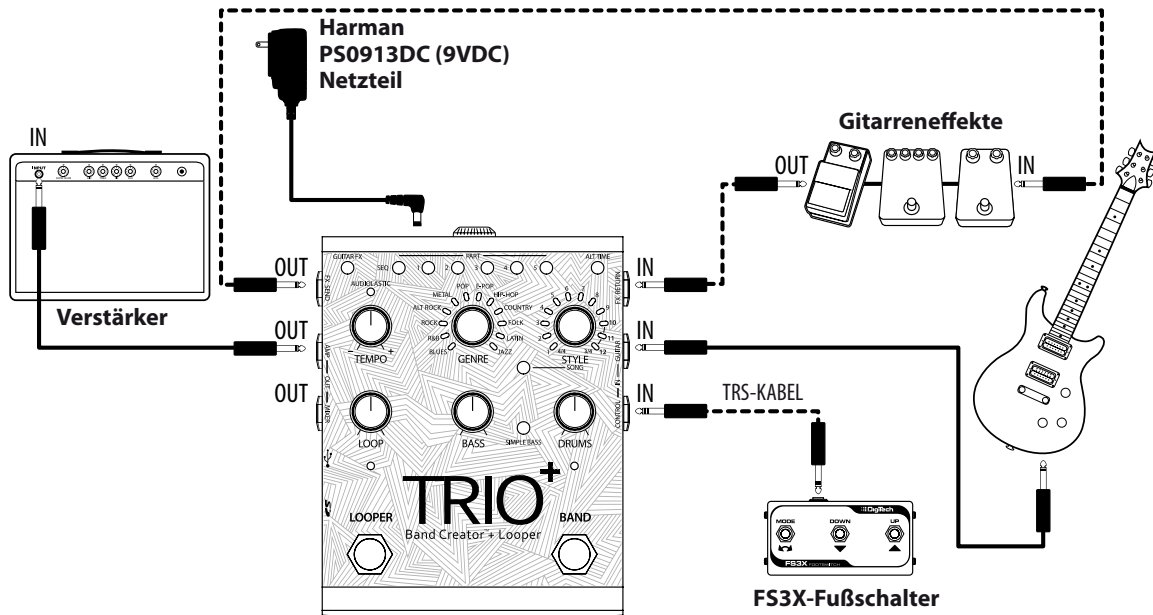
VERBINDUNGEN/STROMVERSORGUNG HERSTELLEN

So schließen Sie das TRIO+-Pedal an:

1. Regeln Sie die Lautstärke des Gitarrenverstärkers oder Kopfhörers herunter. Falls Sie mit einem Mischpult verbunden sind, regeln Sie den Gain und den Fader des verwendeten Kanals herunter.
2. Stellen Sie alle Audioanschlüsse am TRIO+ entsprechend der „*Anschlussdiagramme*“ auf Seite 13 her.
3. Verbinden Sie den entsprechenden (mitgelieferten) Harman-Netzadapter mit der Netzadaptereingangsbuchse, stecken Sie das andere Ende in eine Netzsteckdose und warten Sie bis das TRIO+ hochgefahren ist.
4. Schlagen Sie Ihre Gitarre an (Volume-Poti ganz aufdrehen!) und regeln Sie den Hauptlautstärkereglер Ihres Verstärkers oder die Lautstärke des Kopfhörers allmählich herauf, bis der gewünschte Lautstärkepegel erreicht ist. Falls Sie ein Mischpult verwenden, stellen Sie den Fader des Kanals auf 0 und stellen Sie anschließend den Gain-Regler auf die gewünschte Lautstärke ein.

ANSCHLUSSDIAGRAMME

Anschließen an einen Verstärker

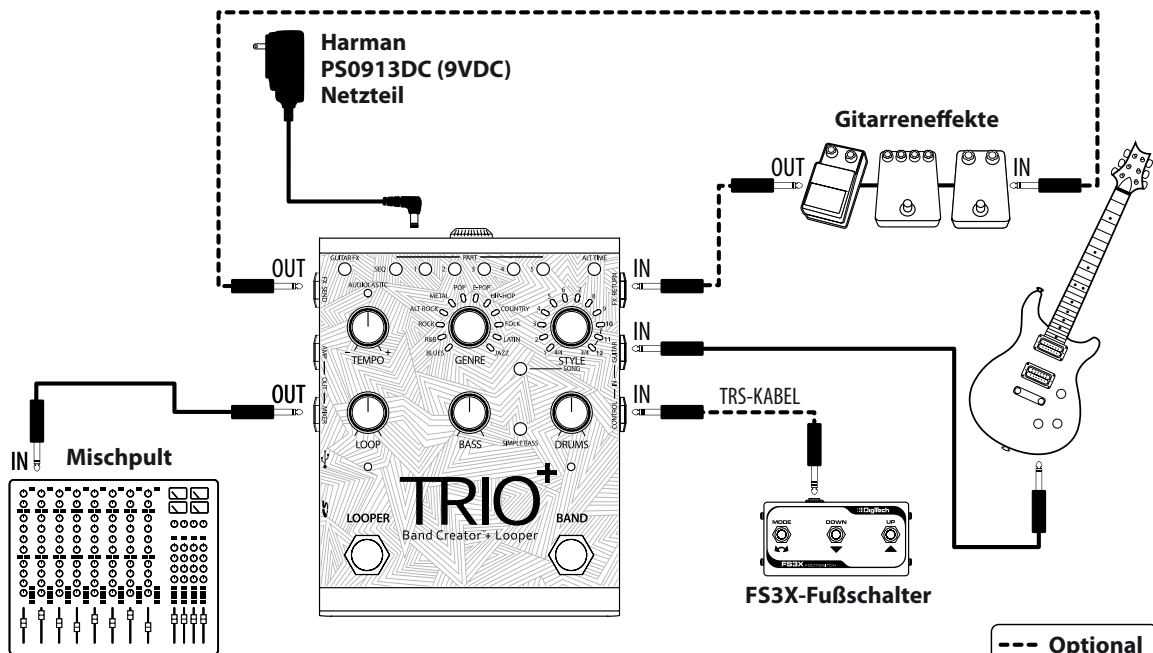


Verwenden Sie für Audioverbindungen ausschließlich unsymmetrische TS-Instrumentenkabel.

--- Optional

HINWEIS: Bei der Verwendung des AMP OUT werden Drums und Bass mit einer umgekehrten Cabinet-Simulation wiedergegeben. Siehe auch „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 15.

Anschließen an ein Mischpult

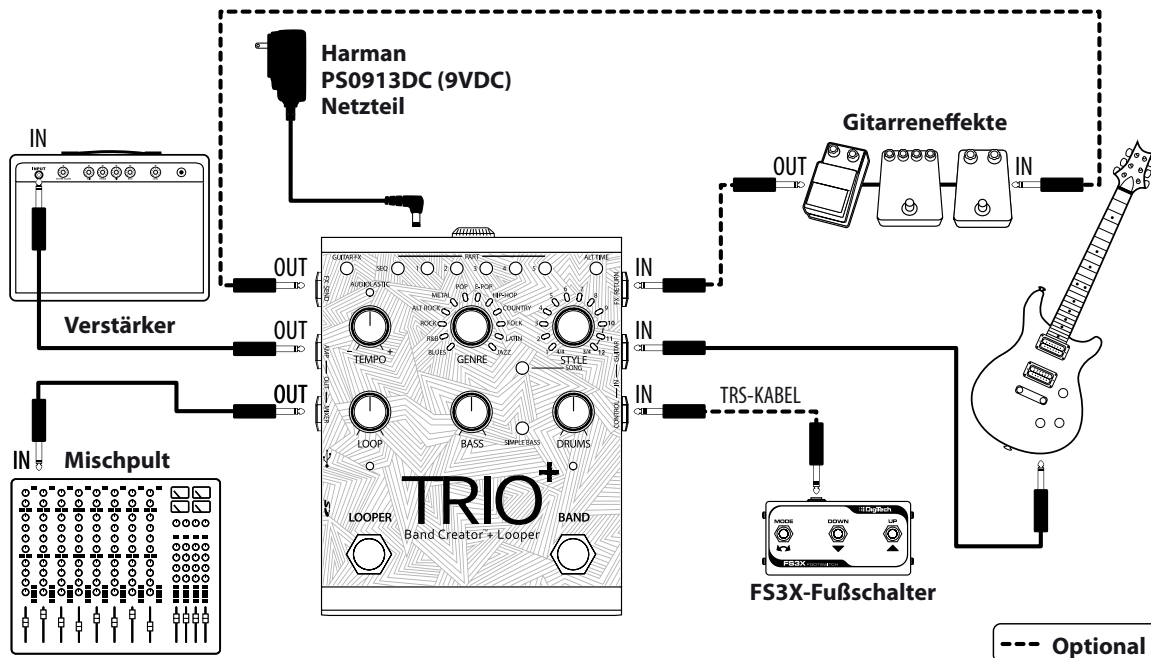


Verwenden Sie für Audioverbindungen ausschließlich unsymmetrische TS-Instrumentenkabel.

--- Optional

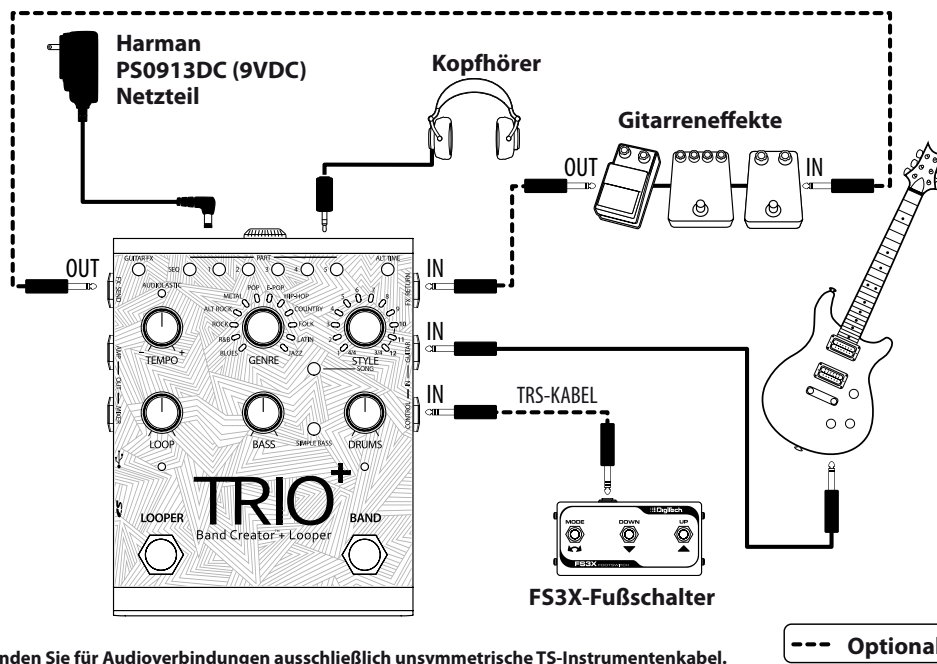
HINWEIS: Wenn nur der MIXER OUT verwendet wird, wird das Gitarrensinal mit einer zusätzlichen Cabinet-Simulation wiedergegeben. Siehe auch „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 15.

Anschließen an Verstärker & Mischpult



HINWEIS: Wird das TRIO+ sowohl über MIXER OUT als auch AMP OUT angeschlossen, wird die Gitarre über den AMP Output geleitet und Bass und Drums werden über den MIXER Output ausgegeben. Siehe auch „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 15.

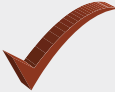
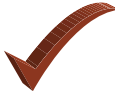
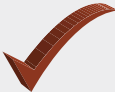
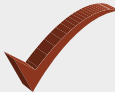


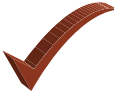
Verwendung mit Kopfhörer



HINWEIS: Wird der Kopfhörerausgang des TRIO+ verwendet, werden die anderen beiden Outputs stummgeschaltet. Die Klangausgabe im Kopfhörer ist Stereo und das Gitarrensignal mit einer Speaker-Simulation versehen. Siehe auch „Funktionsweisen der Ausgangsbuchsen“ auf Seite 15.

FUNKTIONSWEISEN DER AUSGANGSBUCHSEN

Die Ausgangsbuchsen haben eine automatische Erkennungsfunktion, die es dem TRIO+ ermöglicht, eine automatische Optimierung der Ausgänge vorzunehmen. Die folgende Tabelle zeigt, wie das TRIO+ abhängig von den angeschlossenen Ausgängen arbeitet.

Funktionsbeschreibung	MIXER OUT angeschlossen	AMP OUT angeschlossen	KOPFHÖRER angeschlossen
Die Lautsprecherbox-Emulation wird auf das Gitarrensignal und die Loops angewendet und ein Mono-Mix aus Bass, Schlagzeug und Gitarre wird über die MIXER OUT-Buchse ausgegeben.			
Ein Mono-Mix aus Bass, Schlagzeug und Gitarrensignal wird an die AMP OUT-Buchse geschickt. Ergänzend wird auf die Schlagzeug- und Bass-Signale eine Entzerrung angewendet, um ihnen einen besseren Sound bei der Wiedergabe durch eine Gitarrenlautsprecherbox zu verleihen. HINWEIS: Wenn Sie Ihren Gitarrenverstärker zur Wiedergabe von Schlagzeug und Bass aus dem TRIO verwenden, stellen Sie den Verstärker so clean wie möglich ein, um eine Verzerrung des Schlagzeugs zu vermeiden. Schlagzeug und Bass werden so vorentzerrt, dass sie bei der Wiedergabe durch einen cleanen Verstärker mit den EQ-Reglern in Mittelstellung optimal klingen.			
Das Gitarren- und das Loopsignal wird nur an die AMP OUT-Buchse geschickt. Der Mix aus Bass und Schlagzeug wird an die MIXER OUT-Buchse gelegt.			
Die Lautsprecherbox-Emulation wird auf das Gitarrensignal angewendet und ein Stereo-Mix aus Bass, Schlagzeug und Gitarre an den Kopfhörerausgang geleitet. Die MIXER- und AMP-Ausgänge werden stummgeschaltet.			

VERWENDUNG VON GITARRENEFFEKTEN

Das TRIO+ bietet zwei Möglichkeiten, mit denen Sie ihr Gitarrensinal mit Effekten bearbeiten können: Sie können die eingebauten Effekte benutzen und/oder ihre Lieblingseffekte an den FX-Loop anschließen. In beiden Fällen werden die Effekte auf das Gitarrensinal sowohl beim Spielen als auch beim Aufnehmen und Overdubben von Loops angewendet. Das TRIO+ lernt die Songs anhand des cleanen Gitarrensinals an der GUITAR IN-Buchse. Sie brauchen die Effekte also nicht ausschalten, wenn Sie neue Songs erstellen.

Verwenden der internen Gitarreneffekte

Das TRIO+ besitzt eingebaute Gitarreneffekte, die mit dem **GUITAR FX**-Schalter ein- und ausgeschaltet werden können. Den jeweiligen Status des Schalters zeigt die folgende Liste:

- **LED aus** – Die Gitarreneffekte sind nicht aktiviert.
- **LED leuchtet grün** – Auf Ihr Gitarrensinal wird ein Rhythmusgitarren-Effekt angewendet.
- **LED leuchtet rot** – Auf Ihr Gitarrensinal wird ein Leadgitarren-Effekt angewendet.

HINWEIS: Die Effektarten sind abhängig vom ausgewählten Genre.

Externe Gitarreneffekte an den FX-Loop anschließen und verwenden

Externe Effekte können über die Buchsen FX SEND und FX RETURN angeschlossen werden. Alle externen Effekte sollten auf diese Weise angeschlossen werden – **nicht über die GUITAR IN-Buchse des TRIO+**, da ansonsten die Arbeitsweise des TRIO+ gestört werden würde.

Genauere Informationen zum Anschließen externer Effekte finden Sie unter „**Anschlussdiagramme**“ auf Seite 13.

ANLEITEN DER BAND UND ARBEITEN MIT SONG-PARTS

Die fünf Song-Parts des TRIO+ eignen sich ideal zur Wiedergabe von Liedern mit Intro, Strophe, Refrain, Bridge und Outro. Jeder Song-Part kann in seiner Intensität individuell programmiert werden, um dem Song mehr Dynamik zu verleihen. Gelernte Song-Parts werden automatisch gespeichert, und stehen auch nach dem Aus- und wieder Einschalten zur Verfügung, bis sie von Hand gelöscht werden. Song-Parts können maximal 48 Takte lang sein, für optimale Resultate empfehlen wir jedoch höchstens 32 Takte zu verwenden.

Sie können während des Spiels des Liedes zwischen den Parts wechseln, indem Sie die fünf PART-Tasten oben auf der TRIO+-Oberfläche verwenden. Parts können außerdem durch Gedrückthalten des BAND-Fußschalters für 2 Sekunden oder mithilfe eines optionalen DigiTech FS3X-Fußschalters (siehe „Verwendung eines FS3X-Fußschalter“ auf Seite 32) gewechselt werden. Eine weitere Möglichkeit ist, eine Song-Sequenz zu programmieren, die automatisch zwischen den Parts wechselt (siehe „Programmieren einer Song-Sequenz“ auf Seite 21).

Anleiten der TRIO+-Band

HINWEIS: Das TRIO+ kann keinen Song-Part lernen, wenn bereits ein Loop ohne Backing-Band aufgenommen wurde. In diesem Fall muss der Loop erst gelöscht werden, damit das TRIO+ den Part lernen kann. Weitere Informationen hierzu auf Seite 25 unter „Loops löschen“.

So bringen Sie dem TRIO+ einen Song-Part bei:

1. Wählen Sie mit dem PART-Schaltern einen leeren Part, den Sie dem TRIO+ beibringen wollen. Die BAND-LED sollte nun langsam rot blinken, zum Zeichen, dass das TRIO+ bereit ist, Ihre Akkordfolge zu lernen. Leuchtet die BAND-LED dunkelgrün, bedeutet das, dass an dieser Stelle bereits ein Part existiert, der gelöscht werden muss, bevor er neu bespielt werden kann (siehe „Rücksetzen der TRIO+ Band“ auf Seite 19).
2. Stellen Sie die Lautstärkeregler von BASS und DRUMS auf ca. 10 Uhr.
3. Wählen Sie das gewünschte Genre, das Sie während des Anleitens des Parts verwenden wollen. Es kann aber auch jederzeit im Nachhinein verändert werden.
4. Für das Erstellen eines Song-Parts gibt es zwei Methoden:
 - Drücken Sie den BAND-Fußschalter, sobald Sie zu spielen anfangen oder
 - Drücken Sie den BAND-Fußschalter, um das TRIO+ scharf zu schalten (die BAND-LED beginnt schnell rot zu blinken). Halten Sie Ihre Gitarre ruhig, bevor Sie den ersten Akkord anschlagen.
5. Spielen Sie den Part in einem gleichmäßigen Rhythmus. Da Sie dem TRIO+ eine Akkordfolge beibringen, sollten Sie sauber spielen und auf Verzerrungen verzichten.
6. Um Ihre Akkordfolge abzuschließen, drücken Sie den BAND-Fußschalter auf demselben vollen Schlag, auf dem Sie auch begonnen haben. Die Band beginnt nun zu spielen und Sie können entweder dazu spielen oder Loops aufnehmen. Zu Informationen bezüglich des Aufnehmens von Loops siehe „Aufnehmen von Loops und Overdubs“ auf Seite 22.



HINWEIS: Das TRIO+ kann keinen Song-Part lernen, wenn bereits ein Loop ohne Backing-Band aufgenommen wurde. In diesem Fall muss der Loop erst gelöscht werden, damit das TRIO+ den Part lernen kann. Weitere Informationen hierzu auf Seite 25 unter „Loops löschen“.

TIPP: Wenn Sie die Anlern-Phase beendet haben, drücken Sie den LOOPER- statt des BAND-Fußschalters, um direkt mit der Aufnahme eines Loops zu beginnen. Wenn Sie die Aufnahme beenden möchten, drücken Sie erneut den LOOPER-Fußschalter oder warten Sie bis der Song-Part zu Ende gelaufen ist.

TIPP: Sollten Sie einen Fehler beim Spielen machen und den Part sofort löschen und wiederholen wollen, können Sie den BAND-Fußschalter, anstatt ihn zu drücken und loszulassen, für 2 Sekunden gedrückt halten und anschließend die Schritte 4-6 wiederholen.

7. Drücken des BAND-Fußschalters startet oder beendet nun die Wiedergabe der Band.

EXPERTENTIPPS ZUM ANLERNEN: Das TRIO+ muss automatisch Tonart, Länge, Taktart, Taktzahl, Akkorde und das Feeling eines Songs anhand von lediglich drei Schlüsselinformationen erkennen. Je klarer und exakter diese Informationen sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie auch die von Ihnen gewünschte musikalische Begleitung erhalten. Während das TRIO+ sein Bestes gibt, um mit den von Ihnen bereitgestellten Informationen zu arbeiten, werden die folgenden Tipps Ihnen helfen, die besten Ergebnisse zu erzielen:

- Es ist sehr wichtig, dass Sie jeweils den Zeitpunkt von Start und Stopp exakt setzen. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie jede Lernphase mit einem starken Anschlag nach unten beginnen und Ihre Schleife mit demselben Anschlag nach unten beenden, damit die Band rechtzeitig einsetzt, um der Beat durchlaufen kann.
- Versuchen Sie, den Start jedes Taktes mit einem klaren Anschlag zu beginnen. Versuchen Sie weiterhin, Synkopierungen beim Anlernen zu vermeiden. Bitte denken Sie daran, dass diese hier nicht aufgenommen werden. Sie brauchen also das Lied nicht „aufzuführen“, sondern lediglich die Akkordfolge und das Timing zu vermitteln.
- Halten Sie sich beim Anlernen der Akkordfolge nach Möglichkeit im Bereich der Dur-/Moll- und Septakkorde auf. Wenn Sie jammen oder Loops aufnehmen, können Sie komplexere Akkorde verwenden!
- Je mehr Takte Sie zum Anlernen spielen, desto höher ist auch die Zahl der möglichen Interpretationen. Unterteilen Sie deshalb lange Songs in mehrere Teile.
- Falls das TRIO+ eine Begleitung anbietet, die doppelt oder halb so schnell ist, wie Sie erwartet oder beabsichtigt haben, kann es helfen, die ALT TIME-Taste zu drücken, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Für eine genauere Funktionsweise von ALT TIME, können Sie „Tempo Interpretation“ aktivieren. Mehr Information hierzu finden Sie auf Seite 30 unter „Tempo-Interpretation mit ALT TIME“.
- Falls das TRIO ein 3/4- mit einem 4/4-Takt verwechselt oder umgekehrt, drehen Sie einfach den STYLE-Regler in den der gewünschten Taktart entsprechenden Bereich (Style 1-9 für 4/4 oder 10-12 für 3/4).
- Das TRIO+ kann Songs mit höchstens einem Akkord pro Schlag wiedergeben. Zwar sind auch dazwischen Akkordwechsel möglich, allerdings werden diese vom Bass nicht mitgespielt.

HINWEIS: Das TRIO+ bietet einige weitere Einstellungen, die die Funktionsweise des TRIO+ beim Anleiten einer Band erweitern. Siehe dazu auch das Kapitel „Zusatzfunktionen“ ab Seite 28.

Löschen der TRIO+-Band

Wenn Sie einen Song-Part löschen, können Sie dem TRIO+ diesen Teil neu bringen – zum Beispiel, wenn Sie einen Fehler gemacht haben oder in dem Part etwas anderes gespielt werden soll.

HINWEIS: Falls ein Loop zur Band aufgenommen wurde, wird dieser ebenfalls gelöscht.

Löschen/Wiederherstellen eines Song-Parts:

1. Stoppen Sie die Wiedergabe durch Betätigen des **BAND**-Fußschalters.
2. Wählen Sie den zu löschenden Part mit den **PART**-Schaltern aus (der Part mit dem am hellsten leuchtende Schalter ist ausgewählt)
3. Drücken und halten Sie den **BAND**-Fußschalter für ca. 2 Sekunden lang, bis die **BAND**-LED erlischt und anschließend beginnt rot zu blinken.

HINWEIS: Sollte ein Part irrtümlich gelöscht worden sein, drücken und halten Sie den **BAND**-Fußschalter erneut für 2 Sekunden, um den Song-Part wiederherzustellen (die **BAND**-LED wird grün, um anzuzeigen, dass der Part wiederhergestellt wurde). Es kann immer nur der letzte gelöschte Part wiederhergestellt werden.

Abspielen und Wechseln von Song-Parts:

1. Wählen Sie mittels der **PART**-Tasten den gewünschten Part aus.
2. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe des Song-Parts zu starten.
3. Während ein Song spielt, können Sie zu jeder Zeit einen **PART**-Schalter für den nächsten Part drücken. Oder, um freihändig agieren zu können, halten Sie den **BAND**-Fußschalter ca. 2 Sekunden gedrückt, um zum nächsten Part zu gelangen. Der Schalter des vorge-merkten Parts blinkt dann im beigebrachten Tempo und signalisiert, dass dieser Part gespielt wird, sobald der aktuelle Part zu Ende ist. Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang, überspringt das TRIO+ den nächsten Part und geht zum übernächsten.

TIPP: Alternativ kann auch der FS3X-Fußschalter verwendet werden, um die Parts zu wechseln. Mehr Informationen hierzu finden Sie auf *Seite 32 unter „Verwendung eines FS3X-Fußschalters“*.

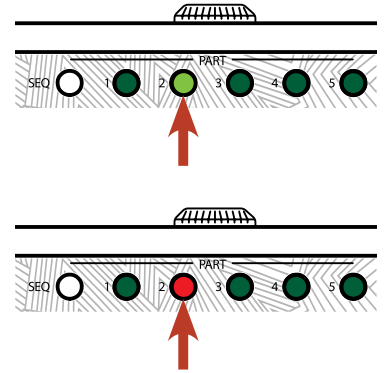
HINWEIS: Wenn das Tempo zweier Parts sehr ähnlich ist, und ein neuer Part angewählt wird, während der andere noch abgespielt wird, wird das Tempo des neuen Parts an das des aktuellen angepasst – in diesem Fall blinkt die **PART**-Taste synchron zur **ALT TIME**-LED. Sollte das Tempo des neu angewählten Parts sich sehr von dem des aktuellen unterscheiden, wird das Tempo nicht angepasst und die **PART**- und **ALT TIME**-LEDs blinken in unterschiedlichen Geschwindigkeiten.

Programmieren der Song-Part-Intensität

Jeder Song kann für normale (Standard-Einstellung / PART-Schalter leuchtet grün) oder hohe Intensität (PART-Schalter leuchtet rot) programmiert werden. Den Refrain oder die Bridge eines Songs mit einer höheren der Intensität Backing-Band zu programmieren, kann dabei helfen, einen Song dynamischer und damit spannender zu gestalten. Die Intensität eines Song-Parts kann man sowohl vor als auch nach dem Anlernen der Band einstellen.

Die Intensität eines Song-Parts ändern:

1. Betätigen Sie den Band-Fußschalter, um die Wiedergabe zu stoppen.
2. Drücken Sie den PART-Schalter desjenigen Parts, bei dem Sie die Intensität ändern möchten.
3. Drücken Sie den PART-Schalter erneut. Die LED des PART-Schalters wechselt nun von grün zu rot (für hohe Intensität programmiert) oder von rot zu grün (für normale Intensität programmiert), je nach Ausgangsstatus.

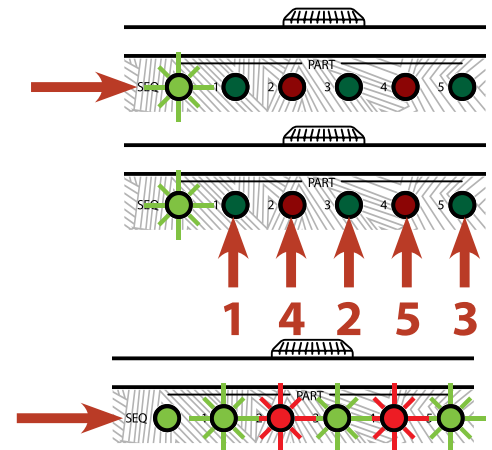


Programmieren der Song-Part-Intensität

Die Parts, die zu einem Song gehören, können in ihrer Reihenfolge verändert und zu einer Song-Sequenz angeordnet werden. Dies erlaubt Ihnen, sich auf Ihr Spiel konzentrieren zu können, anstatt per Hand zwischen den Parts wechseln zu müssen.

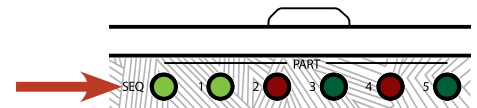
Wie man eine Song-Sequenz programmiert:

1. Drücken Sie den **SEQ**-Knopf (der Knopf beginnt zu blinken).
2. Betätigen Sie die **PART**-Knöpfe in der gewünschten Reihenfolge. Beachten Sie dabei, dass Sie Parts auch mehrfach hintereinander anwählen können – zum Beispiel, wenn Sie wollen, dass ein zweitaktiger Part vier Takte lang dauern soll oder wenn Sie möchten, dass dieselbe Strophe vor und nach dem Refrain gespielt wird.
3. Drücken Sie anschließend erneut den **SEQ**-Knopf. Die verschiedenen **PART**-Knöpfe blinken jetzt in der programmierten Reihenfolge, um Ihnen eine Vorschau der Sequenz zu geben.



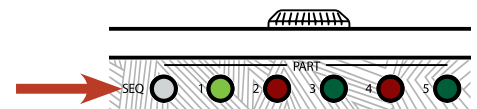
TIPP: Die Vorschau wird jedes Mal dann angezeigt, wenn eine neue Sequenz erstellt wurde oder wenn eine bereits programmierte Sequenz eingeschaltet wird, nachdem sie abgeschaltet war. Wenn Sie nicht das Ende der Vorschau abwarten wollen, können Sie sie durch Betätigen des **BAND**-Fußschalters anhalten.

4. Drückt man nun den **BAND**-Fußschalter wird der Song in der programmierten Reihenfolge abgespielt.



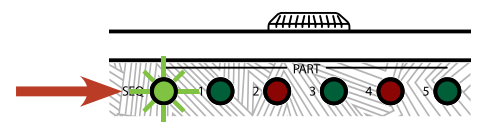
TIPP: Parts können nicht von Hand durch den **BAND**- oder den FS3X-Fußschalter gewechselt werden, wenn eine Sequenz aktiviert ist. Wenn Sie versuchen, einen Part mit einem Fußschalter auszuwählen, blinkt der **SEQ**-Knopf zum Zeichen, dass die Sequenz erst deaktiviert werden muss, bevor man Song-Parts über die Fußschalter anwählen kann.

5. Um eine programmierte Sequenz an- oder auszuschalten, stoppen Sie die Wiedergabe und drücken Sie dann den **SEQ**-Schalter.



TIPP: Eine weitere Methode, um eine programmierte Sequenz auszuschalten ist, einen beliebigen, nicht belegten PART-Schalter (leuchtet wenig oder gar nicht) zu betätigen.

6. Um eine Song-Sequenz zu löschen, muss der **SEQ**-Schalter aktiviert sein. Drücken und halten Sie ihn für 2 Sekunden (der Schalter blinkt zum Zeichen, dass die Sequenz nicht länger programmiert ist). Um den Sequence-Program-Mode zu verlassen, betätigen Sie den **SEQ**-Schalter.



AUFNEHMEN VON LOOPS UND OVERDUBS

Der im TRIO+ eingebaute **Looper** kann als traditioneller Looper (ohne Backing-Band) verwendet werden. Genauso ist es möglich, Loops zur Backing-Band aufzunehmen. Sobald der **erste** Loop aufgenommen ist, können Sie darüber unendlich viele Overdubs spielen. Aufgenommene Loops und Overdubs können leicht gelöscht werden, so dass Sie im Falle eines Fehlers schnell einen neuen Versuch starten können. Sollte ein zuletzt aufgenommener Loop oder ein Overdub versehentlich gelöscht worden sein, ermöglicht das TRIO+ das Wiederherstellen der Aufnahme. **Das Tempo Ihrer Songs (inklusive der aufgenommenen Loops) kann mittels des TEMPO-Reglers und des fortschrittlichen polyphonen Audilastic™-Time-Stretching-Algorithmus angepasst werden.**

HINWEIS: Die maximale Aufnahmelänge eines Loops beträgt 230 Sekunden pro Song-Part – basierend auf 48 Takten bei einem Tempo von 50 bpm.

Loops zur Backing-Band aufnehmen

Um Loops zur Backing-Band aufnehmen zu können, müssen Sie zunächst die Band anleiten. Schlagen Sie hierzu im Kapitel „**Anleiten der TRIO+ Band**“ auf Seite 17 nach.

Das TRIO+ bietet eine Reihe verschiedener Vorgehensweisen zum Aufnehmen von Loops zur Backing-Band. Wenn Sie nicht erst später in einem Song-Part mit der Aufnahme eines Loops beginnen wollen, funktioniert die traditionelle Methode am besten: Scharfstellen des Loopers und anschließendes Starten der Wiedergabe. Allerdings ist es nicht leicht, das richtige Timing und Feeling zu erwischen, wenn man die Loop-Aufnahme mit dem ersten Schlag des Einstiegs der Band starten will. Deshalb bietet das TRIO+ **einige Zusatzfunktionen**, die Ihnen in diesem Fall helfen sollen, das korrekte Timing zu treffen.

Einen Loop zur Backing-Band aufnehmen:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe zu beenden.
2. Drehen Sie den **LOOP**-Regler in die **12-Uhr**-Position.
3. Vergewissern Sie sich, dass die **AUDIOLASTIC**-LED aus ist. Ist sie es nicht, drehen Sie den **TEMPO**-Regler in die **12-Uhr**-Position – nun sollte die **AUDIOLASTIC**-LED aus sein.
4. Wählen Sie mittels der **PART**-Schalter den Part aus, **in dem Sie den Loop aufnehmen wollen**. Die **BAND**-LED sollte nun leicht grün leuchten.
5. **Um die Aufnahme zu beginnen, gibt es vier Möglichkeiten:**
 - Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe zu starten und anschließend den **LOOPER**-Fußschalter, um den Looper scharfzuschalten. Die **LOOPER**-LED blinkt rot (scharfgeschaltet) und sobald der Part von neuem losgeht, beginnt automatisch die Loop-Aufnahme. Oder...
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Scharfschalten des Loopers und fangen Sie an zu Spielen, sobald sie bereit sind. Mit der ersten gespielten Note starten auch die Wiedergabe der Band und die Aufnahme des Loops. Sie sollten also darauf achten, keine Geräusche auf der Gitarre zu machen, bevor Sie nicht für die Aufnahme bereit sind. Oder...
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Scharfschalten des Loopers. Achten Sie auch hier darauf, keine Geräusche auf der Gitarre zu machen, da dies die Wiedergabe der Band und Aufnahme des Loops aktivieren würde. Betätigen Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe der Band und die Loop-Aufnahme zu starten und setzen Sie mit ihrer Gitarre ein, wann immer Sie wollen. Diese Methode funktioniert am besten, wenn Ihre Gitarrenpart nicht auf dem ersten Schlag beginnen soll. Oder...
 - Benutzen Sie einen Einzähler. Mehr Informationen zu dieser Methode finden Sie unter „**Band-Loop mit Einzähler aufnehmen**“ auf Seite 28.

6. Wenn der Part zu Ende ist, leuchtet die LOOPER-LED grün und der soeben aufgenommene Loop wird gemeinsam mit der Band abgespielt. Endet Ihr Gitarrenpart bevor der Song-Part zu Ende ist, drücken Sie den LOOPER-Fußschalter, um die Aufnahme zu beenden oder halten Sie ihre Gitarre ruhig bis zum Ende des Parts.

TIPP: Informationen wie Sie einen Loop löschen, um ihn erneut aufzunehmen finden Sie unter „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

Loops ohne Backing-Band aufnehmen

Wenn man Loops ohne die Backing-Band aufnimmt, funktioniert das TRIO+ wie eine traditioneller Looper. So kann man auch einen Song-Part erstellen, in dem die Backing-Band aussetzt.

Einen Loop ohne Backing-Band aufnehmen:

1. Wählen Sie mit einer der **PART**-Tasten einen leeren Song-Part aus, in dem Sie Ihren Loop aufnehmen möchten. Die **BAND**-LED sollte langsam rot blinken.
2. Drehen Sie den **LOOP**-Level-Regler in die 12-Uhr-Position.
3. Um die Aufnahme zu starten, gibt es drei Möglichkeiten:
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, wenn Sie anfangen zu spielen. Oder...
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, um den Looper scharfzuschalten und beginnen Sie zu spielen, sobald Sie bereit sind. Denken Sie daran, dass auch eine einzelne Note schon die Aufnahme des Loops aktiviert. Vermeiden Sie also jegliche Geräusche, bevor Sie anfangen zu spielen. Oder...
 - Sie können auch mit einem Schlagzeug-Einzähler beginnen. Diese Methode eignet sich vor allem, wenn Sie einen für sich stehenden Loop aufnehmen wollen, der zu dem Tempo eines zuvor eingespielten Song-Parts passen soll. Weitere Informationen finden Sie unter „*Tempo des vorherigen Song-Parts mittels des Metronoms anpassen*“ auf Seite 29.
4. Das Starten und Beenden der Loop-Aufnahme kann auf zwei verschiedene Arten gesteuert werden:
 - Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter genau in dem Moment, in dem Sie wieder beim ersten Schlag ihres Loops angekommen sind. Die **LOOPER**-LED leuchtet nun grün und der aufgenommene Loop wird abgespielt. Oder...
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter genau in dem Moment, in dem Sie wieder beim ersten Schlag ihres Loops angekommen sind. Die **LOOPER**-LED leuchtet nun gelb, der aufgenommene Loop wird abgespielt und Sie können sofort mit der Aufnahme von Overdubs beginnen. Weitere Informationen finden Sie unter „*Overdubs aufnehmen*“ auf Seite 24. Um die Overdub-Aufnahme zu beenden, betätigen Sie erneut den **LOOPER**-Fußschalter (die **LOOPER**-LED schaltet auf grün).

TIPP: Um einen Loop zu löschen und ihn erneut aufzunehmen, folgen Sie bitte den Einweisungen in „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

TIPP: Eine weitere Methode, diese Funktion zu nutzen, ergibt sich mit der Verwendung eines FS3X-Fußschalters, mit dem man die Backing-Band zeitweise stummschalten kann. Dies eröffnet Ihnen außerdem die Möglichkeit, ein und demselben Part im Song mal alleine und mal mit der Band zusammen zu spielen. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel „*Verwendung eines FS3X-Fußschalters*“ auf Seite 32.

Overdubs aufnehmen

Die Aufnahme eines Overdubs kann sowohl wenn der Loop läuft, als auch wenn er angehalten ist, gestartet werden

Overdubs während der Loop-Wiedergabe aufnehmen:

1. Betätigen Sie den **LOOPER**-Fußschalter einmal, um die Overdub-Aufnahme zu aktivieren (die **LOOPER**-LED wechselt zu gelb). Nun können Sie damit beginnen, Overdubs auf den Loop aufzunehmen.
2. Wenn Sie das Overdubben beendet haben, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, um die Aufnahme zu beenden (die **LOOPER**-LED wechselt zu grün, [der Looper beendet die Overdub-Aufnahme und beginnt mit der Wiedergabe](#)).

TIPP: Um ein Overdub rückgängig zu machen und es erneut aufzunehmen, befolgen Sie bitte die Anweisungen im Kapitel „Undo/Redo des letzten Loops/Overdubs“ auf Seite 25.

Overdubs aus dem Stop-Status aufnehmen:

1. Betätigen Sie den **LOOPER**-Fußschalter einmal, um die Overdub-Aufnahme zu aktivieren (die **LOOPER**-LED wechselt zu gelb).
2. Die Aufnahme startet, sobald Sie beginnen Sie zu spielen oder den **BAND**-Fußschalter drücken.
3. Wenn Sie das Overdubben beendet haben, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, um die Aufnahme zu beenden (die **LOOPER**-LED wechselt zu grün, [der Looper beendet die Overdub-Aufnahme und beginnt mit der Wiedergabe](#)).

TIPP: Um ein Overdub rückgängig zu machen und es erneut aufzunehmen, befolgen Sie bitte die Anweisungen im Kapitel „Undo/Redo des letzten Loops/Overdubs“ auf Seite 25.

HINWEIS: Jedes Mal, wenn Sie ein neues Overdub aufnehmen, wird das zuvor aufgenommene mit dem Original-Loop gemischt.

Undo/Redo des letzten Loops/Overdubs

Der Loop oder das Overdub, das als letztes aufgenommen wurde, kann während der Wiedergabe rückgängig gemacht werden. Damit hat man die Möglichkeit, ohne den Spielfluss unterbrechen zu müssen, Loops oder Overdubs neu aufzunehmen. Und falls ein Loop oder Overdub versehentlich rückgängig gemacht worden ist, so lässt er sich mit der Redo-Funktion wiederherstellen.

Loop oder Overdub rückgängig machen:

1. Halten Sie den **LOOPER**-Fußschalter während der Wiedergabe für 2 Sekunden gedrückt, bis die **LOOPER**-LED kurz aufblinkt.

TIPP: Falls Sie einen Loop oder ein Overdub versehentlich gelöscht haben, halten Sie den LOOPER-Fußschalter erneut für zwei Sekunden gedrückt, um den Vorgang rückgängig zu machen. Beachten Sie, dass nur der letzte Loop/Overdub wiederhergestellt werden kann.

HINWEIS: Wird ein Loop ohne Backing-Band aufgenommen, kann dieser nicht während der Wiedergabe rückgängig gemacht werden. Um den Loop zu löschen, folgen Sie den unten stehenden Anweisungen.

Loops löschen

Führt man nach beendeter Wiedergabe die Lösch-Funktion aus, wird der gesamte Loop mit allen Overdubs gelöscht.

Einen Loop mit allen Overdubs löschen:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe zu beenden.
2. Drücken und halten Sie den **LOOPER**-Fußschalter für 2 Sekunden, bis das rote Blinken der **LOOPER**-LED aufhört.

TIPP: Falls Sie einen Loop versehentlich gelöscht haben, halten Sie den LOOPER-Fußschalter erneut für zwei Sekunden gedrückt, um den Vorgang rückgängig zu machen. Beachten Sie, dass nur der letzte Loop wiederhergestellt werden kann.

LOOPS AUF EINE GANZE SONG-SEQUENZ AUFNEHMEN

Es gibt die Möglichkeit alle Loops eines Song in einem Durchlauf aufzunehmen, nachdem alle Song-Parts angelernt und eine Song-Sequenz programmiert worden ist. Dadurch erhält man ein realistischeres und organischeres Spielgefühl während des Aufnehmens. Diese Vorgehensweise bei der Aufnahme eignet sich am besten, wenn Sie sich bereits mit den Funktionen des TRIO+ vertraut gemacht und alle Song-Parts vorausgeplant haben. Sie sollten den Song in einem Durchlauf spielen können, ohne Fehler zu machen.

Loops in einem Durchlauf eine Song-Sequenz aufnehmen:

1. Bringen Sie dem TRIO+ alle Song-Parts bei, wie auf **Seite 17 unter „Anleiten der TRIO+ Band“** beschrieben.
2. Für ein dynamischeres Spielgefühl programmieren Sie die Intensitäten der Song-Parts wie im Kapitel **„Programmieren der Song-Part-Intensität“ auf Seite 20** beschrieben.
3. Programmieren Sie die Song-Sequenz wie auf **Seite 21 unter „Programmieren einer Song-Sequenz“** erklärt.
4. Startet Ihr Gitarrenpart auf der dem ersten Downbeat des Songs, ist es hilfreich einen Drum-Stick-Einzähler zu aktivieren. Hierzu halten Sie den **PART**-Schalter des aktuellen Parts zwei Sekunden lang gedrückt, bis der PART-Schalter zu blinken anfängt.
5. Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, um den Looper scharfzuschalten. Denken Sie daran, dass, sofern Sie keinen Einzähler eingestellt haben, jeder Ton der Gitarre automatisch die Aufnahmen startet.
6. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, sobald Sie fertig zum Aufnehmen sind. Falls Sie den Einzähler aktiviert haben, hören Sie diesen nun für einen Takt, bevor der Song beginnt.

HINWEIS: Wurde zu einem Song-Part bereits ein Loop aufgenommen, wird zu diesem ein Overdub aufgenommen – zu erkennen an der gelb leuchtenden **LOOPER**-LED. Wenn Sie zum Beispiel eine Song-Sequenz programmieren, bei der ein Song-Part mehr als einmal gespielt wird, werden bei den späteren Durchläufen des Parts Overdubs aufgenommen. Wenn dies der Fall ist, Sie jedoch keine Overdubs zu dem Part aufnehmen wollen, spielen Sie in den folgenden Durchläufen nicht.

HINWEIS: Sollten Sie einen Fehler machen, können Sie alle aufgenommenen Loops des letzten Durchlaufs löschen, indem Sie den **BAND**-Fußschalter während der Wiedergabe für 2 Sekunden gedrückt halten. Alternativ können Sie auch die Band-Wiedergabe stoppen und den Loop in jedem Part einzeln löschen wie in **„Loops löschen“ auf Seite 25 beschrieben**.

TIME-FEEL UND TEMPO EINES SONGS ÄNDERN

Time-Feel ändern

Durch Drücken des ALT TIME-Knopfes wechseln Sie zu einer anderen Interpretation des Tempos eines Song-Parts – [für gewöhnlich handelt es sich hier um ein Half- oder Doubletime-Feel](#). Wenn das TRIO+ durch Halbieren oder Verdoppeln kein passendes Tempo und keine Taktanzahl findet, wird das Timing nicht verändert.

Die Funktionsweisen des ALT TIME-Knopfes werden wie folgt angezeigt:

1. **Aus** – Zeigt an, dass der ausgewählte Part noch nicht gelernt wurde.
2. **Blinkt grün** – Zeigt an, dass für den Part die ursprüngliche Tempo-Interpretation des Songs ausgewählt wurde.
3. **Blinkt gelb** – Zeigt an, dass für den Part die alternative Tempo-Interpretation des Songs ausgewählt wurde.

Hat das Trio einen Song-Part gelernt, blinkt der ALT TIME-Knopf entweder grün (originale Tempo-Interpretation) oder gelb (alternative Tempo-Interpretation). Er blinkt außerdem im Tempo des aktuellen Parts. Die Geschwindigkeit des Blinkens hängt vom für den Part erkannten Tempo, der Position des TEMPO-Reglers und der Stellung des ALT TIME-Knopfes ab. Die Blinkrate folgt den von Bass und Drums gespielten Viertelnoten. Die Stellung des ALT TIME-Knopfes kann in jedem der fünf Song-Part individuell verändert werden.

Bei der Wiedergabe eines Song-Parts wird das Blinken des ALT TIME-Knopfes zum Ende hin heller, um zu signalisieren, dass der Loop wieder von vorne anfängt.

TIPP: Drücken Sie den ALT TIME-Knopf vor dem Anlernen eines Song-Parts, um dem TRIO+ zu signalisieren, dass Sie ihm einen Part mit sehr hohem oder sehr niedrigem Tempo beibringen wollen. Weitere Informationen zu dieser Funktion finden Sie unter „*Tempo-Interpretation mit ALT TIME*“ auf Seite 30.

Song-Tempo ändern

Mit dem **TEMPO**-Regler stellen Sie die Wiedergabe-Geschwindigkeit des TRIO+ am besten nach Fertigstellung eines Songs ein. Steht der Regler in der Center-Position, bedeutet dies das Original-Tempo des Song-Parts. Drehen Sie den Regler an den rechten Anschlag, ist das Tempo verdoppelt, links halbiert. Die **AUDIOLASTICTM**-LED leuchtet, sobald das Original Tempo eines Parts verändert wurde.

Wenn Sie dem TRIO+ eine neue Akkordfolge beibringen, ist es egal, wo der **TEMPO**-Regler steht, denn der neue Part wird in jedem Fall im Original-Tempo abgespielt werden, bis Sie eine Veränderung am **TEMPO**-Regler vornehmen. Bewegen Sie nun den **TEMPO**-Regler, wird die Wiedergabe-Geschwindigkeit an die neue Regler-Position angepasst und die **AUDIOLASTIC**-LED beginnt zu leuchten. Dadurch wird gewährleistet, dass Sie immer die komplette Tempo-Spanne nach der Aufnahme zur Verfügung haben, unabhängig davon, wo der **TEMPO**-Regler während der Aufnahme stand.

HINWEIS: Die **AUDIOLASTIC**-LED muss aus sein, wenn Sie in den Looper aufnehmen. Wenn Sie einen Loop auf ein im Verhältnis zum Original verändertes Tempo aufnehmen, wird Ihnen dies durch ein Blinken der LED signalisiert. Drehen Sie vor der Aufnahme den **TEMPO**-Regler auf die **12-Uhr**-Position, um die Original-Geschwindigkeit wiederherzustellen und das **AUDIOLASTIC** Time-Stretching zu deaktivieren. Sind alle Loops und Overdubs des Songs aufgenommen, können Sie das Tempo, wenn nötig, verändern.

ZUSATZFUNKTIONEN

Aktivieren des Drum-Stick-Einzählers

Das TRIO+ verfügt über die Möglichkeit eines Drum-Stick-Einzählers, der für die folgenden Funktionen genutzt werden kann:

1. 1-taktiger Einzähler, bevor ein Song abgespielt wird.
2. [Loops mit der Band aufnehmen, die auf dem ersten Schlag eines Parts beginnen.](#)

Die Count-In-Funktion muss jedes Mal aktiviert werden, bevor Sie sie nutzen können. Dies geschieht durch Halten des **PART**-Schalters für zwei Sekunden. Der folgende Abschnitt zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie die verschiedenen Funktionen des Einzählers verwenden.

HINWEIS: Das TRIO+ muss mindestens einen Part gelernt haben, damit ein Einzähler zur Verfügung steht.

Song mit [Einzähler](#) starten

Einen eintaktigen Einzähler aktivieren:

1. Drücken Sie bei gestoppter Wiedergabe einen **PART**-Schalter, um den ersten Part des Songs auszuwählen. Sollten Sie eine Song-Sequenz programmiert haben, ist diese Auswahl bereits getroffen. In beiden Fällen leuchtet der Schalter des aktuell gewählten Parts heller als die der anderen.
2. Halten Sie den Schalter des aktuellen Parts für 2 Sekunden gedrückt (der **PART**-Schalter beginnt im Tempo des Parts zu blinken und aktiviert den Einzähler). Erneutes zweisekündiges Halten des **PART**-Schalters deaktiviert den Einzähler wieder.
3. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um den Einzähler zu starten.
4. Nach dem eintaktigen Einzähler beginnt die Wiedergabe der Band.

Einen Loop zur Band mit Einzähler aufnehmen

Ein Einzähler kann enorm hilfreich sein, wenn Sie einen Loop zur Band einspielen wollen - zum Beispiel, wenn Sie ein Solo aufnehmen wollen, das auf der ersten Zählzeit des Parts anfängt.

Einen eintaktigen Einzähler aktivieren und einen Loop zur Band aufnehmen:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe anzuhalten.
2. Drehen Sie den **LOOP**-Level-Regler auf [12 Uhr](#).
3. Vergewissern Sie sich davon, dass die **AUDIOLASTICTM**-LED aus ist. Ist sie es nicht, drehen Sie den **TEMPO**-Regler in die [12-Uhr](#)-Position. Nun sollte die **AUDIOLASTIC**-LED aus sein.
4. Wählen Sie den Part aus, zu dem Sie einen Loop aufnehmen wollen.
5. Halten Sie den Schalter des aktuellen Parts für 2 Sekunden gedrückt (der **PART**-Schalter beginnt im Tempo des Parts zu blinken und aktiviert den Einzähler). Erneutes zweisekündiges Halten des **PART**-Schalters deaktiviert den Einzähler wieder.
6. Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, um den [Looper](#) scharfzuschalten.
7. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um den Einzähler zu starten.
8. Nach dem eintaktigen Einzähler beginnt die Aufnahme – Sie können auf der ersten Zählzeit der Band anfangen zu spielen.
9. [Die Aufnahme wird automatisch beendet und die Wiedergabe gestartet, wenn das Ende des Parts erreicht wurde.](#) Falls Ihr Gitarrenpart vor Ende des Song-Parts endet, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter, um die Looper-Aufnahme zu beenden und halten Sie Ihre Gitarre ruhig. Ist der Part zu Ende, leuchtet die **LOOPER**-LED grün und der gerade aufgenommene Loop wird zusammen zur Band abgespielt.

TIPP: Wie Sie einen Loop löschen und neu aufnehmen, erfahren Sie im Kapitel „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

TIPP: Eine weitere Methode ein Solo aufzunehmen, das auf der ersten Zählzeit eines Parts beginnt, ist folgende: Wiedergabe starten, Looper scharfschalten und mit dem Solo beginnen, sobald der Part von neuem losgeht. Mehr dazu unter „*Loops mit der Backing-Band aufnehmen*“ auf Seite 22.

Dem TRIO+ beim Anleiten Tipps geben

„Tipps“ ermöglichen es Ihnen, dem TRIO+ zu sagen, wie es die von Ihnen empfangenen Informationen interpretieren soll. Tipps können verwendet werden, um:

- einen bestimmten Style vor dem Anleiten der Band auszuwählen,
- sicherzustellen, dass das Tempo eines neuen Parts genau auf das des vorangegangenen passt,
- das TRIO+ vorab darüber zu informieren, ob Sie eine schnelle oder langsame Interpretation Ihres Tempos wünschen.

Vorauswahl eines Styles

Das TRIO+ kann standardmäßig so eingestellt werden, dass jedes Mal, wenn Sie einen neuen Part einspielen wollen, ein bestimmter Style vorausgewählt ist.

Einen Style vor-auswählen:

1. Bevor Sie dem TRIO+ Ihren Song-Part beibringen (**BAND**-LED blinkt langsam rot), drehen Sie den **STYLE**-Regler auf den gewünschten Style. Der gewählte Style blinkt synchron zur **BAND**-LED zum Zeichen, dass dieser Style die automatische Voreinstellung außer Kraft setzt. Vorausgewählte Styles gelten in allen Parts eines Songs, es sei denn Sie ändern dies.
2. Um zur automatischen Style-Wahl zurückzukehren bevor Sie einen neuen Part erstellen, drehen Sie den **STYLE**-Regler bis keine der **STYLE**-LEDs mehr leuchtet.

HINWEIS: Die Style-Wahl kehrt immer zur Standardeinstellung zurück, sobald ein neuer Song geladen wird.

Tempo mit Metronom an einen vorherigen Song-Part anpassen

Sie können dem TRIO+ sagen, dass Sie den folgenden Song-Part oder Loop mit dem gleichen Tempo wie dem des zuletzt angewählten Song-Parts mit der Metronom-Funktion einspielen möchten.

Die Metronom-Funktion muss jedes Mal, wenn man sie benutzen möchte, neu aktiviert werden, indem Sie den ausgewählten **PART**-Schalter für 2 Sekunden gedrückt halten. Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Anleitung, die Ihnen diese Funktion Schritt für Schritt näher bringt.

HINWEIS: Sie müssen dem TRIO+ schon mindestens einen Part beigebracht haben, bevor Sie die Metronom-Funktion verwenden können.



Tempo eines neuen Parts mit dem Metronom an das des vorherigen Parts anpassen:

1. Falls die Band gerade spielt, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe zu beenden.
2. Wählen Sie anhand der **PART**-Schalter den Part aus, in dem Sie die Band Anleiten oder einen Loop aufnehmen möchten.
3. Falls Sie einen Loop aufnehmen, vergewissern Sie sich, dass die **AUDIOLASTICTM**-LED aus ist. Ist sie es nicht, drehen Sie den **TEMPO**-Regler in die **12-Uhr**-Position. Nun sollte die **AUDIOLASTIC**-LED aus sein.
4. Drücken und halten Sie den **PART**-Schalter des aktuellen Parts bis das **Metronom** angeht – darüber hinaus fängt der **PART**-Schalter an, im Tempo des vorherigen Parts zu blinken.
5. Sobald Sie ein Gefühl für das Tempo haben, halten Sie Ihre Gitarre still und drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Band und den **LOOPER**-Fußschalter, um den Looper scharfzuschalten. Wenn Sie nun anfangen zu spielen, beginnt auch die Loop-Aufnahme oder das Anleiten der Band.
6. Um die Aufzeichnung des Loop oder Song-Parts zu beenden, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter zeitgleich mit der Zählzeit, auf der Sie angefangen haben. Die Wiedergabe der Band oder des Loops beginnt nun und – sofern das Tempo Ihres neuen Parts ungefähr mit dem Tempo des Metronoms übereinstimmt – das **TRIO+** verändert das Tempo so, dass es zu dem des Metronoms passt.

TIPP: Um einen Song-Part oder Loop zu löschen und erneut aufzunehmen, folgen Sie den Anweisungen unter „Rücksetzen der **TRIO+** Band“ auf Seite 19 oder „Loops löschen“ auf Seite 25.

Tempo-Interpretation mit ALT TIME

Manchmal ist es schwierig für das **TRIO+** anhand Ihres gespielten Rhythmus zu entscheiden, ob ein Song auf einem langsamen oder schnellen Tempo basiert. Deswegen können Sie dem **TRIO+** mittels des **ALT TIME**-Knopfes einen Tipp geben und vor der Aufnahme sagen, ob Sie ein schnelles oder langsames Tempo bevorzugen.

1. Bevor Sie dem **TRIO+** einen Song-Part beibringen (**BAND**-LED blinkt langsam rot), drücken Sie den **ALT TIME**-Knopf (der Knopf beginnt rot zu blinken). Nachdem Sie Ihren Part gespielt haben, wird das **TRIO+** versuchen, die langsamste Tempo-Interpretation Ihres Rhythmus zu finden.
2. Drücken Sie den **ALT TIME**-Knopf erneut (der Knopf fängt an grün zu blinken), entscheidet sich das **TRIO+** für eine schnellere Interpretation des Tempos. Nachdem Sie Ihren Part gespielt haben, wird das **TRIO+** versuchen, die schnellste Tempo-Interpretation Ihres Rhythmus zu ermitteln.
3. Um zur normalen Funktionsweise zurückzukehren, drücken Sie den **ALT TIME**-Knopf erneut (das Blinken hört auf). Nun wird das **TRIO+** automatisch bestimmen, ob ein Song Part basierend auf dem von Ihnen gespielten Rhythmus in halber oder doppelter Geschwindigkeit abgespielt wird, sobald Sie den **ALT TIME**-Knopf betätigen.

VERWALTEN VON SONGS

Songs speichern

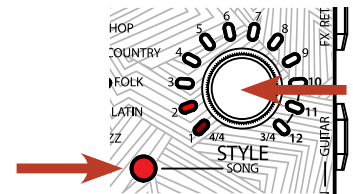
Das TRIO+ speichert alle Songs automatisch auf der mitgelieferten microSD-Karte. Bis zu 12 Songs (jeder mit bis zu 5 Parts inklusive Loops) können hierauf gespeichert werden. Mehr Informationen zur Kompatibilität von SD-Karten finden Sie unter „[Unterstützte microSD-Karten](#)“ auf Seite 4.

HINWEIS: Um sicher zu gehen, dass keine Daten verloren gehen, stoppen Sie die Wiedergabe des TRIO+ und warten Sie mindestens 5 Sekunden, in denen Sie keine Änderungen an Ihren Songs vornehmen, bevor Sie die microSD-Karte oder das Netzteil entfernen.

Songs und Loops können mit der kostenlosen [TRIO-Manager](#)-Software auch auf einem Computer (Mac und PC) verwaltet werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[TRIO Manager-Software/Firmware Updates](#)“ auf Seite 57.

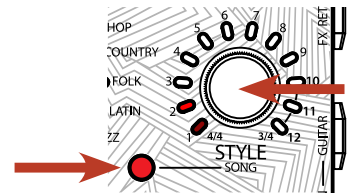
Einen neuen Song erstellen:

1. Drücken Sie den **SONG**-Schalter.
2. Drehen Sie den **STYLE**-Regler, um einen leeren Song auszuwählen (die **STYLE**-LEDs leuchten nicht, wenn ein Song leer ist).
3. Drücken Sie den **SONG**-Schalter oder den **BAND**-Fußschalter, um die Funktion zu verlassen.



Einen Song laden:

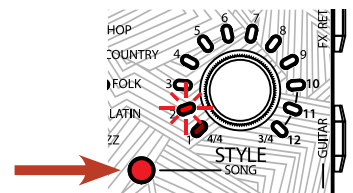
1. Drücken Sie den **SONG**-Schalter.
2. Drehen Sie den **STYLE**-Regler, um einen Song auszuwählen (zuvor gespeicherte Songs leuchten dunkel).
3. Drücken Sie den **SONG**-Schalter oder den **BAND**-Fußschalter, um die Funktion zu verlassen. Beachten Sie, dass das TRIO+ einen Moment braucht, um den Song zu laden. Der Ladevorgang ist beendet, sobald die LED des **SONG**-Schalters ausgeht und alle anderen LEDs in ihren ursprünglichen Status zurückkehren.



TIPP: Wenn ein Song mit dem **STYLE**-Regler ausgewählt wird, geben die **LEDs SEQ, PART, ALT TIME, GENRE, SIMPLE BASS, LOOPER** und **BAND** Auskunft über die Parameter des Songs.

Löschen eines Songs:

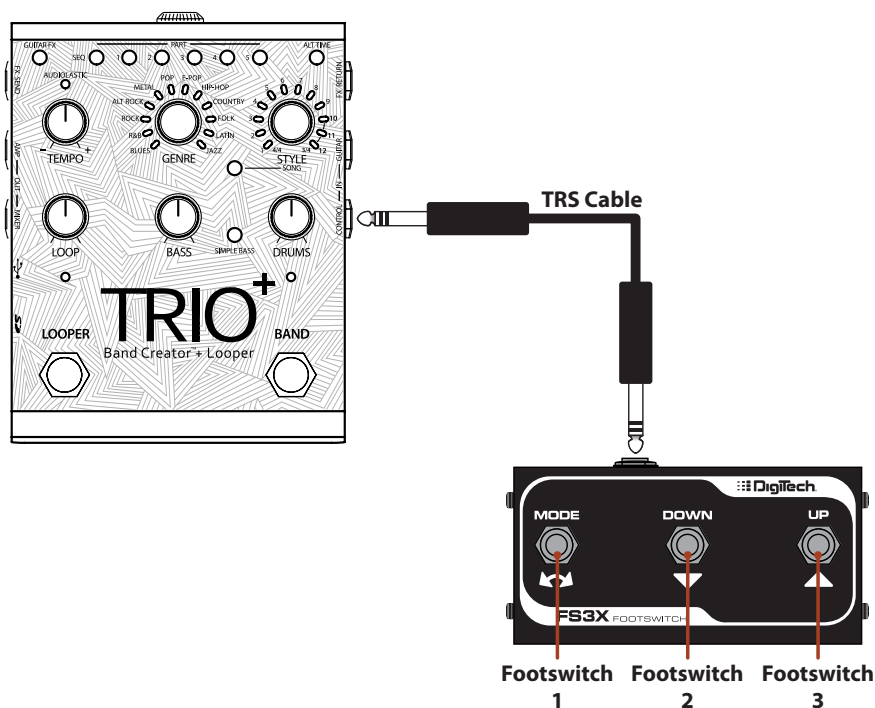
1. Drücken Sie den **SONG**-Schalter.
2. Drehen Sie den **STYLE**-Regler, um den Song auszuwählen, den Sie löschen möchten.
3. Drücken und halten Sie den **SONG**-Schalter für 2 Sekunden, um den Song zu löschen (die LED des Songs blinkt hell rot). Beachten Sie, dass ein gelöschter Song nicht wiederhergestellt werden kann.



HINWEIS: Ein gelöschter Song kann nicht wiederhergestellt werden.

VERWENDUNG EINES FS3X-FUSSSCHALTERS

Ein optionaler DigiTech FS3X-Fußschalter kann an der CONTROL IN-Buchse eingesteckt werden und bietet Ihnen eine zusätzliche Freihandsteuerung. Beim Anschluss des FS3X an das TRIO muss ein TRS (Tip-Ring-Sleeve) 1/4"-Kabel verwendet werden. Die Verwendung eines FS3X bietet drei wählbare Funktionsweisen, die in der folgenden Tabelle beschrieben werden.



FS3X-Mode	Drücken & Halten während des Anschließens	FS3X Steuerung		
		FS3X Footswitch 1	FS3X Footswitch 2	FS3X Footswitch 2
Live (Standard)	FS3X-Footswitch 1	Wechselt zum nächsten Style (Halten für vorherigen Style)	Wechselt zum nächsten Part (Halten nach Beenden der Wiedergabe, um Einzähler oder Metro-nom zu aktivieren)	Schalter für ALT TIME-Mode
Tischeinsatz	FS3X-Footswitch 2	Gleiche Funktion wie der LOOPER-Fußschalter des TRIO+	Wechselt zum nächsten Part (Halten nach Beenden der Wiedergabe, um Einzähler oder Metro-nom zu aktivieren)	Gleiche Funktion wie der BAND-Fußschalter des TRIO+
Live-Mischer	FS3X-Footswitch 3	Halten, um den Bass stumm zu schalten	Halten, um die Drums stumm zu schalten	Halten, um Bass und Drums stumm zu schalten

Funktionsweise des FS3X ändern:

1. Stellen Sie sicher, dass das TRIO+ an eine Stromquelle angeschlossen ist und läuft.
2. trennen Sie das FS3X vom TRIO+ (sofern es angeschlossen ist).
3. Drücken und halten Sie den für die gewünschte Funktionsweise zuständigen FS3X-Fußschalter (siehe Tabelle oben)
4. Verbinden Sie das FS3X mit der CONTROL IN-Buchse des TRIO+, während Sie den Fußschalter gedrückt halten. Halten Sie den Fußschalter eine weitere Sekunde gedrückt, nachdem Sie die Verbindung hergestellt haben.
5. Nun wird das TRIO+ die neue Funktionsweise der Fußschalter verwenden.

GENRES & STYLES

Das DigiTech TRIO+ wurde mit dem Ziel entwickelt, Ihnen die Illusion zu vermitteln, dass Sie mit einer echten Rhythmusgruppe spielen – ein Gefühl, dass sich sehr von dem statischer Backing Tracks unterscheidet. Die Wiedergabe der Stile folgt Ihren Akkordfolgen und stützt sich dabei auf ein umfangreiches Verständnis für musikalische Theorie. Die Bassnoten werden dynamisch ausgewählt und variieren sowohl innerhalb eines Parts, als auch von Durchlauf zu Durchlauf. Darüber hinaus wurden die TRIO+-Styles unter Verwendung von Aufnahmen einiger der bedeutendsten Session-Spieler aus Nashville erstellt.

Das Schlagzeug kann für jeden Style mit normaler oder hoher Intensität programmiert werden, was ungefähr dem Intensitätsunterschied zwischen einer Strophe und einem Refrain entspricht. Damit können alle 5 Song-Parts individuell an die benötigte Dynamik angepasst werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „*Programmieren der Song-Part-Intensität*“ auf Seite 20. Verschiedene Schlagzeug-Klangfarben kommen außerdem zum Einsatz, um eine gewisse Abwechslung innerhalb eines Parts sowie zwischen den Parts zu gewährleisten.

Das TRIO+ bietet Ihnen die folgenden Genres zur Wahl:

- **BLUES** – beinhaltet alle Stile, die auf Spielarten des Blues basieren. Die Basslinien haben größtenteils eine bluesige Klangfarbe. Darüber hinaus [finden Sie hier einige Stile mit ternärer Rhythmik](#)
- **R&B** – Styles mit Anleihen aus Motown, Stax oder Memphis Soul Vibe. Leicht bluesy und etwas funky.
- **ROCK** – Klassische Rock-Sounds der 60er-, 70er- und 80er-Jahre finden sich in diesem Genre. Gerne etwas bluesy mit kräftigem Schlagzeug.
- **ALT ROCK** – Styles der 90er-Jahre, die von Funk, Rock, Punk und Reggae beeinflusst sind. Denken Sie die Musik der Red Hot Chili Peppers über Sublime bis hin zu den Smashing Pumpkins. Der Sound der 90er!
- **METAL** – Freunde härterer Gangarten finden hier Styles von Thrash, Death und Black Metal bis hin zu Metalcore mit explosiven Double-Bassdrum-Beats
- **POP** – Saubere, klare Styles, die als Fundament für melodische Pop-Songs dienen.
- **E-POP** – Ein Auswahl an Synth-Pop-Styles und Drum-Machine-Sounds der letzten 35+ Jahre.
- **HIPHOP** – Zurückgelehnte Grooves, die ihre Einflüsse in der goldenen Ära des HipHop genauso haben, wie in der 90er-Jahre R'n'B-Renaissance und modernen Cali-Beats. Diese Styles funktionieren am besten bei Tempi zwischen 70 und 110 bpm.
- **COUNTRY** – Hier finden sich alle Country-Stile: vom spärlichen Country-Walzer bis zu Country-Rock mit modernerem Sound.
- **FOLK** – Einfache Percussion und Kontrabass für ältere Folk-Styles. Für jeden, der für traditionelle Songs, 60er-Jahre-Greenwich-Village-Klassiker oder modernere Indie-Folk-Styles eine sparsame Instrumentierung und Interpretation sucht.
- **LATIN** – Eine Auswahl klassischer Latin-Styles mit einer Mischung aus traditionellem Percussion-Spiel und zeitgemäßen Schlagzeug-Arrangements.
- **JAZZ** – Klassische Jazz-Stile mit Swing-Beats und Walking-Bass-Linien.

In jedem Genre stehen 12 Stile zur Auswahl (per **STYLE**-Regler). Im Feld für die Stilbeschreibung beziehen sich die Bezeichnungen für hohe und normale Intensität auf den jeweiligen Status der Song-Parts. Ein grüner **PART**-Knopf bedeutet normale Intensität, ein roter hohe Intensität. Die Tempo-Angaben sind Anhaltspunkte, wo der jeweilige Groove am besten klingt. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „*Programmieren der Song-Part-Intensität*“ auf Seite 20.



Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Blues	1	4/4	gerade 1/8tel	Jazz-Blues mittleren Tempos. 65-120 bpm. Langsamer Walking-Bass in einem spärlicheren Stil mit wenigen Verzierungen. Einfacher Beat mit geradem Kick/Snare-Spiel. HiHat in der normalen, Becken in der hohen Intensität.
Blues	2	4/4	gerade 1/16tel	Jazziger Smooth-Blues mit hüpfendem Rhythmus. 70-130 bpm. Spärlicher Stakkato-Bassgroove mit Oktavsprüngen. Das groovige Schlagzeug bewegt sich von dichter HiHat und Sidestick/Snare in der normalen zu spritzigen Hats und Snare in der hohen Intensität.
Blues	3	4/4	gerade 1/8tel	Slow-Blues. 75-130 bpm. Der Bass verbindet die Akkorde durch kleine Läufe, das Schlagzeug wechselt zwischen Sidestick und Snare in der normalen sowie Snare und Ride in der hohen Intensität.
Blues	4	4/4	1/8tel Swing	Blues im Chess Records-Stil. 80-150 bpm. Der Bass spielt die Grundtöne in Achtelnoten und verbindet die Akkorde durch kleine Läufe. Treibendes Swing-Rock-Schlagzeug mit lebendiger Besen-Snare. In der hohen Intensität kommen Becken hinzu.
Blues	5	4/4	1/8 Swing	Blues im Boogie Woogie/Zydeco-Stil. 80-125 bpm. Einfacher, entspannter Blues-Bass in Oktaven mit gelegentlichem Walking-Bass zwischen den Akkorden. Stark geschuffletes Schlagzeug mit Besen/Sidestick in der normalen und Becken in der hohen Intensität.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Blues	6	4/4	1/8tel Swing	Langsamer Blues im Chicago-Stil. 60-115 bpm. Der Bass arpeggiert die Akkorde in Achteln mit gelegentlichen lebendigen Fills. Einfacher Swing mit Brushes auf der Snare.
Blues	7	4/4	1/8tel Swing	Lo-Fi-Blues-Band. 110-140 bpm. Stakkato Walking-Blues-Bass, Offbeat-Snare und viel offener Hi-Hat in der normalen Intensität. In der hohen Intensität wechselt das Schlagzeug auf die Becken und zu einer rollenden Snare.
Blues	8	4/4	1/8tel Swing	Gefühlvoller Blues-Shuffle. 90-130 bpm. Walking-Blues-Bass. Blues-Shuffle-Schlagzeug mit HiHat, in der hohen Intensität auf die Becken wechselnd.
Blues	9	4/4	1/8tel Swing	Blues Shuffle. 105-150 bpm. Klassischer Shuffle-Blues mit großen Sprüngen zwischen den Akkorden. Shuffle-Schlagzeug, Snare auf 3, in der hohen Intensität auf die Becken wechselnd.
Blues	10	3/4	gerade 1/8tel	Blues-Rock im 3/4-Takt. 65-150 bpm. Gleichmäßiger Bass auf dem Grundton des Akkords mit gelegentlichen schnellen Übergangspassagen. Rock-Schlagzeug, von Snare und Hats in der normalen zu Snare und Ride in der hohen Intensität wechselnd.
Blues	11	3/4	1/8tel Swing	Blues Shuffle-Walzer. 65-150. Gleichmäßiger Bass, der zwischen Grundton und Quinte wechselt. Rock-Beat mit Hats und Snare in der normalen und Ride und Snare in der hohen Intensität.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Blues	12	3/4	1/8tel Swing	Blues-Walzer. 50-130 bpm. Bass-Groove ähnlich wie Blues-Stil Nr. 11 mit Wechsel Grundton, Quinte rauf und Sekunde runter. Snare und Hats in der normalen und Snare und Ride in der hohen Intensität.
R&B	1	4/4	gerade 1/16tel	R&B-Rock mit langsamem, gefühlvollem Groove. 55-80 bpm. Langsamer, bluesiger Bass mit Fills zwischen den Akkorden. Groove-Schlagzeug mit HiHat, in der hohen Intensität auf die Becken wechselnd.
R&B	2	4/4	gerade 1/8tel	60er-Jahre Soul-Rhythmus. 100-130 bpm. Der Walking-Bass arpeggiert die Akkorde. Funk/Soul-Schlagzeug mit HiHat in der normalen und Ride in der hohen Intensität.
R&B	3	4/4	gerade 1/16tel	Soul der 70er-Jahre. 70-110 bpm. Bass beginnt mit dem Grundton und bewegt sich dann zur Quinte mit chromatischen Übergängen. Funky Schlagzeug mit Cowbell.
R&B	4	4/4	gerade 1/16tel	Smooth-Jazz/Soul. 75-130 bpm. Langsamer Bass mit chromatischen Walking-Übergängen am Ende des Taktes und gelegentlichen schnellen Verzierungen. Einfaches Schlagzeug mit Four-on-the-floor-Kick, HiHat und spärlichem Snare-Einsatz in der normalen und Ride in der hohen Intensität.
R&B	5	4/4	gerade 1/8tel	60er-Soul-Groove von Schlagzeug und Bass. 90-130 bpm. Bass spielt die Grundtöne mit gelegentlichen Quint- oder Oktavsprüngen und Verzierungen am Taktende. Funky Beat mit schönem Kick/Snare-Zusammenspiel. Becken und Tamburin in der hohen Intensität.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
R&B	6	4/4	gerade 1/16tel	Electric Funk. 70-125 bpm. Funky synkopierter Bass mit viel chromatischem Walking und Oktavsprüngen. Gerades Funk-Schlagzeug mit Brush-Snare in der normalen Intensität.
R&B	7	4/4	gerade 1/8tel	60er-Soul mit Tamburin. 90-130 bpm. Funky Basslinie mit Blues-Feeling. Einfacher Funk-Beat mit Tamburin. Becken in der hohen Intensität.
R&B	8	4/4	gerade 1/8tel	Swing-R&B-Groove. 70-150 bpm. Funky Stakkato-Bass, der zwischen Grundton und Quinte wechselt. Schlagzeug mit viel Snare und Tamburin. In der hohen Intensität kommt ein Ride hinzu.
R&B	9	4/4	1/8tel Swing	Swingender R&B-Rock. 75-130 bpm. Boogie-Bass arpeggiert die Akkorde und verbindet sie mit Walking-Linien. Rock-Schlagzeug mit Ghostnotes auf der Snare, HiHat in der normalen, Ride in der hohen Intensität.
R&B	10	3/4	gerade 1/8tel	Gerader R&B-Walzer. 80-120 bpm. Der Bass bleibt auf dem Grundton – mit kleinen Verzierungen. Gleichmäßiger 3/4-Soul-Beat mit Hats und Snare in der normalen und Ride und Snare in der hohen Intensität.
R&B	11	3/4	gerade 1/8tel	Treibender Soul-Funk. 80-120 bpm. Treibender Bass auf dem Grundton mit Verzierungen am Taktende. Funky Walzer-Beat mit Tamburin. In der hohen Intensität kommt ein Ride hinzu.
R&B	12	3/4	1/8tel Swing	70er-Jahre-Soul-Funk mit Percussion. 70-125 bpm. Funky Bass mit kurzen Übergängen zwischen den Akkorden. Groovy 3/4-Beat mit Cowbell.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Rock	1	4/4	gerade 1/16tel	Classic Rock. 60-110 bpm. Bass ähnelt dem Rock-Stil Nr. 2, bietet aber etwas mehr Raum. Klassisches Rock-Schlagzeug mit HiHats, das in der hohen Intensität zu den Becken und einer lebendigeren Kick wechselt.
Rock	2	4/4	gerade 1/16tel	Treibender britischer Rock. 80-130 bpm. Bass konzentriert sich auf den Grundton mit gelegentlichen Quint- oder Oktavsprüngen. Hartes Rock-Schlagzeug mit HiHats, das in der hohen Intensität zu den Becken wechselt.
Rock	3	4/4	gerade 1/16tel	Easy-Listening-Rock. 110-160 bpm. Simpler Bass-Groove auf dem Grundton. Standard-Rock-Schlagzeug mit HiHats, das in der hohen Intensität zu den Becken wechselt.
Rock	4	4/4	gerade 1/16tel	Uplifting Rock. 100-150 bpm. Treibender Sechzehntel-Bass und ebenso treibender Rock-Beat mit 4/4-Kick und grooviger HiHat in der normalen und intensiverem Gebrauch der Snare in der hohen Intensität.
Rock	5	4/4	gerade 1/16tel	Funky Blues-Rock. 110-150 bpm. Treibender Sechzehntel-Bass ohne komplexe Übergänge und ebenso treibender Rock-Beat mit Percussion, Toms und mehr Cowbell in der hohen Intensität.
Rock	6	4/4	gerade 1/16tel	Northern Rock. 65-110 bpm. Bass-Oktaven mit kurzen Walking-Übergängen zwischen den Akkorden. Großes Rock-Schlagzeug mit offener HiHat und Snare in der normalen Intensität. In der hohen Intensität wird auf die Becken gewechselt.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Rock	7	4/4	gerade 1/8tel	British-Invasion-Style. 100-140 bpm. Ein leicht blues-artiger Bass mit viel Bewegung in Übergangstakten. Gerader Rock Beat mit stetigem Snare und engen Sechzehntelnoten-Hats im Vers, im Refrain zu Achtel-Becken wechselnd.
Rock	8	4/4	1/16tel Swing	Britischer Swing-Rock. 65-110 bpm. Ein bluesiger Bass konzentriert sich auf den Grundton und wandert in der zweiten Takthälfte die Akkordtöne hinauf. Britischer Rock'n'Roll-Beat mit HiHat in der normalen und Becken in der hohen Intensität.
Rock	9	4/4	1/16tel Swing	Southern Rock. 80-120 bpm. Southern-Boogie-Bass mit bluesy Übergängen zwischen den Akkorden. Rock'n'Roll-Beat mit zurückhaltender HiHat in der normalen und gleichmäßigem Ride in der hohen Intensität.
Rock	10	3/4	gerade 1/8tel	R&B-Rock im 3/4-Takt. 80-120 bpm. Einfacher Bass auf dem Grundton. Schlagzeug wechselt von einfachem Kick und Snare mit Groove Hats in der normalen zum Ride in der hohen Intensität.
Rock	11	3/4	gerade 1/16tel	Country-Rock im 3/4-Takt. 80-135 bpm. Der Bass besteht hauptsächlich aus gleichmäßigen Noten auf dem Grundton mit Walking-Passagen zwischen Akkorden. Rock-Walzer mit Hats und doppeltem Kick-Muster in der normalen sowie Ride-Becken und einem entspannteren Kick in der hohen Intensität.
Rock	12	3/4	1/18tel Swing	Northern Swing-Walzer. 70-120 bpm. Groove-Bass wechselt zwischen Grundton und Sekunde darunter mit kurzem Walking zwischen den Akkorden. Hat das Feeling eines britischen Rock-Schlagzeugs mit viel Becken.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Alternative Rock	1	4/4	gerade 1/16tel	Jazz/Funk-Pop. 65-130 bpm. Groove-Bass mit kleinen Verzerrungen. Funky Schlagzeug wechselt zwischen engen Hats und Snare in der normalen Intensität und einem lockereren Hat und intensiverer Snare in der hohen Intensität.
Alternative Rock	2	4/4	gerade 1/16tel	Klassischer, gerader Reggae. 75-100 bpm. Spärlicher Bass auf dem Grundton mit viel Raum. Schlagzeug wird von Hat und Rimshot/Brush-Snare in der normalen Intensität getragen. Die hohe Intensität fügt mehr Antrieb durch die Kick hinzu.
Alternative Rock	3	4/4	gerade 1/16tel	Jazz-Funk. 70-125 bpm. Funky synkopierter Bass mit vielen großen Intervallsprüngen. Zurückhaltendes Funk-Schlagzeug mit Rimshots und engen Hats in der normalen Intensität, gefolgt von offenen Hats und Snare in der hohen Intensität.
Alternative Rock	4	4/4	gerade 1/8tel	Roots-Rock. 75-130 bpm. Steter Bass mit kleinen Übergängen zwischen den Akkorden und kurzen Verzerrungen. Treibendes Rock-Schlagzeug mit Becken in der hohen Intensität.
Alternative Rock	5	4/4	gerade 1/16tel	Jazz-Funk-Groove. 65-130 bpm. Groove-Bass ähnlich dem Alternative-Rock-Stil Nr. 1, jedoch etwas weniger lebendig. Funky Schlagzeug mit Offbeat-HiHat-Akzenten und Snare in der normalen Intensität und Becken und Snare in der hohen Intensität.
Alternative Rock	6	4/4	gerade 1/8tel	Bass/Schlagzeug-Jam. 60-100 bpm. Funky synkopierte Bassline mit vielen Ausschmückungen in den Übergängen. Funky groovendes Schlagzeug auf Snare und HiHat, in der hohen Intensität belebter.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Alternative Rock	7	4/4	gerade 1/8tel	Klassischer Reggae. 75-100 bpm. Spärlicher Bass auf dem Grundton mit viel Raum. Das Schlagzeug wird von einem HiHat-Groove und Snare/Sidestick-Muster in der normalen Intensität getragen.
Alternative Rock	8	4/4	1/8tel Swing	Swingender Jam der Rhythm Section. 75-140 bpm. Ein funky Bass hält den Grundton auf dem ersten Beat, mit viel Raum und Verzierungen am Taktende. Schlagzeug mit HiHat und Snare in beiden Intensitätsstufen.
Alternative Rock	9	4/4	1/16tel Swing	Alternative Rock (Swing). 80-150 bpm. Der Bass arpeggiert die Akkorde mit einigen Sprüngen zwischen Grundton und Quinte. Solides Rock-Schlagzeug mit Shuffle-HiHat und Snare.
Alternative Rock	10	3/4	gerade 1/8tel	Funky Fusion-Walzer. 75-140 bpm. Die einfache Basslinie spielt den Grundton auf dem ersten Beat und lässt dann viel Raum. Das treibende Schlagzeug wechselt von enger HiHat und Snare in der normalen und Hat/Ride sowie Snare in der hohen Intensität.
Alternative Rock	11	3/4	gerade 1/8tel	Jazz/Funk-Walzer. 60-110 bpm. Stakkato-Bassline mit funky Verzierungen rund um den Grundton. Schlagzeug mit eindringlicher Kick und leichten Snare-Rolls. HiHat in normaler, Becken in hoher Intensität.
Alternative Rock	12	3/4	1/8tel Swing	Swing-Reggae im 3/4-Takt. 60-100 bpm. Entspannt shufflendes HiHat/Rimshot-Muster, wird in der hohen Intensität um schwebende Becken-Sounds und Snare erweitert.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Metal	1	4/4	gerade 1/8tel	80er-Thrash mit einem geraden, schweren Beat und direktem Bass. In der hohen Intensität wird von der HiHat auf die Becken gewechselt.
Metal	2	4/4	gerade 1/8tel	Ein galoppierendes Schlagzeug-Pattern mit schwerer Beckenarbeit in der hohen Intensität. Der energetische Bass spielt exakt mit den Kick- und HiHat-Mustern.
Metal	3	4/4	gerade 1/8tel	90er-Jahre-Metal mit HipHop-Einflüssen und fliegenden Becken. In der hohen Intensität wird in ein Halftime-Feel mit synkopierter Bassdrum und Becken gewechselt.
Metal	4	4/4	gerade 1/16tel	Metalcore mit straighten Snare-Patterns und detailreicher Doublebass-Arbeit. In der hohen Intensität wird in ein Halftime-Feel gewechselt. Der Bass fungiert als Betonung des Downbeats.
Metal	5	4/4	gerade 1/8tel	Metalcore mit eindringlicherer Kick. In der hohen Intensität hört man einen Skank-Beat mit fliegenden Becken und Stakkato-Explosionen vom Bass.
Metal	6	4/4	gerade 1/16tel	Treibende Double-Bassdrum mit Snare auf der 3 und Beckenbetonungen, die in der hohen Intensität in einen Bombblast-Beat wechseln. Die Basslinie ist gerade und treibend.
Metal	7	4/4	gerade 1/16tel	Der Gravity-Blast-Style in der normalen Intensität wird zu einem schweren Skank-Beat und unterschiedlicher HiHat- und Becken-Arbeit in der hohen Intensität. Die Basslinie ist gerade und treibend.
Metal	8	4/4	gerade 1/8tel	Swingender Thrash-Beat. In der hohen Intensität wechselt der Beat in ein Halftime-Feel mit gelegentlichem Einsatz der Doublebass. Stakkato-Bass am Taktanfang.
Metal	9	4/4	gerade 1/8tel	Swingender Thrash-Beat mit eindringlicher Bassdrum-Arbeit (Hohe Intensität mit Double-Bassdrum). Geradliniger Bass mit synkopierten Akzenten.
Metal	10	3/4	gerade 1/8tel	Double-Bassdrum-Ballade im 6/8-Feel mit geschlossener HiHat in der normalen Intensität, die in der hohen Intensität geöffnet wird. Grooviger Bass.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Metal	11	3/4	gerade 1/16tel	Explosiver 6/8-Stil. In der hohen Intensität läuft die HiHat in Doubletime und die Snare parallel zur Kick. Die Basslinie ist langsamer und spielt einen einfachen Groove.
Metal	12	3/4	gerade 1/8tel	Schwerer 3/4-Groove mit einem splashigen HiHat-Sound. In der hohen Intensität kommt eine komplexe Double-Bassdrum hinzu, während die HiHat etwas aufgeräumter klingt. Der Bass betont die Grundtöne auf den Downbeats mit wenigen Verzerrungen.
Pop	1	4/4	gerade 1/8tel	Indie-Folk. 100-170 bpm. Langsamer Bass auf dem ersten und dem dritten Schlag. 4/4-Kick mit Tamburin in der normalen und Brush-Snare in der hohen Intensität.
Pop	2	4/4	gerade 1/8tel	Calypso-inspirierter Pop. 80-130 bpm. Kantige Bassline mit großen Sprüngen. Surf-Rock-Feeling, mit Stick und Besen in der normalen und rollenden Brush-Snares als Taktreiber in der hohen Intensität.
Pop	3	4/4	gerade 1/16tel	Moderner Pop-Groove. 75-150 bpm. Der Bass spielt Akkordgrundtöne mit Ausschmückungen an den Akkordübergängen. Sparsames Schlagzeug mit geschlossenen Hats in der normalen Intensität. In der hohen Intensität wechselt das Schlagzeug in einen geradlinigeren Pop-Beat.
Pop	4	4/4	gerade 1/16tel	Pop. 80-140 bpm. Treibender 16tel-Bass mit nahezu keinen Verzerrungen. Gerader, treibender Rock-Beat mit tighter HiHat in der normalen Intensität. In der hohen Intensität wird die HiHat geöffnet und Snare-Fills hinzugefügt.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Pop	5	4/4	gerade 1/8tel	Gospel-Pop. 55-110 bpm. Der Bass spielt Achtelnoten auf dem Grundton des Akkords mit einigen Oktavsprüngen. Durchgehender Rock-Beat mit HiHat und Snare in der normalen und Becken in der hohen Intensität.
Pop	6	4/4	gerade 1/8tel	Island Band. 90-150 bpm. Der Bass spielt aufsteigende Arpeggios. Der Beat hat ein Surf-Rock Snare-Muster, bei dem in der hohen Intensität Becken hinzugefügt werden.
Pop	7	4/4	gerade 1/16tel	Uplifting Pop. 100-140 bpm. Der Bass spielt treibende Sechzehntel mit kurzen Fills in den Übergängen. Sparsamer Beat mit tighter Sechzehntel-HiHat in der normalen und Becken in der hohen Intensität.
Pop	8	4/4	1/8tel Swing	Swing-Pop-Rock. 80-140 bpm. Einfacher Bass, der zwischen dem Grundton und einer Quinte nach oben bzw. Quarte nach unten wechselt. Wenige Übergangsläufe. Swingendes Pop-Rock-Schlagzeug mit Doppel-Snare-Muster, das von der HiHat in der normalen zum Ride in der hohen Intensität wechselt.
Pop	9	4/4	1/8tel Swing	Swing Pop mit aufgeräumtem Schlagzeug. 60-160 bpm. Der Bass konzentriert sich auf den Grundton und lässt viel Raum mit einfachen Übergängen zwischen den Akkorden. In der normalen Intensität werden vom Schlagzeug die HiHat, aber keine Snare verwendet, in der hohen Intensität wechselt es zu einem energiegeladeneren Snare/HiHat-Muster.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Pop	10	3/4	gerade 1/8tel	Gerader Pop-Walzer. 80-150 bpm. Der Bass spielt den Grundton mit Walking-Linien zwischen den Akkorden und gelegentlichen großen Sprüngen. Sparsamer Schlagzeug-Beat, der zwischen tighter HiHat und durchgehender Brush-Snare in der normalen Intensität zu Ride-Becken und Snare in der hohen Intensität wechselt.
Pop	11	3/4	gerade 1/8tel	Pop-Walzer. 100-200 bpm. Der Bass spielt den Grundton mit Walking-Linien zwischen den Akkorden und gelegentlichen großen Sprüngen. Geschuldeter Snare-Beat, der in der hohen Intensität von der HiHat auf die Becken wechselt.
Pop	12	3/4	1/8tel Swing	Swing Pop-Walzer. 70-140 bpm. Lebendiger Bass um den Grundton herum. Shuffle-Beat mit Brush-Snare und Sidestick sowie in der hohen Intensität hinzugefügten Ride-Becken.
E-Pop	1	4/4	gerade 1/8tel	Klassische Oldschool-Elektronik, die sich an den wegweisenden deutschen Platten orientiert. Der Bass oktaviert die Akkorde mit Oktavsprüngen. Sparsamer, synthetischer Drumbeat mit Kick und Snare, bei dem in der hohen Intensität die HiHat dazukommt.
E-Pop	2	4/4	gerade 1/16tel	Moderner Synthpop mit wummernder Bassdrum, schnellen Snare-Salven und rasender HiHat. Der Bass spielt lange Noten auf den Grundtönen.
E-Pop	3	4/4	gerade 1/8tel	Shoegaze-inspirierter Synthpop mit einem gesampelten Kit, das in der normalen Intensität einen sparsamen 80er-House-Beat spielt. In der hohen Intensität kommen eine treibende HiHat und Toms hinzu. Der Bass spielt einen Groove auf dem Grundton.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
E-Pop	4	4/4	gerade 1/8tel	Moderner Indie-Synthpop aus den USA. Leichter Disco-Beat einer Drum-machine mit einem offenen HiHat-Feel. In der hohen Intensität wird der Groove tighter. Der Bass wechselt zwischen kurzen Achtelnoten und gehaltenen Tönen.
E-Pop	5	4/4	gerade 1/8tel	Klassischer früher UK-Synthpop. Einfache Drum-Machine mit simplen Tom-Fills, die in der hohen Intensität intensiver werden und von einem energetischen Oktav-Bass unterstützt werden.
E-Pop	6	4/4	gerade 1/16tel	Vom Post-Punk beeinflusster 80er-Synthpop mit sparsamen Elektrobeats mit Tom-Rolls, stotternder Snare und stark arpeggiertem Bass. In der hohen Intensität kommt eine offene HiHat hinzu.
E-Pop	7	4/4	gerade 1/8tel	UK-Garage-Sounds der frühen 00er-Jahre. Flinke, synkopierte Beats mit viel Raum. Hohe Intensität bietet eine veränderte Spielweise dieses Styles. Der funky Bass spielt arpeggierte Akkorde auf und um den Beat.
E-Pop	8	4/4	1/8tel Swing	Hüpfender, swingender Beat mit Synth-Drums. Ein einfacher, aber treibender Bass liefert die Grundtöne mit ein paar wenigen Arpeggio-Fills. In der hohen Intensität werden die Drums dichter.
E-Pop	9	4/4	1/8tel Swing	Vom HipHop beeinflusster, swingender Groove mit geschuffelter HiHat und einem Bass mit Oktavsprüngen. Die Claps in der normalen Intensität werden in der hohen Intensität durch eine Snare ersetzt, während die HiHat etwas offener klingt.
E-Pop	10	3/4	gerade 1/16tel	Hüpfender 3/4-Stil mit tiefen Sounds von Kick und Toms. Die schnelle, synkopierte HiHat wird in der hohen Intensität lebendiger und treibender. Der Bass spielt Oktavsprünge.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
E-Pop	11	3/4	gerade 1/8tel	Moderner 80er-Retro-Style mit einem gebrochenen 6/8-Feel. Der arpeggierte Bass und das sparsame E-Drum-Pattern mit tighter Bassdrum und synkopierter HiHat wird treibender in der hohen Intensität.
E-Pop	12	3/4	1/16tel Swing	Moderner skandinavischer Synthpop in 3/4. Stotternde Snare-Rolls und eine HiHat, die in der hohen Intensität dichter wird und von einem arpeggierten Oktav-Bass begleitet wird.
HipHop	1	4/4	gerade 1/8tel	Trap-beeinflusster Style mit wummernder Kick, Clap-Pattern, Paper-Snare-Fills und Synth-Bass. In der hohen Intensität kommen HiHat-Triller und mehr Toms hinzu.
HipHop	2	4/4	gerade 1/8tel	Sparsamer HipHop-Beat auf einem dreckig klingenden Akustik-Kit. Die wechselt in der hohen Intensität zu Claps und Tamburin-Akzenten. Der Bass erdet den Groove mit funky Fills.
HipHop	3	4/4	gerade 1/16tel	HipHop im Bristol-Style mit Dub-Bass und spacigem Echo-Beat. Die HiHat wird belebter in der hohen Intensität und steigert so die Energie, ohne den Groove zu zerstören. Probieren Sie diesen Beat in einem langsamen Tempo.
HipHop	4	4/4	gerade 1/8tel	Sparsam programmierte LA-R&B-Drums. In der hohen Intensität wird die Snare kraftvoller und eine Tamburin kommt hinzu. Der Bass konzentriert sich auf den Grundton und lässt viel Raum für andere Elemente.
HipHop	5	4/4	gerade 1/16tel	Uptempo-Beat, der von der goldenen Ära des 90er-R&B inspiriert ist. 909-Kick und -Claps unterstützen ein grooviges HiHat-Pattern. Die Claps werden in der hohen Intensität von einer treibenden Snare abgelöst. Sparsamer Funk-Bass mit kurzen Fills.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
HipHop	6	4/4	gerade 1/16tel	Perkussiver, leicht aus dem Timing geratener Groove mit langsamem Walking-Bass. In der hohen Intensität ist der Downbeat kräftiger und die HiHat treibender.
HipHop	7	4/4	gerade 1/8tel	Tighter, moderner Funk-Beat mit Snare, Claps und einer leicht geschuffelten HiHat-Figur. In der hohen Intensität wird die HiHat bewegter und die Snare spielt mehr Ghostnotes. Der Walking-Bass ist subtil funky.
HipHop	8	4/4	1/8tel Swing	R&B-Shuffle-Produktion im Stil der 00er-Jahre mit einem synkopierten Beat, der von der HiHat getragen wird. Die Intensität von HiHat und Fills teigt in der hohen Intensität an. Der Synth-Bass spielt die Grundtöne.
HipHop	9	4/4	1/8tel Swing	90er-R&B-Jam mit einem natürlich klingenden Drumset. Die hohe Intensität bietet mehr Energie durch einen eindringlichen HiHat-Groove. Der E-Bass hält sich an die Grundtöne mit kleinen Ausschmückungen und Läufen bei Akkordwechseln.
HipHop	10	4/4	gerade 1/16tel	90er-R&B-Ballad im 3/4-Takt mit erdiger Kick und Claps. In der hohen Intensität wird das Tamburin lebendiger. Der E-Bass ist smooth und simpel mit kleinen Läufen bei Akkordwechseln.
HipHop	11	4/4	gerade 1/8tel	Aggressiver 3/4-Groove, der von Kick, Snare und Claps dominiert wird. In der hohen Intensität kommt ein Tamburin hinzu. Der einfache Bass bewegt sich langsam zwischen den Akkordwechseln und lässt so Raum für andere Stimmen.
HipHop	12	3/4	1/8tel Swing	Entspannte, geschuffelte Ballade, die von HiHat und Claps getragen wird und lebendiger in der hohen Intensität wird. Der Walking-Bass betont die Grundtöne mit wenigen Ausschmückungen.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Country	1	4/4	gerade 1/8tel	Schnelle Country-Ballade. 90-120 bpm. Der Bass spielt Grundton, Quinte und Oktave in Halben. Einfacher Beat, der in der normalen Intensität durch HiHat und Rimshot/Brush-Snare angetrieben wird. In der hohen Intensität wird auf Becken und Snare gewechselt.
Country	2	4/4	gerade 1/8tel	Akustischer Country. 60-90 bpm. Der Bass spielt Grundton, Quinte und Oktave in Halben. Einfacher Beat, der in der normalen Intensität von Tamburin und Rimshot/Snare dominiert wird und in der hohen Intensität auf HiHat und Snare wechselt.
Country	3	4/4	gerade 1/8tel	Country-Rock. 70-120 bpm. Der Bass bleibt auf dem Grundton, mit einfachen Übergängen zwischen den Akkorden. Klassisches Country-Rock-Schlagzeug mit Hats und Snare in der normalen und Ride und Snare in der hohen Intensität.
Country	4	4/4	gerade 1/16tel	Einfacher Country-Rock. 80-120 bpm. Der Bass bleibt auf dem Grundton, mit Oktav- und Quintsprüngen. Leichtes Country-Rock-Schlagzeug, das von Hats und Rimshot in der normalen zu Becken und Snare in der hohen Intensität wechselt.
Country	5	4/4	gerade 1/16tel	Folk-Pop. 75-110 bpm. Der Bass bleibt auf dem Grundton, mit kurzen Verzierungen und Übergängen. Einfacher Beat mit ruhiger, geschlossener HiHat (plus Doubletime-Verzierungen) und Rimshot und Besen in der normalen sowie Becken und Snare in der hohen Intensität.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Country	6	4/4	1/8tel Swing	Western Swing Bebop. 60-110 oder 160-200 bpm. Sparsamer Bass auf dem Grundton mit gelegentlichen Quinten und Oktaven und kurzem Walking zwischen den Akkorden. Die Pedal-HiHat treibt den Rhythmus, die Brush-Snare setzt Akzente in der normalen Intensität. In der hohen Intensität wechselt das Schlagzeug zu einem langsamen Ride-Becken und leisen Snare-Schlägen.
Country	7	4/4	1/16tel Swing	Langsamer Pop-Country. 55-100 bpm. Der Bass spielt Grundton, Quinte und Oktave in Halben. Der Beat wechselt von triolischer HiHat und Rimshot/Besen in der normalen zu Becken und Snare in der hohen Intensität.
Country	8	4/4	1/8tel Swing	Country-Boogie. 100-160 bpm. Wechselbass aus Grundton und Quinte mit kurzen Walking-Übergängen. Lebendiges Schlagzeug mit offener HiHat und Snare/Sidestick in der normalen und Becken und Snare in der hohen Intensität.
Country	9	4/4	1/8tel Swing	Country-Shuffle. 70-130 bpm. Einfacher Grundton/Quinten-Bass mit kurzem Walking zwischen den Akkorden. Brush-Snare-Wirbel und Pedal-HiHat in der normalen und schnelle, geschuffelte Brush-Wirbel und -Schlägen in der hohen Intensität.
Country	10	3/4	gerade 1/8tel	Poppiger Country-Walzer. 110-180 bpm. Gleichmäßiger Bass auf Viertelnoten mit Walking-Linien bei Akkordwechseln. In der hohen Intensität kommen Brush-Snare- und Beckenschläge hinzu.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Country	11	3/4	gerade 1/8tel	Country-Rock-Walzer. 50-110 bpm. Der Bass spielt den Grundton auf Zählzeit 1 mit einfachen rhythmischen Verzerrungen. Subtile Doubletime-HiHat und Side-stick-/Brush-Snare auf den Zählzeiten 2 und 3 in der normalen Intensität, die in der hohen Intensität auf Becken und Snare gespielt werden.
Country	12	3/4	1/16tel Swing	Zeitgemäßer Country-Walzer. 110-170 bpm. Gleichmäßiger Viertel-Bass mit Walking-Linien bei Akkordwechseln. Geshufflete HiHat und Snare in der normalen, Becken und Snare auf Zählzeit 3 in der hohen Intensität.
Folk	1	4/4	gerade 1/8tel	Sparsamer, gleichmäßiger Beat mit Toms und Shaker. In der hohen Intensität werden die Toms lebendiger. Der Bass bewegt sich langsam zwischen den Akkorden.
Folk	2	4/4	gerade 1/8tel	Gleichmäßiger Beat mit Besen und Tamburin-Akzenten, die in der hohen Intensität zu einem durchgängigen Rhythmus werden. Der Bass bewegt sich langsam zwischen den Akkorden.
Folk	3	4/4	gerade 1/16tel	Energiegeladener Beat, der von Kick und Brush-Snare angetrieben wird, mit Shakern, die in der hohen Intensität von der HiHat übernommen werden. Der Bass arpeggiert die Akkorde.
Folk	4	4/4	gerade 1/16tel	Klassischer Train-Beat, der von der Brush-Snare und den Tamburin-Akzenten in der hohen Intensität lebt. Der Bass wechselt zwischen Grundton und Quinte.
Folk	5	4/4	1/8tel Swing	Sparsamer Shuffle-Beat mit Shaker. Brush-Snare und Tamburin-Akzente in der hohen Intensität. Der Bass bewegt sich langsam von Akkord zu Akkord.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Folk	6	4/4	1/8tel Swing	Durchgehender Beat mit Tamburin und Brush-Snare-Schlägen. Das Tamburin wird in der hohen Intensität und bei höheren Tempi durch die HiHat ersetzt. Der Bass spielt Oktaven und Quinten und verbindet die Akkorde durch kurze Walking-Läufe.
Folk	7	4/4	1/8tel Swing	Sing-Beat mit Tamburin und Sidestick-Rhythmus. In der hohen Intensität kommen Kick und Toms hinzu. Der Bass spielt eine entspannte Walking-Linie.
Folk	8	4/4	1/8tel Swing	Entspannter Tamburin- und Brush-Snare-Rhythmus mit energetischer Kick. Das Tamburin wird in der hohen Intensität von einer HiHat abgelöst. Der Bass wechselt zwischen Grundton und Quinte.
Folk	9	4/4	1/16tel Swing	Swingender Train-Beat mit Brush-Snare und HiHat. In der hohen Intensität kommt ein Tamburin hinzu, der Bass spielt treibende Viertelnoten.
Folk	10	3/4	gerade 1/16tel	Folk-Walzer, bei dem Tamburin und Toms im Vordergrund stehen, die in der hohen Intensität lebendiger werden. Sparsamer Bass mit einfachen Übergängen zwischen den Akkorden.
Folk	11	3/4	gerade 1/8tel	Walzer mit Shaker und Sidestick in der normalen bzw. Tamburin und Brush-Snare in der hohen Intensität. Groovy Bass mit dezenten Verzierungen.
Folk	12	3/4	1/8tel Swing	Von Shaker und Brush-Snare dominierter 3/4-Beat mit einem treibenden Bass. In der hohen Intensität wird der Shaker durch ein Tamburin ersetzt.
Latin	1	4/4	gerade 1/8tel	Bolero-Kit mit den für diesen Stil typischen Triolen, die von Conga und HiHat synchron gespielt werden. In der hohen Intensität kommt eine Snare hinzu.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Latin	2	4/4	gerade 1/8tel	Tango, der in der normalen Intensität mit einer Snare und einem Shaker gespielt wird. In der hohen Intensität wird die Performance lebendiger und hinzukommen ein paar Ausschmückungen durch Percussions und eine subtile Bassdrum. Der Bass arpeggiert die Akkorde synchron zur Snare.
Latin	3	4/4	gerade 1/16tel	Ein mit Percussions gespielter Mid-Tempo Son-Montuno-Groove mit einem lebendigen, aber zurückhaltenden Bass, der die Akkorde arpeggiert. In der hohen Intensität sorgt ein Drumkit für mehr Energie.
Latin	4	4/4	gerade 1/8tel	Ein Mid-Tempo Cha-Cha, der auf einem Drumkit gespielt und mit Timbales- und Guiro-Akzenten versehen ist. In der hohen Intensität wird der Guiro-Rhythmus von einer offenen HiHat unterstützt.
Latin	5	4/4	gerade 1/16tel	Ein mit Percussions gespielter Mid-Tempo Mambo mit Montuno von Congas und Bongos. In der hohen Intensität kommen Timbales dazu. Zurückgelehnter Bass.
Latin	6	4/4	gerade 1/8tel	Ein Merengue von den Drums gespielt, die von einem einfachen Bass begleitet werden. In der hohen Intensität kommen Percussions dazu.
Latin	7	4/4	gerade 1/16tel	Ein mittelschneller Salsa, der von Bongos und HiHat dominiert wird, die in der hohen Intensität von Timbales unterstützt werden. Der energetische Bass arpeggiert die Akkorde.
Latin	8	4/4	gerade 1/16tel	Sehr perkussiver und lebhafter Samba, der von einem großen Ensemble gespielt wird. In der hohen Intensität kommen Snare und andere Percussion-Instrumente hinzu.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Jazz	3	4/4	gerade 1/16tel	Smooth Jazz mit poppigem Rhythmus. 70-130 bpm. Sparsamer Stakkato-Bass-Groove mit Oktavsprüngen. Das Schlagzeug wechselt von Tamburin und Sidestick in der normalen zu HiHat und Snare in der hohen Intensität.
Jazz	4	4/4	1/8tel Swing	Jazz-Boogie der 40er-Jahre. 140-190 bpm. Der Bass arpeggiert die Harmonien zwischen Grundton und Quinte mit kurzen Walking-Passagen bei Akkordübergängen. Treibender Beat mit swingender 1/8-HiHat und Snare in der normalen sowie Becken und Snare in der hohen Intensität.
Jazz	5	4/4	1/8tel Swing	Mid-Tempo Dixieland. 100-150 bpm. Der Bass wechselt zwischen Grundton und Quinte mit Walking-Übergängen. Lebendiges, aber subtiles Brush-Snare-Muster mit kurzen Wirbeln. In der hohen Intensität kommen Becken hinzu.
Jazz	6	4/4	1/8tel Swing	Jazz-Ballade. 70-120 bpm. Der Bass arpeggiert die Harmonien mit chromatischen Walking-Übergängen. Brush-Wirbel/Sidestick-Muster, wobei die mit Pedal gespielte HiHat den Beat hält. In der hohen Intensität kommen Snare und Becken hinzu.
Jazz	7	4/4	1/8tel Swing	Swing. 130-170 bpm. Der Bass bewegt sich zwischen Grundton, Quinte und Oktave mit gelegentlichen kurzen Walking-Passagen. Brush-Wirbel/Sidestick-Muster, wobei Sidestick und Pedal-HiHat den Beat halten. In der hohen Intensität wird alles etwas energetischer.
Jazz	8	4/4	1/16tel Swing	Klassischer Jazz. 100-160 bpm. Klassischer Walking-Bass. Brush-Snare mit Becken. Die Energie nimmt in der hohen Intensität zu.

Genre-basierte Stile

Genre	Position des Style-Reglers	Taktart	Feel	Stilbeschreibung
Jazz	9	4/4	1/8tel Swing	Langsame Swing-Ballade. 70-120bpm. Walking-Bass mit kurzen Fills an den Übergängen. Geshufflete Brush-Snare/Sidestick, wobei das HiHat-Pedal das Timing hält. In der hohen Intensität nimmt die Energie zu.
Jazz	10	3/4	gerade 1/8tel	Gerader Jazz-Walzer. 70-150 bpm. Der Bass bewegt sich langsam arpeggiert von Akkord zu Akkord. Lässiger Groove mit Brush-Wirbeln und Rimshots in der hohen Intensität.
Jazz	11	3/4	gerade 1/16tel	Grooviger Jazz-Walzer. 70-130 bpm. Der Stakkato-Bass konzentriert sich auf den Grundton. Gleichmäßiger, leichter Fusion-Beat, der vom Rimshot in der normalen zur Snare in der hohen Intensität wechselt.
Jazz	12	3/4	1/8tel Swing	Swing-Walzer. 70-150 bpm. Einfacher, gleichmäßiger Bass auf dem Grundton mit kurzen Zwischenläufen. Geshuffleter Brush-Snare-Groove, wobei das HiHat-Pedal den Beat hält.

TRIO MANAGER-SOFTWARE / FIRMWARE-UPDATES

Die TRIO Manager-Software kann zum Speichern und Verwalten der TRIO+-Songdaten auf einem Computer verwendet werden. Darüber hinaus kann man mit der Software die Firmware aktualisieren. Für die neuesten Information zur TRIO Manager-Software besuchen Sie bitte <http://digitech.com/en/products/trio-plus>.

SPEZIFIKATIONEN

Interface

Regler:	TEMPO, GENRE; STYLE, LOOP, BASS, DRUMS, KOPFHÖRER-LAUTSTÄRKE
Beleuchtete Schalter:	GUITAR FX, SEQ, PART 1-5, ALT TIME, SONG, SIMPLE BASS
Fußschalter:	LOOPER, BAND
LEDs:	GENRE, STYLE 1-12, AUDIOLASTIC, LOOPER, BAND
Buchsen:	STROMVERSORGUNG, CONTROL IN, GUITAR IN, FX RETURN, FX SEND, AMP OUT, MIXER, KOPFHÖRER
Weitere:	Mini USB, Steckplatz für microSD-Karte

Eingänge

Guitar In:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 M Ω
FX Return:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 M Ω
Control In:	1/4" TRS (kompatibel mit DigiTech Fs3X)

Ausgänge

Amp Output:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 M Ω Frequenzbereich: 25 Hz – 20 kHz
Mixer Output:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 M Ω Frequenzbereich: 25 Hz – 20 kHz
FX Send Output:	Unbalanced, 1/4" TS Impedanz 1 M Ω Frequenzbereich: 25 Hz – 20 kHz
Kopfhörer Output:	1/8"(3,5 mm)-Stereo-Klinke Impedanz 120 Ω Frequenzbereich: 20 Hz – 20 kHz

Leistung

Bit-Tiefe:	24 bit
Sample-Rate:	44,1 kHz
Signal-Rausch-Verhältnis:	110 dB, A-gewichtet

Looper

Bit-Tiefe:	24 bit
Sample-Rate:	44,1 kHz
Maximale Aufnahmezeit:	230 Sekunden pro Song-Part (bei mindestens 50 bpm und 48 Takten)

USB

Typ:	Mini-B
------	--------

SD-Karten Anforderungen

Typ:	microSDHC, Class 10
Min./Max. Speicherkapazität:	8 GB / 32 GB

Physikalische Daten

Abmessungen:	5.4" (L) x 4.25" (B) x 2.5" (H) 137.2 mm (L) x 108 mm (B) x 63.5 mm (H)
Gewicht:	1.46 lbs. 0.66 kg

Stromversorgung

Leistungsbedarf:	Externer 9-VDC-Adapter
Leistungsaufnahme:	7,2 W
Stromaufnahme:	800 mA
Netzadaptermodell:	PS0913DC-04 (US, JA, EU, AU, UK)
Netzadapterpolarität:	Zentrum negativ
Netzadapterausgang:	9VDC 1,3 A



TELEFON: (801) 566-8800

WEB: digitech.com

UNTERSTÜTZUNG: digitech.com/en-US/support

TRIO-Bedienungshandbuch
5057870-A

© 2015 Harman. Alle Rechte vorbehalten.

DigiTech ist eine eingetragene Handelsmarke von Harman.

Some TRIO+ styles licensed from PG Music Inc.®, makers of Band-in-a-Box®.
To learn more about Band-in-a-Box, visit <http://pgmusic.com>

Drum kit and acoustic bass recordings by Digital Sound Factory®.



GreenEdge™

by HARMAN