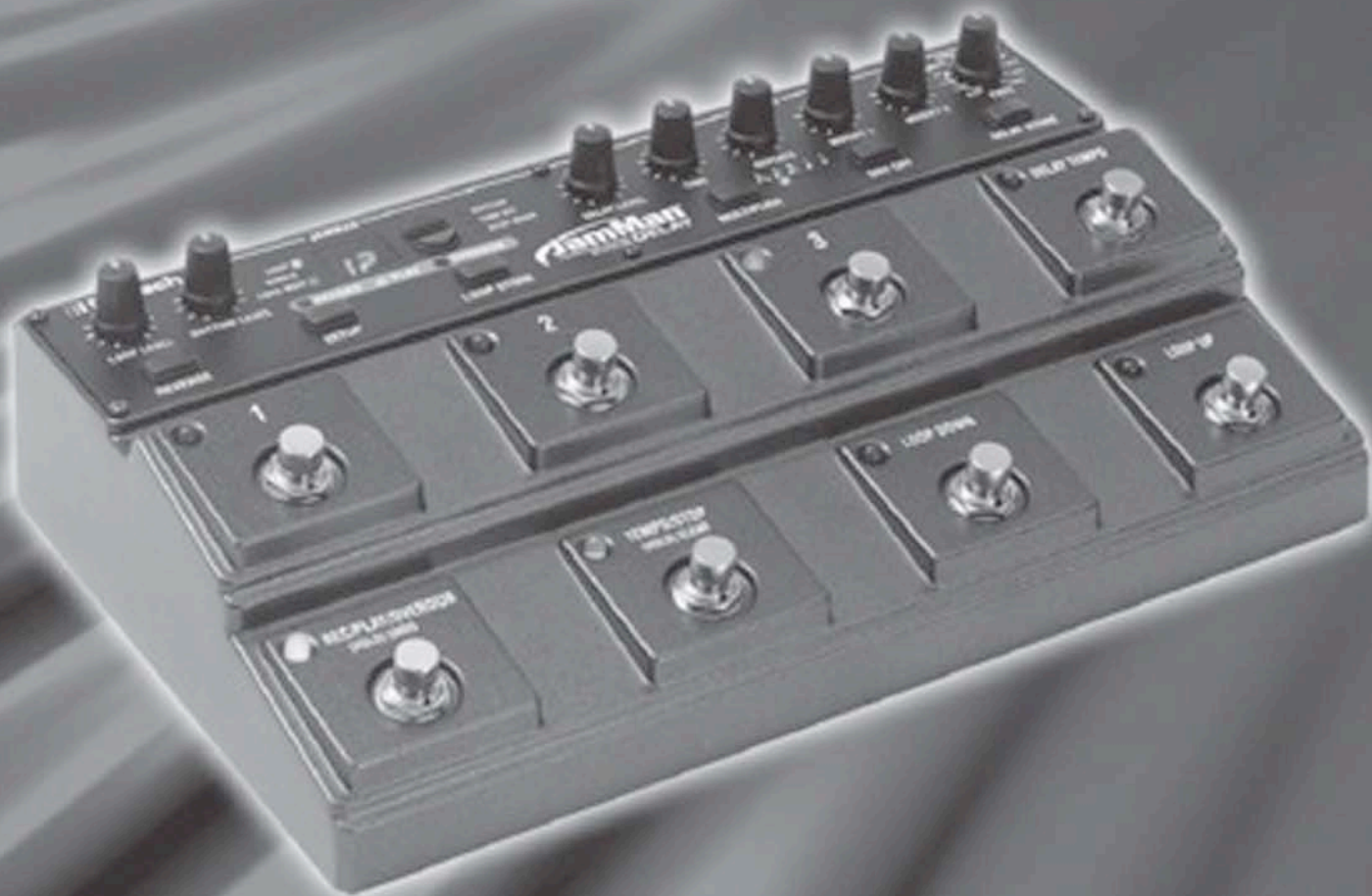


# JamMan

LOOPER/PHRASE  
SAMPLER **DELAY**

## Owner's Manual





Die obigen international anerkannten Symbole sollen Sie vor möglichen Gefahren durch Elektrogeräte warnen. Der Blitz mit Pfeilspitze im gleichseitigen Dreieck soll den Anwender vor gefährlicher Spannung im Geräteinnern warnen. Das Ausrufezeichen im gleichseitigen Dreieck soll den Anwender auffordern, im Bedienungshandbuch nachzuschlagen. Diese Symbole weisen darauf hin, dass sich im Geräteinneren keine Bauteile befinden, die vom Anwender gewartet werden können. Öffnen Sie das Gerät nicht. Versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu warten. Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten qualifiziertem Fachpersonal. Sollten Sie das Chassis aus irgendeinem Grund öffnen, erlischt die Herstellergarantie. Setzen Sie das Gerät niemals Feuchtigkeit aus. Wenn Flüssigkeit über dem Gerät verschüttet wird, schalten Sie es sofort aus und lassen Sie es von Ihrem Fachhändler warten. Ziehen Sie bei Gewitter den Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose.

## **Konformitätserklärung**

Name des Herstellers: DigiTech®

Adresse des Herstellers: 8760 S. Sandy Parkway  
Sandy, Utah 84070, USA

Der Hersteller erklärt, dass das vorliegende Produkt:

Produkt Name: JamMan Delay Looper

Produkt Option: (erfordert einen Class II Netzadapter der den Anforderungen von EN60065, EN60742 oder gleichwertig entspricht) sich nach folgenden Produkt Spezifikationen richtet:

Sicherheit: IEC 60065 – 01 + Amd 1  
EMC: EN 55020: 2006  
EN 55024: 1998  
FCC Part 15

Ergänzende Informationen:

Das vorliegende Produkt erfüllt die Richtlinien der  
Low Voltage Directive 2006/95/EC und der  
EMC Directive 2004/108/EC  
RoHS Directive 2002/95/EC  
WEEE Directive 2002/96/EC

Bezüglich der Direktive 2005/32/EC und der EC Regulation 1275/2008 vom 17. Dezember 2008, ist dieses Produkt klassifiziert, entworfen und produziert als Professional Audio Equipment und deswegen von dieser Direktive befreit.

Bezüglich der Direktive 2005/32/EC und der EC Regulation 278/2009 vom 6. April 2009, betrifft diese Regelung Class A (Single Output) externe Stromversorgungen. Die externe Stromversorgung die bei diesem Produkt verwendet wird, besitzt ein multiples Ausgangsformat, und ist daher von dieser Direktive befreit.

Vice-President of Engineering - MI  
8760 S. Sandy Parkway  
Sandy, Utah 84070, USA

Datum: 07. April 2010

Europäischer Kontakt: Ihr nationales DigiTech Verkaufs- und Service Büro (Vertrieb)  
oder auch  
Harman Music Group  
8760 South Sandy Parkway,  
Sandy, Utah, 84070 USA  
Tel: (801) 566-8800  
Fax: (801) 568-7583

**WARNUNGEN ZU IHREM SCHUTZ  
LESEN SIE BITTE FOLGENDES:**

BEWAHREN SIE DIE ANLEITUNGEN GUT AUF.

BEACHTEN SIE ALLE WARNUNGEN.

BEFOLGEN SIE ALLE ANWEISUNGEN.

VERWENDEN SIE ZUR REINIGUNG NUR EIN TROCKENES TUCH.

INSTALLIEREN SIE DAS GERÄT NICHT IN DER NÄHE VON WÄRMEQUELLEN  
WIE HEIZKÖRPERN, WÄRMEKLAPPEN, ÖFEN ODER ANDEREN GERÄTEN  
(INKLUSIVE VERSTÄRKER), DIE WÄRME ERZEUGEN.

BENUTZEN SIE NUR VOM HERSTELLER EMPFOHLENE BEFESTIGUNGEN UND  
ZUBEHÖRTEILE.

ZIEHEN SIE BEI GEWITTERN ODER BEI LÄNGEREM NICHTGEBRAUCH DEN  
NETZSTECKER DES GERÄTS AUS DER STECKDOSE.

Bitte umgehen Sie nicht die Sicherheitsmaßnahmen des polarisierten bzw. des  
gegen Masse gesicherten Netzsteckers. Ein gesicherter Netzstecker hat zwei Stifte  
und eine Massekontakt. Der Massekontakt ist für Ihre Sicherheit. Sollte der  
Netzstecker nicht in Ihre Steckdose passen, konsultieren sie einen Elektriker um die  
Steckdose auszutauschen.

Stellen Sie sicher, dass niemand auf ihr Netzkabel tritt oder es durch spitze  
Gegenstände beschädigt, speziell am Stecker und am anderen Teil des Netzkabels  
der in Ihr Gerät gesteckt wird.

Bitte lassen Sie jeglichen Service am Gerät nur von geschultem und qualifiziertem Fachpersonal durchführen. Ein Service oder eine Reparatur ist nur von Nöten sollte das Gerät in irgendeiner Form beschädigt worden sein. Beschädigungen können am Netzkabel auftreten, sobald Flüssigkeiten oder Gegenstände in das Gerät gelangen oder es Feuchtigkeit oder Regen ausgesetzt war. Es kann sich um Beschädigungen handeln, sobald das Gerät nicht mehr normal funktioniert oder es runtergefallen ist.

**STROMZUFUHR UNTERBRECHEN:** Sobald das Gerät in einem Rack eingebaut ist oder es anderweitig fest installiert ist und dadurch der Zugang zum Stromanschluss auf der Rückseite des Gerätes nicht gewährleistet ist, kann das Stromkabel in eine Mehrfachsteckdose (weiter)geführt werden, die mit einem separaten Ein- bzw. Ausschalter ausgestattet ist. Die Sicherheitsmaßnahmen gelten wie oben beschrieben weiterhin was die Pole und die Kontakte betrifft. Des Weiteren sollten im Falle einer Installation die einzelnen Stromleiter mit einem Minimum Abstand von 3 mm zu jedem Pol installiert werden.

**WASSER UND FEUCHTIGKEIT:** Benutzen Sie Geräte nicht in der Nähe von Wasser (z.B. Badewanne, Waschschüssel, Spülbecken, Wäschezuber, nasser Keller, Schwimmbecken usw.). Lassen Sie keine Gegenstände und Flüssigkeiten durch Öffnungen ins Gehäuseinnere gelangen.

**Anmerkung:** Die Information die in dieser Anleitung enthalten ist, kann jederzeit vom Hersteller ohne besondere Hinweise abgeändert werden. Einige Abschnitte und Informationen können des Weiteren unvollständig oder falsch sein, da nicht dokumentierte Änderungen am Produkt oder am Betriebssystem des Produktes nach der Drucklegung vorgenommen wurden. Die Information die in dieser Anleitung enthalten ist, ersetzt vorhergehende Versionen der Anleitung.

#### **WARNUNG: BRITISCHE NETZSTECKER**

Ein verschweißter Netzstecker, der vom Netzkabel abgeschnitten wurde, ist nicht mehr sicher. Entsorgen Sie den Netzstecker bei einer geeigneten Einrichtung. SIE DÜRFEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN EINEN BESCHÄDIGTEN ODER ABGESCHNITTENEN NETZSTECKER IN EINE 13 AMPÈRE NETZSTECKDOSE STECKEN.

Benutzen Sie den Netzstecker nur bei geschlossener Sicherungsabdeckung. Ersatz-Sicherungsdeckel erhalten Sie bei Ihrem örtlichen Einzelhändler. Verwenden Sie als Ersatzsicherung UNBEDINGT den Typ 13 Ampère, ASTA zugelassen für BS1362.



Wollen Sie dieses Produkt entsorgen, entsorgen Sie es nicht mit Ihrem gewöhnlichen Haushaltsmüll. Es gibt eine spezielle Sammelstelle, um elektronische Geräte fachgerecht zu entsorgen. Elektronische Geräte erfordern bei der Entsorgung gemäß der Gesetzgebung besondere Behandlung, um deren Wertstoffe zu recyceln.

Private Haushalte in 25 Mitgliedsstaaten der EU, in der Schweiz und in Norwegen, können ihre Elektrogeräte kostenfrei in so genannten Wertstoffverwertungsanlagen oder bei Elektrofachhändlern abgeben (nur wenn Sie ein Neugerät erstanden haben).

In Ländern die nicht im vorangegangenen Abschnitt erwähnt wurden, informieren Sie sich bei Ihrer lokalen Entsorgungsbehörde über die korrekte Art Elektromüll zu entsorgen.

Indem Sie diese Richtlinien befolgen, stellen Sie sicher, dass Ihr entsorgtes Elektrogerät die angebrachte Behandlung zur Entsorgung erfährt, die wieder verwendbaren Wertstoffe gesichert und recycelt werden und Sie beugen möglichen negativen Effekten vor, schützen dadurch die Umwelt und die menschliche Gesundheit.

# Inhaltsangabe

<b>Überblick</b>	<b>(1)</b>
<b>Schnelleinstieg – Anschlüsse</b>	<b>(2)</b>
<b>Schnelleinstieg – Looper</b>	<b>(3)</b>
<b>Schnelleinstieg – Delay</b>	<b>(8)</b>
<b>Vorderseite</b>	<b>(12)</b>
Looper Regler	(12)
Delay Regler	(15)
Fußschalter	(17)
<b>Rückseite</b>	<b>(18)</b>
<b>Verbindungen herstellen</b>	<b>(20)</b>
<b>Der Signalweg</b>	<b>(24)</b>
<b>Delay Typen und Parameter</b>	<b>(26)</b>
<b>Das Abspeichern und Aufrufen von Einstellungen</b>	<b>(28)</b>
<b>Das Einstellen des Delay Tempos durch den Fußschalter</b>	<b>(30)</b>
<b>Das Delay Tempo mit dem Looper synchronisieren</b>	<b>(32)</b>
<b>Das Expression Pedal für das Delay benutzen</b>	<b>(34)</b>
<b>Eine Loop auswählen</b>	<b>(36)</b>
<b>Eine Loop aufnehmen</b>	<b>(38)</b>
<b>Overdubs aufnehmen</b>	<b>(40)</b>
<b>Undo/Redo und Clear Funktionen</b>	<b>(42)</b>
Undo bei einem Overdub	(42)
Redo bei einem Overdub	(42)
Clear bei einem Overdub/oder nicht gespeicherten Phrasen	(42)
<b>Die verschiedenen Stop Funktionen</b>	<b>(44)</b>
<b>Verwendung von Auto-Quantize Looping</b>	<b>(45)</b>
<b>Das Abspeichern und kopieren von Loops</b>	<b>(46)</b>
Veränderungen einer Loop abspeichern	(46)
Eine Loop in einen anderen Loopspeicherplatz kopieren	(46)
<b>Taktarten</b>	<b>(48)</b>
<b>Das Einstellen des Loop Tempos für Aufnahmen</b>	<b>(50)</b>
<b>Time Stretching einer Loop</b>	<b>(52)</b>
Time Stretch bei einer gestoppten Loop	(52)
Time Stretch bei einer laufenden Loop	(52)
<b>Loop/Einzelne Phrasen</b>	<b>(54)</b>
<b>Rhythmus Typ</b>	<b>(56)</b>
<b>Das Expression Pedal für den Looper benutzen</b>	<b>(58)</b>
<b>Löschen einzelner Loops/Phrasen</b>	<b>(60)</b>
<b>Löschen aller Loops im internen Speicher</b>	<b>(62)</b>
<b>Das Benutzen der optionalen SD/SDHC Speicherkarte</b>	<b>(64)</b>
Das Formatieren der SD Karte	(65)
Unformatierte Karten	(65)
<b>Löschen aller Loops im externen Speicher (SD Karte)</b>	<b>(66)</b>
<b>Factory Reset</b>	<b>(68)</b>
<b>Optionaler FS3X Fußschalter</b>	<b>(69)</b>
<b>Multi Loop Wiedergabe mit den FS3X</b>	<b>(70)</b>
<b>JamManager Librarian Software</b>	<b>(71)</b>
<b>Gerätemerkmale</b>	<b>(72)</b>

# Überblick

**Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank**, dass sie sich für den JamMan® Delay Looper entschieden haben!

Der JamMan Delay Looper bietet ihnen einen echten Stereo Looper und ein vollprogrammierbares Stereo Delay, mit umfangreichen Regelmöglichkeiten für beide Effekte.

Der Looper im JamMan Delay Looper bietet ihnen eine echte Stereo Looping Funktion mit 35 Minuten interner Aufnahmekapazität, die sie mit einer optionalen SD/SDHC Karte auf 16 Stunden erweitern können. Sie haben dabei 99 interne Loopspeicherplätze und darüber hinaus noch mal 99 weitere Loopspeicherplätze auf der externen Speicherkarte. Der JamMan Delay Looper bietet ihnen des Weiteren eine USB Verbindungsmöglichkeit zu ihrem Computer. Dank des kostenlosen Programms Digitech JamManager™ können sie ihre Loops organisieren und immer genau die Loops in ihren JamMan reinladen, die sie zu ihrem Auftritt benötigen. Das Delay des JamMan Delay Looper's ist ein leistungsstarkes Stereo Delay mit drei vollprogrammierbaren Speicherplätzen, die ohne Umstände dank der drei Fußschalter aufgerufen werden können. Eine Palette von 8 Delay Typen, bietet ihnen eine enorme Flexibilität, um nahezu jeden erdenklichen Delay Sound zu erstellen. Mit 16 Sekunden Delayzeit, dem Tap Tempo Fußschalter, der Morph Möglichkeit von Delayparametern durch ein optionales Expression Pedal, ist der JamMan Delay Looper eine Klasse für sich.

## Leistungsmerkmale:

- Speichern sie 35 Minuten Stereo, CD qualitative Loops im internen Speicher mit 99 Speicherplätzen
- die optionale SDHC Speicherkarte kann über 16 Stunden Stereo, CD qualitative Loops in weiteren 99 Speicherplätzen speichern. Somit haben sie 198 Speicherplätze insgesamt\*
- Rückwärts Playback
- Der kostenlos ladbare JamManager™ Librarian geeignet für PC und Mac archiviert und organisiert ihre Loops über eine USB Verbindung.
- Automatisch quantisierbares Looping
- 3 Stopp Arten (Stop, Finish, und Fade)
- Time Stretching ermöglicht es ihnen loops zu verlangsamen oder schneller zu machen ohne die Tonhöhe zu verlieren
- 16 Sekunden echtes Stereo Delay
- 3 vollprogrammierbare Delay Presets
- 8 einzigartige Delay Typen wie Digital, Tape, Analog, Reverse und Modulations Delay
- Expressionspedal Eingang zum morphen zwischen zwei Delay Einstellungen oder zur Kontrolle Lautstärke der Loop Wiedergabe
- Dry Defeat zur Verwendung in parallelen Effektschleifen
- 8 stabile Fußschalter um Looping und Delay Effekte abzurufen und zu steuern
- Optionaler Fußschalter damit sie ihre Hände am Instrument lassen können

\* mit optionaler 16GB oder größeren SDHC Speicherkarte

## Schnelleinstieg

### Die Anschlüsse herstellen



#### Stellen sie die Verbindungen her

1. Schließen sie ihre Gitarre oder ihren Bass an den Eingang LEFT (Mono) IN auf der Rückseite des JamMan Delay Looper an.
2. Schließen sie ihren Verstärker am Ausgang LEFT (Mono) OUT des JamMans an. Oder benutzen sie diesen Ausgang um einen Kanal ihres Mischers zu belegen.

#### Schließen sie die Stromversorgung an

1. Schalten sie den JamMan und ihren Verstärker oder ihren Mixer aus.
2. Drehen sie folgende Kontrollen am JamMan auf ihre jeweiligen Minimumwerte (Linksanschlag): LOOP LEVEL, RHYTHM LEVEL
3. Schließen sie ihre mitgelieferten Stromversorgung PS-0913B am betreffenden Eingang am JamMan an.
4. Stecken sie die Stromversorgung in eine geeignete Steckdose
5. Schalten sie ihren Verstärker ein, und bringen sie anhand der Lautstärkekontrolle die gewünschte Lautstärke ein.



## Eine unbespielte Loop anwählen

Drücken sie den SELECT Knopf oder benutzen sie die LOOP UP/LOOP DOWN Fußschalter, bis die LOOP LED und die SINGLE LED nicht leuchten.

Drücken sie die Loop Select Knöpfe.....  
....bis diese LEDs nicht mehr leuchten.



# Schnelleinstieg - Looper

## Das Einstellen des Aufnahme Pegels

Bringen sie die Regler LOOP LEVEL auf eine 12 Uhr Stellung. Den Regler RHYTHM LEVEL stellen sie auf 9 Uhr ein.

Stellen sie den Regler LOOP LEVEL auf 12 Uhr  
Und den RHYTHM LEVEL auf 9 Uhr ein



## Schnelleinstieg - Looper

### Beginnen sie mit der Aufnahme

Drücken sie den REC/PLAY/OVERDUB Fußschalter (links unten), um die Aufnahme zu starten. Während der Aufnahme wird die LED des Fußschalters und die RECORD LED rot leuchten.



Drücken sie den  
REC/PLAY/OVERDUB  
Fußschalter

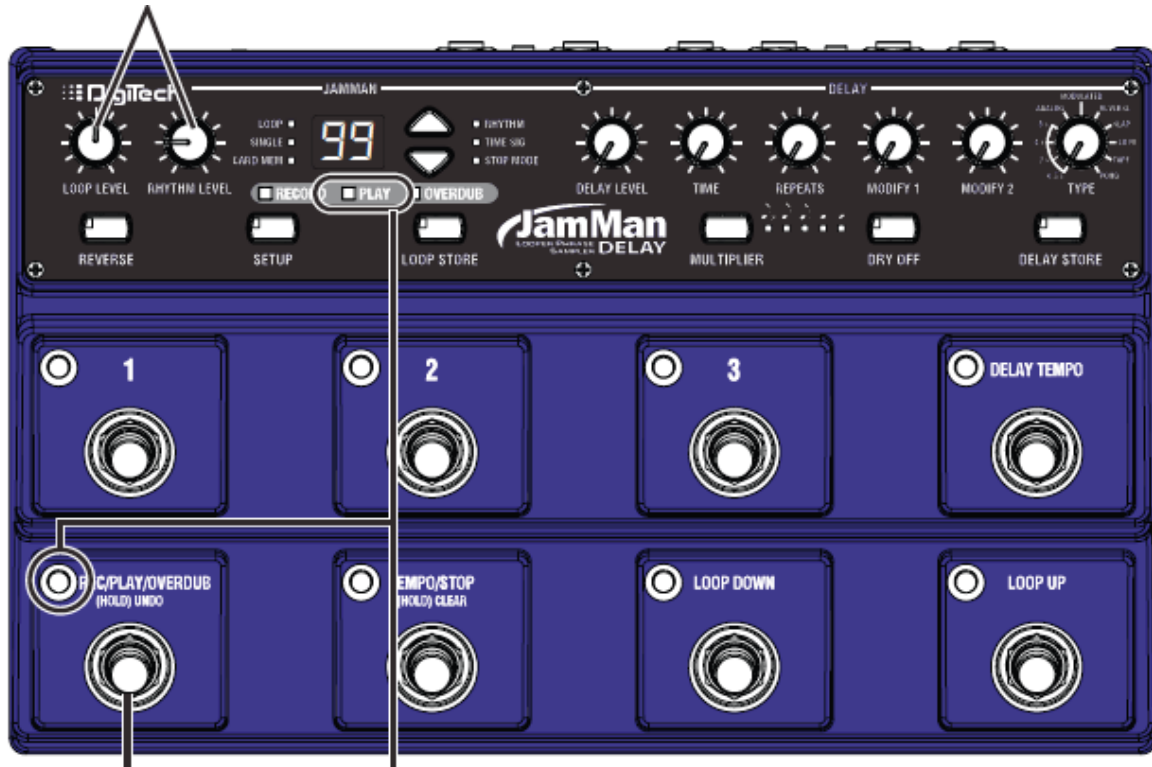
Während der Aufnahme leuchtet die RECORD LED und die LED des  
Fußschalter REC/PLAY/OVERDUB Fußschalters durchgehend rot

## Schnelleinstieg - Looper

### Starten sie die Wiedergabe der Loop

Drücken sie den Fußschalter REC/PLAY/OVERDUB links unten um den Loop Punkt (Ende der Loop) zu setzen und die Wiedergabe zu starten. Die Wiedergabe startet natürlich am Anfang ihrer Aufnahme. Die LED des Fußschalters REC/PLAY/OVERDUB und die PLAY LED leuchten durchgehend grün. Stellen sie die Abhörlautstärke des LOOP LEVELS und des RHYTHM LEVELS wie gewünscht ein.

Stellen sie den LOOP und RHYTHM LEVEL entsprechend ein



Drücken sie REC/PLAY/OVERDUB während der Aufnahme um die Aufnahme zu stoppen und das Playback zu starten

Während der Wiedergabe leuchten die LEDs der RECORD und REC/PLAY/OVERDUB durchgehend grün.

# Schnelleinstieg - Looper

## Stop Playback/Abspeichern der Loop

Drücken den Fußschalter TEMPO/STOP unten rechts um die Wiedergabe zu stoppen. Drücken sie dann den Knopf STORE zweimal um die Loop abzuspeichern.

Drücken sie den TEMPO/STOP Fußschalter um das Playback zu stoppen

Drücken sie dann den LOOP STORE Knopf zweimal um die Loop zu speichern



# Schnelleinstieg - Delay

## 1. Auswahl eines Delay Typs

Betätigen sie den Delay Fußschalter um das Delay einzuschalten, und wählen sie dann einen Delay Typus. Für dieses Beispiel stellen sie den TYPE Knopf auf ANALOG.

Als erstes schalten sie ein Delay Preset Ein, indem sie einen der drei Fußschalter betätigen.....

...stellen sie dann den Delay Typus mittels des TYPE Knopfes auf ANALOG ein.



## Schnelleinstieg – Delay

### 2. Das Einstellen der Delay Level, Time und Repeat Parameter.

Bringen sie die Regler Delay Level, Time, Repeats, Modify 1 und Modify 2 auf eine 12 Uhr Stellung.

Bringen sie diese Regler auf eine 12 Uhr Stellung



## Schnelleinstieg – Delay

### 3. Stellen sie das Delay Tempo anhand des Tempo Fußschalters ein

Treten sie auf den Delay Tempo Fußschalter mindestens zweimal im Takt, um ein neues Delay Tempo zu etablieren. Die jeweils letzten zwei Taps auf dem Fußschalter setzen das Tempo des Delays fest.

Tappen sie den Delay Tempo Fußschalter mindestens 2x um das Delay Tempo festzusetzen



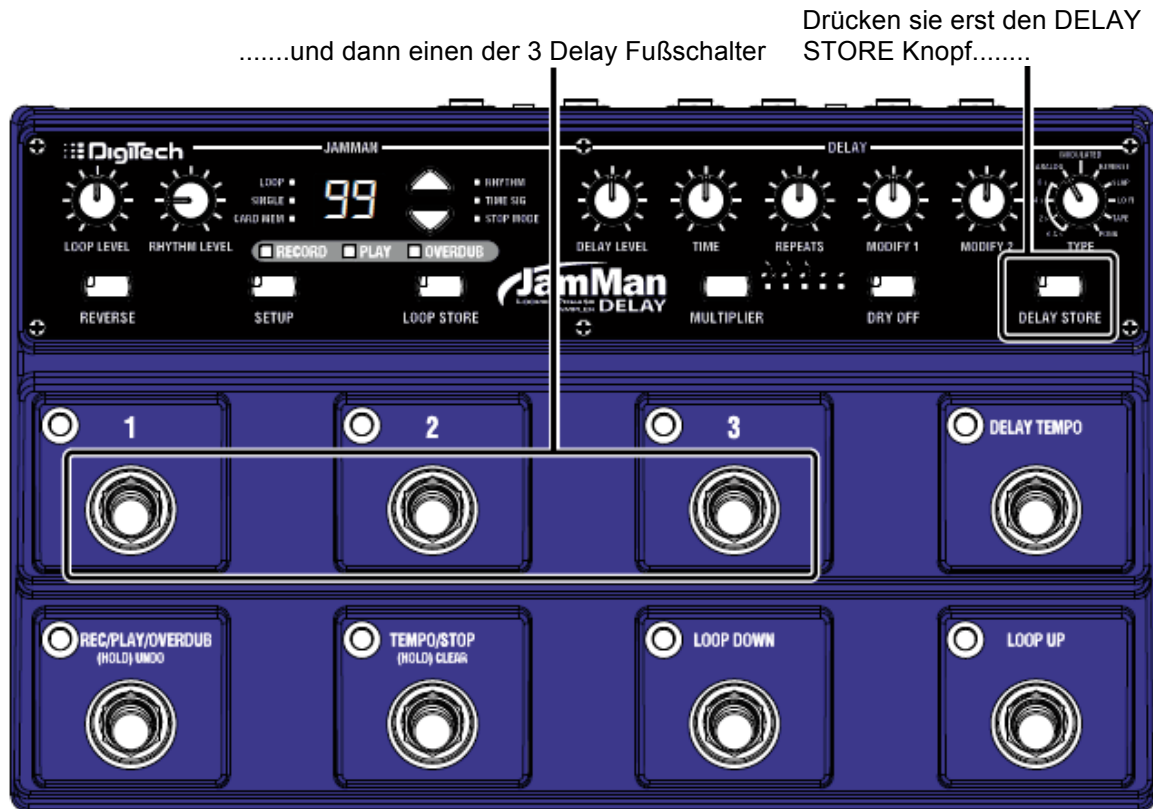
**Anmerkung:** Sie können das Delay Tempo so einstellen, das es dem Loop Tempo entspricht. Sehen sie zu diesem Thema die Sektion auf Seite 32.



## Schnelleinstieg – Delay

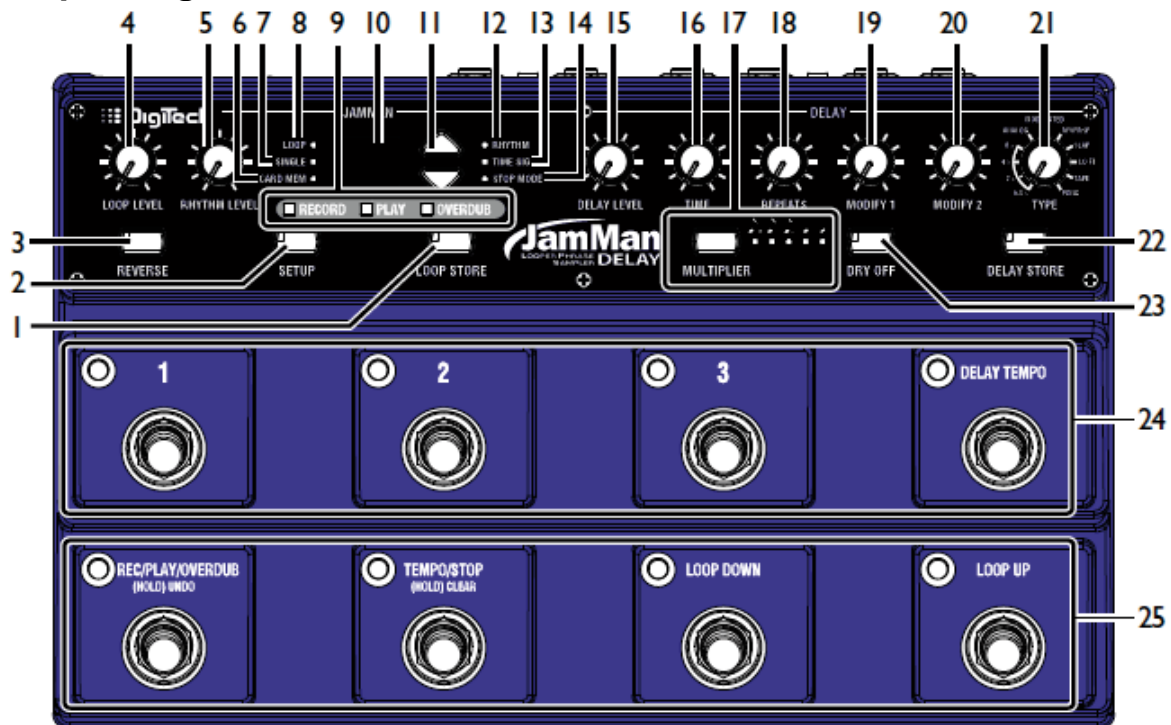
### 4. Speichern sie das Delay

Drücken sie den Delay Store Knopf, und drücken sie dann einen der drei blinkenden Delay Fußschalter, um die Delay Einstellungen abzuspeichern.



## Die Vorderseite

### Looper Regler/Kontrollen



#### 1. Loop Store Knopf

Wird benutzt, um aufgenommene Loops und Änderungen an Loops zu speichern. Indem man diesen Knopf gedrückt hält, löst man den Löschvorgang des anliegenden Loopspeicherplatzes aus.

#### 2. Setup Knopf

Drücken sie diesen Knopf, um durch die Einstellungsoptionen des Loop/Single Status, des Rhythmus Typus, der Taktart und der Stop Arten zu blättern.

#### 3. Reverse Knopf

Drücken sie diesen Knopf, um eine Aufnahme umgekehrt wiederzugeben. Diese Funktion kann auch per FS3X (optionaler Fußschalter) ausgelöst werden.

#### **4. Loop Level**

Regelt die Lautstärke der wiedergegebenen Loop

#### **5. Rhythm Level**

Regelt die Lautstärke der Rhythmus Richtlinie

#### **6. Card Mem**

Diese rot leuchtende LED, leuchtet sobald sie Loops von der optionalen SD Karte aufrufen. Sollte diese LED aus sein verwenden sie Loops die im internen Speicher liegen.

#### **7. Single LED**

Diese gelb leuchtende LED zeigt ihnen an, dass der Speicher auf Wiedergabe eingestellt ist, sobald die Play Funktion aktiviert wurde. Einmalig wiedergegebene Phrasen können in Loops umgewandelt werden und umgekehrt.

#### **8. Loop LED**

Die Grünleuchtende LED zeigt an, ob der Loopspeicherplatz auf Dauerwiedergabe eingestellt ist. Die Dauerwiedergabe ist die werksseitige Einstellung eines Loopspeicherplatzes, was bedeutet, dass die Audiophrase die eingespielt wird, als Loop kontinuierlich wiederholt wird, bis die Stopp Funktion getätigt wird. Loops können in Einzelwiedergaben umgewandelt werden und umgekehrt.

#### **9. Looper Status LED**

Diese drei LEDs zeigen den Looper Status an: Record (Aufnahme), Playback (Wiedergabe) und Overdub (Aufnahme über eine existierende Loop). Jede LED wird einzeln während des Vorgangs leuchten für den sie stehen.

#### **10. Anzeige**

Der Hauptzweck der Anzeige ist es, den Speicherplatz der gegenwärtig anliegenden Loop anzuzeigen. Sie zeigt des Weiteren Informationen während des Abspeicherns oder des Kopieren von Loops, Einstellungsoptionen, Informationen zum löschen von Loops, Time Stretching und Informationen zum Formatierungsvorgang.

### **11. Loop Select Knöpfe**

Die Loop Select Knöpfe werden dazu verwendet, verschiedene Loop Speicherplätze anzuwählen, und um andere Optionen auszuwählen in verschiedenen Betriebsarten (wie zum Beispiel Time Signature und Rhythmus Art).

### **12. Rhythm LED**

Diese rot leuchtende LED leuchtet, sobald die Rhythmus Richtlinie zur Aufnahme oder Wiedergabe einer Loop aktiviert wurde. Um Änderungen zu hören, müssen sie den Regler Rhythm Level aufgedreht haben.

### **13. Time Signature LED**

Diese rot leuchtende LED leuchtet, sobald sie eine Taktart für einen Loopspeicherplatz auswählen. Eine neue Taktart kann einem Loopspeicherplatz nur dann zugewiesen werden, sofern dieser Speicherplatz unbenutzt ist. Sie können eine Zahl zwischen 2 und 15 wählen. Ein 7/8 Takt wäre dann also die Zahl 7, ein 5/4 Takt wäre also die Zahl 5 etc etc.

### **14. Stop Mode LED**

Diese rot leuchtende LED leuchtet, sobald sie eine Stop Art für die anliegende Loop auswählen. Drücken sie den Setup Knopf bis diese LED leuchtet, und benutzen sie dann die Loop Up/Down Knöpfe um zwischen den verschiedenen Stop Arten eine auszuwählen (Stop/Spielen bis zum Ende/Ausblenden).

# **Die Vorderseite**

## **Delay Regler/Kontrollen**

### **15. Delay Level**

Der Level Regler bestimmt die Gesamtlautstärke des Delaysignals. Indem sie diesen Knopf im Uhrzeigersinn drehen, erhöhen sie die Lautstärke, drehen sie ihn gegen den Uhrzeigersinn, verringern sie die Lautstärke.

Sobald Reverse Delay als Delay Typus ausgewählt ist, verhält sich dieser Regler wie eine wet/dry Mix Kontrolle. Ist der Knopf auf Rechtsanschlag hören sie nur das Effektsignal. Jede andere Stellung dieses Reglers liefert einen Mix zwischen den Effekt und den trockenen Signalen.

### **16. Time**

Wählt die Delayzeit in Abhängigkeit des Type Reglers aus. Im Linksanschlag haben sie die kleinste Delayzeit innerhalb der Parameter die durch den Type Regler gesetzt wurden, im Rechtsanschlag dann die größt-mögliche Delayzeit. Bitte lesen sie auf Seite 26 nach, um die jeweiligen Delayzeiten und deren Regelbereiche zu erfahren. Sie können die Delayzeit verlängern, indem sie den Delay Tempo Fußschalter zum eintappen der Delayzeit benutzen (siehe Seite 30).

### **17. Multiplier Knopf und LEDS**

Der Tempo Multiplikator ermöglicht es ihnen das anliegende Wiederholungsmuster des Delayeffektes anhand fester Werte zu verändern, ohne dass sie komplizierte Rechnungen anstellen müssen. Durch den Multiplier können sie Delaymuster erzeugen die sich nicht auf die starken Zählzeiten wiederholen. Verwenden sie zum Beispiel ein punktiertes Achtelnoten Muster, können sie selbst Achtel spielen, das Delay wird aber zwischen die Achtel fallen (ein punktiertes Achtel ist ein Achtel und ein Sechzehntel Notenwert).

Haben sie die Delay Tempo Sync Funktion aktiviert, können sie auf einen 6th Multiplier zugreifen (alle Multiplier LEDs leuchten). In diesem Zustand, passt sich die Delay Zeit der Länge der Loop an, und das bei bis zu 16 Sekunden Looplänge. Ist die Länge der Loop größer als 16 Sekunden, wird sich die Delay Zeit auf die Hälfte der Länge der Loop teilen, um zum Tempo der Loop zu passen.

### **18. Repeats Regler**

Der Repeats Regler steuert die Wiederholungen des Delays. Indem sie diesen Knopf im Uhrzeigersinn drehen, erhöhen sie die Anzahl der Wiederholungen, drehen sie ihn gegen den Uhrzeigersinn, verringern sie die Anzahl.

### **19. Modify 1 Regler**

Dieser Regler steuert einen ihm zugeordneten Parameter des anliegenden Delay Typus. Bitte lesen sie auf Seite 27 nach, um mehr Information zu dieser Kontrolle zu erhalten.

### **20. Modify 2 Regler**

Dieser Regler steuert einen ihm zugeordneten Parameter des anliegenden Delay Typus. Bitte lesen sie auf Seite 27 nach, um mehr Information zu dieser Kontrolle zu erhalten.

### **21. Type Regler**

Anhand dieser Kontrolle wählen sie die verschiedenen Delay Arten aus. Bitte lesen sie auf Seite 26 nach, um mehr Information zu dieser Kontrolle zu erhalten.

### **22. Delay Store Knopf**

Dieser Knopf wird dazu verwendet, Delay Einstellungen einem der drei Delay Presets zuzuordnen. Mittels der drei Fußschalter haben sie dann sofortigen Zugriff zu diesen Presets.

### **23. Dry Off Knopf**

Drücken sie diesen Knopf, um das trockene Signal das durch den JamMan Delay Looper läuft zu unterdrücken. Dry Off sollte benutzt werden, sofern sie einen Verstärker mit paralleler Effektschleife haben, oder den JamMan in einen Aux Weg am Mischpult einbinden.

# Die Fußschalter

## 24. Delay Fußschalter

Diese Fußschalter werden dazu benutzt, das Delay ein- oder auszuschalten, die drei verschiedenen Delay Presets aufzurufen. Sie können jeden dieser drei Schalter drücken, um das dort abgelegte Delay zu aktivieren (die betreffende LED leuchtet dann). Um den anliegenden Delayeffekt auszuschalten, müssen sie lediglich den Fußschalter des aktivierten Delays erneut drücken (die LED erlischt dann).

Der Tempo Fußschalter wird dazu benutzt, die Delayzeit durch eintappen des Rhythmus zu modifizieren.

## 25. Looper Fußschalter

Die Reihe dieser vier Fußschalter wird dazu verwendet, den Looper des JamMan Delay's zu steuern.

Der **Rec/Play/Overdub** Fußschalter startet die Aufnahme (die LED leuchtet rot), und die Wiedergabe (die LED leuchtet grün). Sobald eine Loop wiedergegeben wird, kann man diesen Fußschalter zur Aktivierung einer Overdub Aufnahme verwenden (die LED leuchtet gelb). Während einer Wiedergabe, kann dieser Fußschalter für die Redo oder Undo Funktion verwendet werden.

### **Rec/Play/Overdub (Hold) Undo Fußschalter**

Dieser Fußschalter wird dazu benutzt, Aufnahmen zu machen, Aufnahmen wiederzugeben, und Overdub Aufnahmen zu machen. Indem sie diesen Fußschalter zwei Sekunden lang gedrückt halten, können sie ihren letzten Overdub ungeschehen machen (Undo) oder ihn sollten sie ihre Meinung ändern wieder herstellen (Redo).

### **Tempo/Stop (Hold) Clear Fußschalter**

Dieser Fußschalter stoppt die Aufnahme, die Wiedergabe und die Overdub Aufnahme. Eine weitere Funktion ist die Tempo Eingabe vor einer Aufnahme einer Loop, und die Veränderung eines Tempos einer aufgenommenen Loop. Indem sie diesen Fußschalter für ca. 2 Sekunden lang gedrückt halten, können sie den gesamten Inhalt einer Loop löschen, sofern diese noch nicht gesichert wurde. Indem man diesen Schalter gedrückt hält, kann man des Weiteren das gespeicherte Tempo einer Loop nach einer Veränderung wieder herstellen.

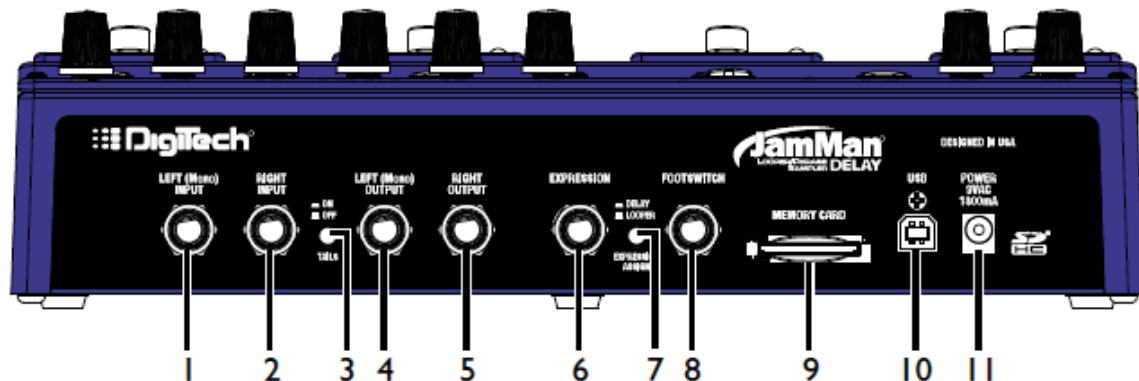
### **Loop up**

Dieser Fußschalter lässt sie eine Loop höher springen in der Liste der Loopspeicherplätze. Indem sie diesen Schalter gedrückt halten, bewegen sie sich schneller durch die Loopspeicherplätze des internen und externen Speichers.

### **Loop down**

Dieser Fußschalter lässt sie eine Loop tiefer springen in der Liste der Loopspeicherplätze. Indem sie diesen Schalter gedrückt halten, bewegen sie sich schneller durch die Loopspeicherplätze des internen und externen Speichers.

## Rückseite



### 1. Left (Mono) Eingang

Schließen sie ihr Instrument, oder den Ausgang eines anderen Effektgerätes, oder den Effekt Send ihres Verstärkers an den linken Eingang des JamMans an. Signale werden auf beiden Ausgangskanälen gehört, auch wenn nur der Mono Eingang am JamMan belegt ist.

### 2. Right Eingang

Schließen sie ein zweites Instrument, oder den zweiten Ausgang eines Effektgerätes am rechten Eingang des JamMans an, um einen Stereo Betrieb zu gewährleisten. Der linke und rechte Kanal wird getrennt behandelt, und auch getrennt wieder aus dem JamMan herausgegeben. Somit bleibt eine Stereoanwendung auch ein echtes Stereobild.

### 3. Tails On/Off Schalter

Dieser Schalter ermöglicht es ihnen die Delayfahne auch dann zu hören, wenn der Effekt schon ausgeschaltet wurde. Der eingestellte Wiederholungs- Zyklus, gesteuert durch den Repeat Regler, wird fertig gespielt, sofern dieser Schalter in der ON Position steht. Steht dieser Schalter in der Position OFF, wird das Delay stumm geschaltet, sobald der Fußschalter betätigt wird.

### 4. Left (Mono) Ausgang

Schließen sie den Left (Mono) Ausgang an den Eingang ihres Gitarrenverstärkers an. Wahlweise auch an einem Kanal ihres Mischers, oder dem Eingang eines weiteren Effektgerätes, oder auch am Effekt Return ihres Verstärkers.

### 5. Right Ausgang

Schließen sie den rechten Ausgang an einen zweiten Verstärker an, oder benutzen sie einen zweiten Kanal an ihrem Mischer.



## **6. Expression Eingang**

Schließen sie hier ein Monokabel (Tip/Ring Typ) an ein passives Volumenpedal an, um zwischen zwei Delayeinstellungen zu morphen (Zehen und Fersenposition), oder um die Lautstärke der Loop per Pedal fernzusteuern. Passive Volumenpedale mit 25k bis 250K Ohm funktionieren am besten!

**Anmerkung:** Volumenpedale die auf TRS Kabel basieren, werden nicht unterstützt.

## **7. Expression Zuordnungs- Schalter**

Anhand dieses Schalters entscheiden sie, ob das Volumenpedal der Looper Ausgangslautstärke oder den Delay Funktionen zugeordnet wird.

## **8. Fußschalter Buchse**

An diese Buchse schließt man den optionalen FS3X Fußschalter an, um Funktionen wie Reverse, Undo und Tempo fernzusteuern.

## **9. SD/SDHC Card Slot**

Der JamMan® Delay Looper akzeptiert SD/SDHC Speicherkarten um seinen Speicher zu vergrößern. Neue Karten sollten vor Verwendung formatiert werden. Der JamMan ist kompatibel mit optionalen SD/SDHC Speicherkarten bis zu einer Größe von 32GB. Indem sie eine Speicherkarte verwenden erhöhen sie zusätzlich die Anzahl der Loopspeicherplätze von 99 auf 198 Loops. Der JamMan wird mit 35 Minuten internem Speicher ausgeliefert.

## **10. USB Buchse**

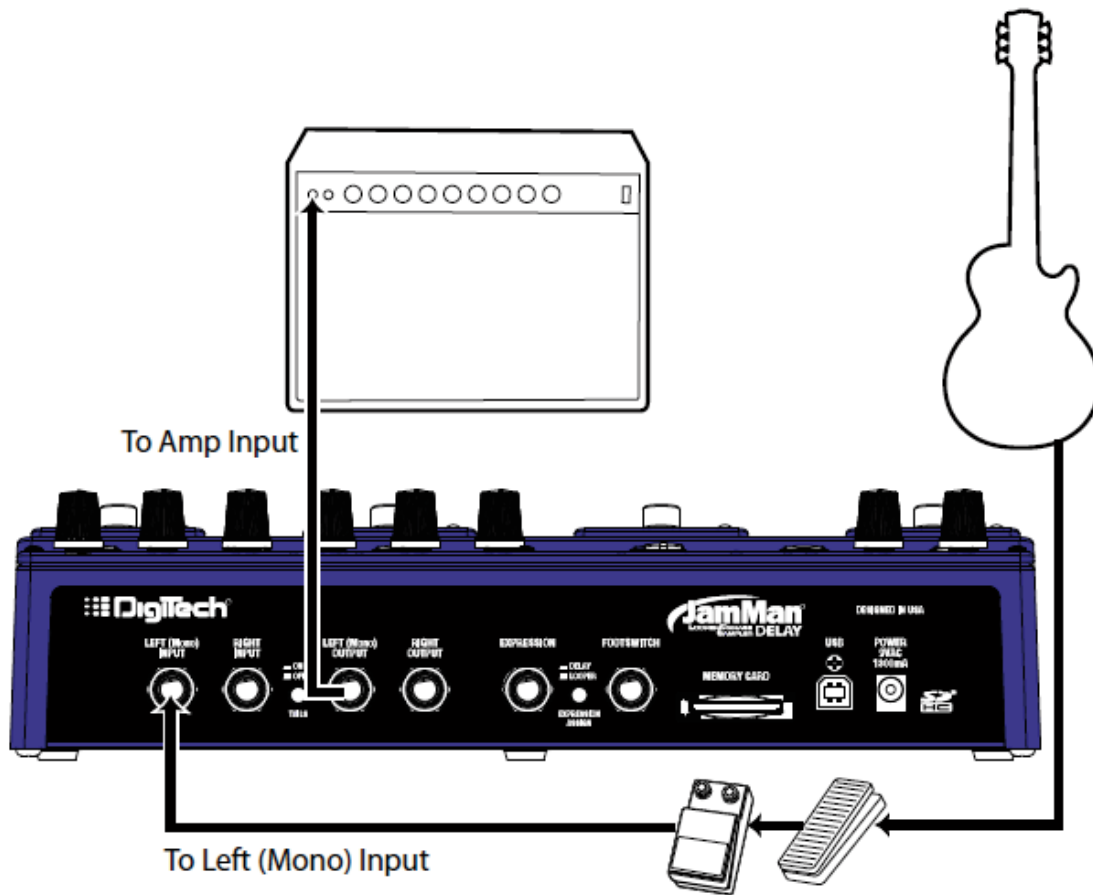
Der USB Anschluss ermöglicht ihnen einen PC oder Mac an den Delay Looper anzuschließen, und sodurch Loops zu archivieren, indem sie die JamManager™ Loop Librarian Software, kostenlos bei [www.digitech.com](http://www.digitech.com) herunterladen.

## **10. Stromversorgungsbuchse**

Schließen sie den mitgelieferten PS-0913B AC Stromversorger hier an. Der JamMan® Delay Looper kann nur mittels einer externen Stromversorgung mit Strom versorgt werden.

# Verbindungen herstellen

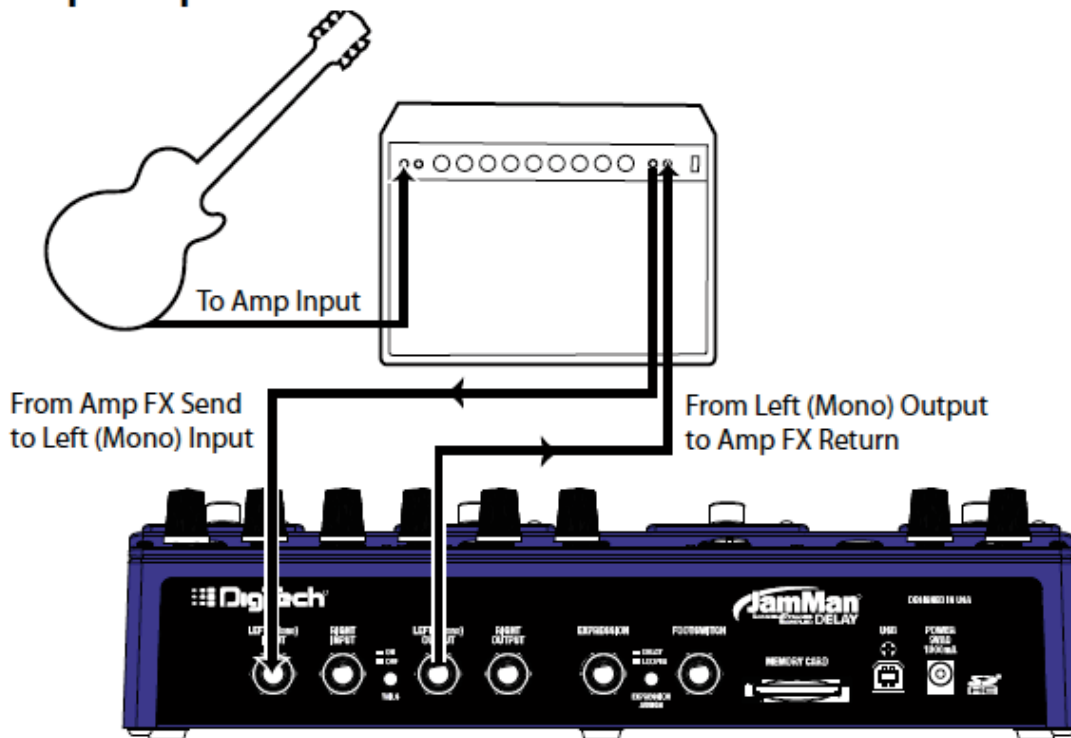
## Mono Amp Input



Die Konstellation Mono Amp Input wird wohl die meist gebrauchte Konstellation sein. Die Gitarre wird an den JamMan Delay Looper angeschlossen (Left – Mono Input), und der Left Mono Output (Linker Ausgang) wird an einen Verstärker Eingang angeschlossen. Der Knopf DRY OFF sollte bei dieser Konstellation auf OFF stehen.

# Verbindungen herstellen

## Amp Loop



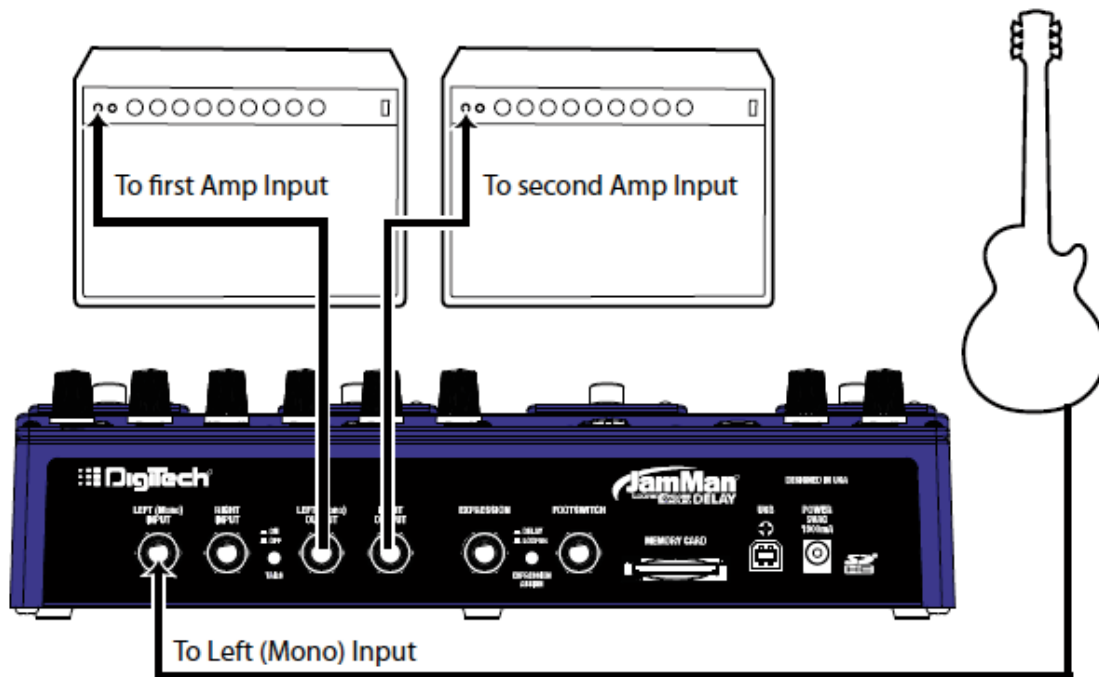
Die Amp Loop Konstellation kann nur dann verwendet werden, wenn ihr Verstärker eine Effektschleife besitzt. Schließen sie die Send Buchse ihres Verstärkers am JamMan Delay Looper LEFT (MONO) Eingang an. Der linke Ausgang des JamMans (LEFT OUT) wird mit dem Effekt Return ihres Verstärkers verbunden.

Sollte ihr Verstärker eine serielle Effektschleife haben, stellen sie den DRY OFF Schalter auf OFF. Sollte ihr Verstärker eine parallele Effektschleife besitzen – typischerweise mit einem Mix Regler, haben sie zwei Optionen:

1. Der DRY OFF Schalter sollte eingeschaltet sein (LED leuchtet), sie müssen den Mix Regler des Verstärkers und den Delay Level und Loop Level des JamMans benutzen um die gewünschte Balance des Effekt Pegel zu erzeugen.
2. Sollte ihr Verstärker eine serielle Effektschleife besitzen, muss der DRY OFF Knopf auf OFF stehen dh die LED leuchtet nicht. Sollte ihr Verstärker eine parallele Effektschleife besitzen muss der DRY OFF Knopf eingeschaltet sein (die LED leuchtet).

## Verbindungen herstellen

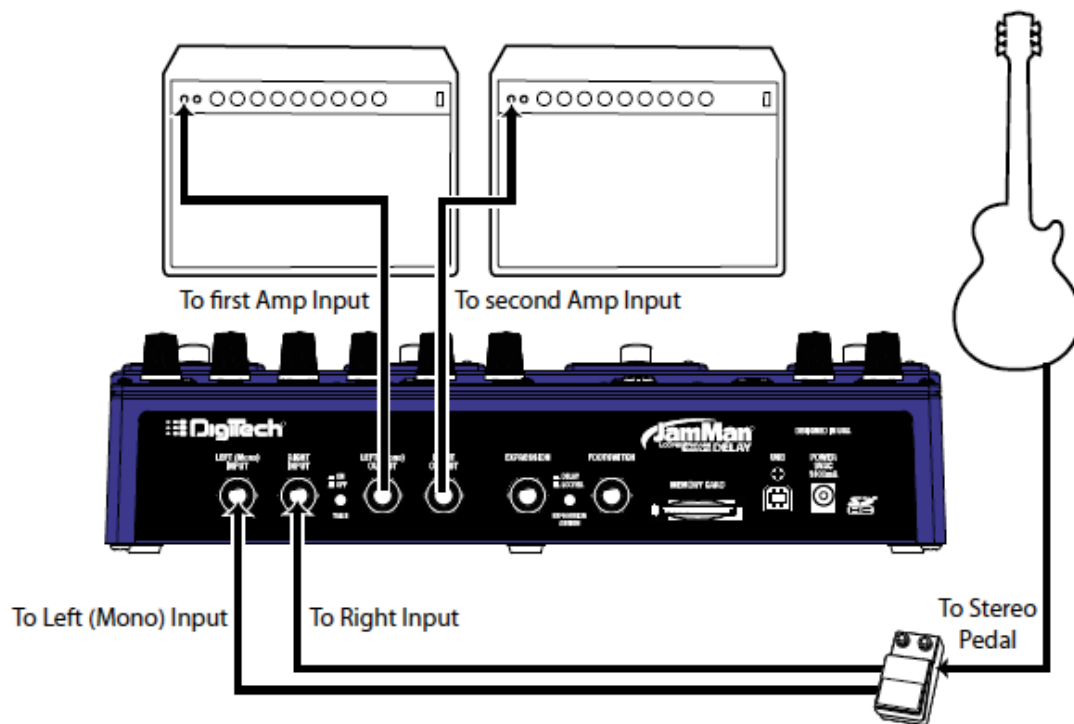
### Mono Input / Stereo Amp



Diese Konstellation bietet ihnen das beste Ergebnis wenn es um breite Stereobilder durch das Ping Pong und Modulations Delay geht. Die Gitarre wird an den JamMan Delay Looper angeschlossen (Left – Mono Input), und der Left Mono Output (Linker Ausgang), als auch der Right Output (rechter Ausgang) werden je an einen Verstärker Eingang angeschlossen. Der Knopf DRY OFF sollte bei dieser Konstellation auf OFF stehen.

## Verbindungen herstellen

### Stereo Input / Stereo Amp

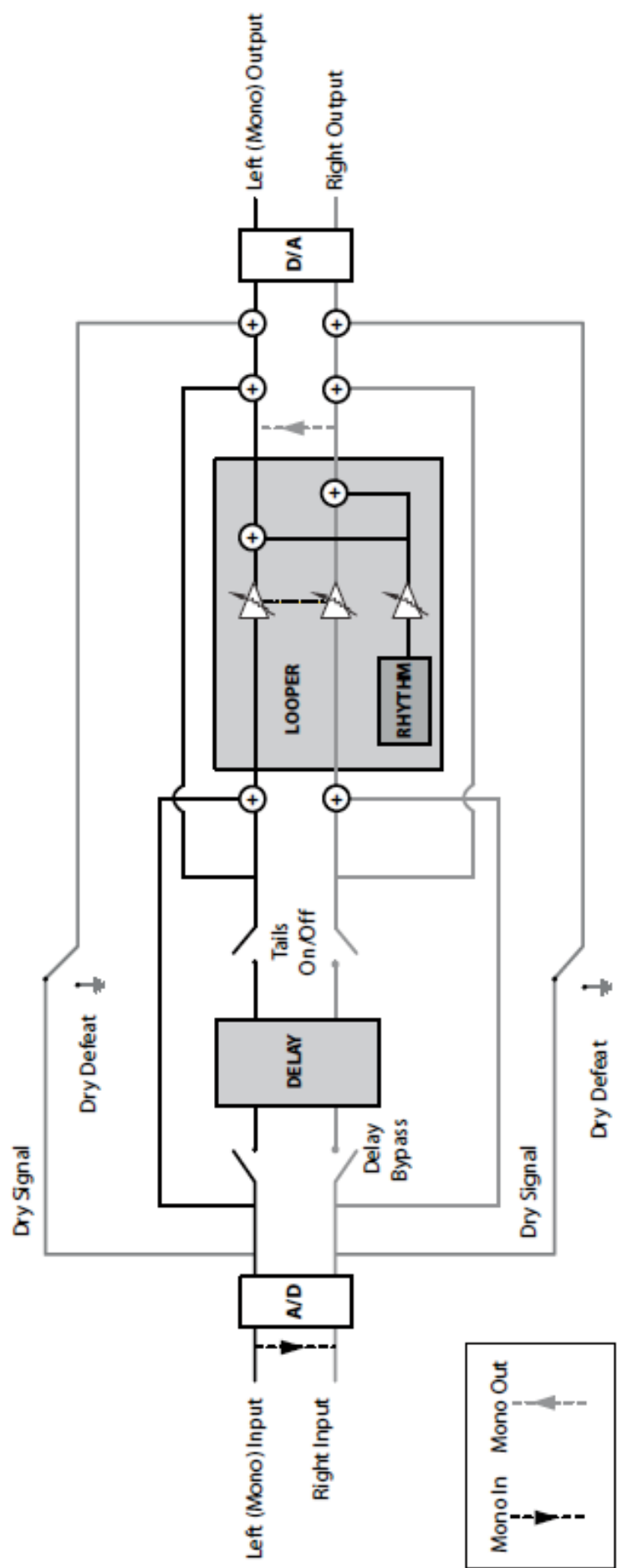


Die Stereo Input / Stereo Amp Option ermöglicht es Ihnen echte Stereo Effekte vor den JamMan® Delay Looper zu schalten und dann durch ein Stereo Verstärker Setup zu verstärken. Diese Konstellation bietet Ihnen ein fantastisches Ergebnis wenn es um breite Stereobilder durch das Ping Pong und Modulations Delay geht. Schließen Sie beide Ausgänge eines Stereo Effektgerätes an die Eingänge des JamMan Delay's **Left (Mono)** und **Right**. Verbinden Sie die Ausgänge **Left (Mono)** und **Right** mit den Eingängen Ihrer Verstärker. **Dry Off** sollte auf OFF stehen, dabei leuchtet die LED nicht.

## Der Signal Weg

Der JamMan® Delay Looper besitzt einen Stereo Signal Weg mit einem getrennten linken und rechten Eingang. Dieses Signal passiert dann den A/D Konverter und dann wird es in den DSP geführt, wo es durch das Delay und den Looper läuft. Danach läuft es wieder durch den A/D Konverter und liegt letztlich an den beiden Ausgängen an.

Das trockene Signal im JamMan Delay Looper ist ein gepufferter analoger Weg. Dieser Weg besitzt eine Dry Off Option, falls sie den JamMan Delay Looper in einer parallelen Effektschleife verwenden wollen. Der Dry Off Knopf sollte auf „ON“ (LED leuchtet) sein, um zu vermeiden, dass ein zweites trockenes Signal das den JamMan durchläuft, dem trockenen Signal des parallelen Einschleifwegs hinzugefügt wird. Sollten sie eine serielle Effektschleife benutzen, oder direkt mit dem Eingang eines Verstärkers verbunden sein, sollte der Dry Off Knopf auf „Off“ stehen, um den analogen Signalweg aktiv zu erhalten.



## Delay Typen und ihre Parameter

Der Type Regler ermöglicht es Ihnen eine Reihe von Delay Typen auszuwählen. Während Sie die Typen verändern, verändern sich auch die werkseitigen Einstellungen, die an den anderen Reglern anliegen. (Level ist hiervon ausgenommen).

**0.5 Sekunden** Digital Delay. Der Time Regler stellt 15 bis 500 ms ein.

**2 Sekunden** Digital Delay. Der Time Regler stellt 0.5 bis 2 Sekunden ein.

**4 Sekunden** Digital Delay. Der Time Regler stellt 2 bis 4 Sekunden ein.

**8 Sekunden** Digital Delay. Der Time Regler stellt 4 bis 8 Sekunden ein.

**Analog** Einem vintage „bucket brigade“ Analog Delay nachempfunden.

Der Time Regler stellt 35 ms bis 1 Sekunde ein.

**Modulated** Delay mit einem Chorus Effekt auf den Wiederholungen. Der Time Regler stellt 100 ms bis 1 Sekunde ein.

**Reverse** Ein Delay, bei dem die Wiederholungen rückwärts wiedergegeben werden.

Der Time Regler stellt 500 ms bis 4 Sekunden ein.

**Slapback** 50 bis 150 ms; benutzt den Tape Delay Algorithmus.

**Lo Fi A** Ein low-fidelity Delay, das eine begrenzte Bandbreite und eine limitierte Bit-Tiefe besitzt, um den Klang von Digital Delays der ersten Generation mit 8-bit nachzuempfinden. Der Time Regler stellt 100 ms bis 1 Sekunde ein.

**Tape** Einem klassischen Röhrenbandecho nachempfunden. Der Time Regler stellt 100 ms bis 1 Sekunde ein.

**Pong** Basierend auf einem Digital Delay. Dieses Delay schickt die Wiederholungen im Panorama von links nach rechts. Der Time Regler stellt 500 ms bis 2 Sekunden ein.

**Anmerkung: Sobald beide Eingänge angeschlossen sind, passiert nur das linke Signal das Delay. Das trockene Signal hält die Stereo Trennung bei.**

Das Delay des JamMan® Delay Loopers besitzt einen Tempo Fußschalter, der zum Eintappen der Delayzeit verwendet werden kann. Tappen Sie einfach nur im Takt der Musik auf diesen Fußschalter, um die Delayzeit anzupassen. Der Parameter Tempo arbeitet mit dem Multiplikator zusammen. Sie können Viertelnoten eintappen, aber je nach Einstellung Triolen oder punktierte Achtel vom Delay hören.



## Delay Typen und ihre Parameter

Jeder Delay Typ besitzt eine Reihe von gemeinsamen Einstellungsmöglichkeiten (Delay Level, Time, und Repeats). Es gibt aber des Weiteren zwei spezifische Parameter (Modify 1, Modify 2) die mehr Flexibilität für das betreffende Delay bieten. Die nun folgende Tabelle zeigt ihnen was die zwei Regler (Modify 1, Modify 2) bei den verschiedenen Delay Arten einstellen.

	<b>Modify 1</b>	<b>Modify 2</b>
<b>0.5 - 8 Seconds</b>	Bass	Treble
<b>Reverse</b>	Trigger Sensitivity	Tone
<b>Modulated</b>	Modulation	Tone
<b>Analog</b>	Modulation	Tone
<b>Slapback</b>	Drive	Tone
<b>LoFi</b>	Low Pass	High Pass
<b>Tape</b>	Drive	Wow/Flutter
<b>Pong</b>	Ratio	Spread

Das 0.5–8 second (Digital), Modulated, Reverse, und Pong Delay besitzen eine Repeat Hold Funktion, sobald der Regler voll aufgedreht ist. Das heißt, dass der Eingang des Delays stumm geschaltet wird, und das Delay wiederholt das zuletzt gespielte Musikmaterial unendlich, oder bis der Regler aus der Maximalstellung herausbewegt wird.

Analog, Slap, LoFi, und Tape Delays besitzen ein so genanntes analoges Verhalten (Tonhöhenänderungen) sobald man den Regler Time bewegt. Sobald der Repeats Regler auf die Maximalstellung gebracht wurde, werden diese Delayarten sehr instabil ganz gemäß ihrer echten Vorbilder denen sie nachempfunden wurden.

Der Modulation Parameter addiert einen Chorus bzw. Vibrato Effekt zum Delay. Die erste Hälfte des Regelweges des Knopfes ist ein in seiner Tiefenkontur zunehmender Chorus, die andere Hälfte ist dann ein Vibrato Effekt der in seiner Intensität zunimmt.

# Das Abspeichern und Aufrufen von Delay Einstellungen

Die Delay Einstellungen des JamMan® Delay Loopers können jedem der drei Delay Fußschalter zugeordnet werden, um sie während einer Darbietung aufzurufen. Sobald sie die Einstellungen des Delays verändern, indem sie einen Parameter durch drehen an den Reglern verändern, fängt der **Delay Store** Knopf an zu leuchten. Um die modifizierten Einstellungen abzuspeichern, folgen sie den nun aufgeführten Schritten:

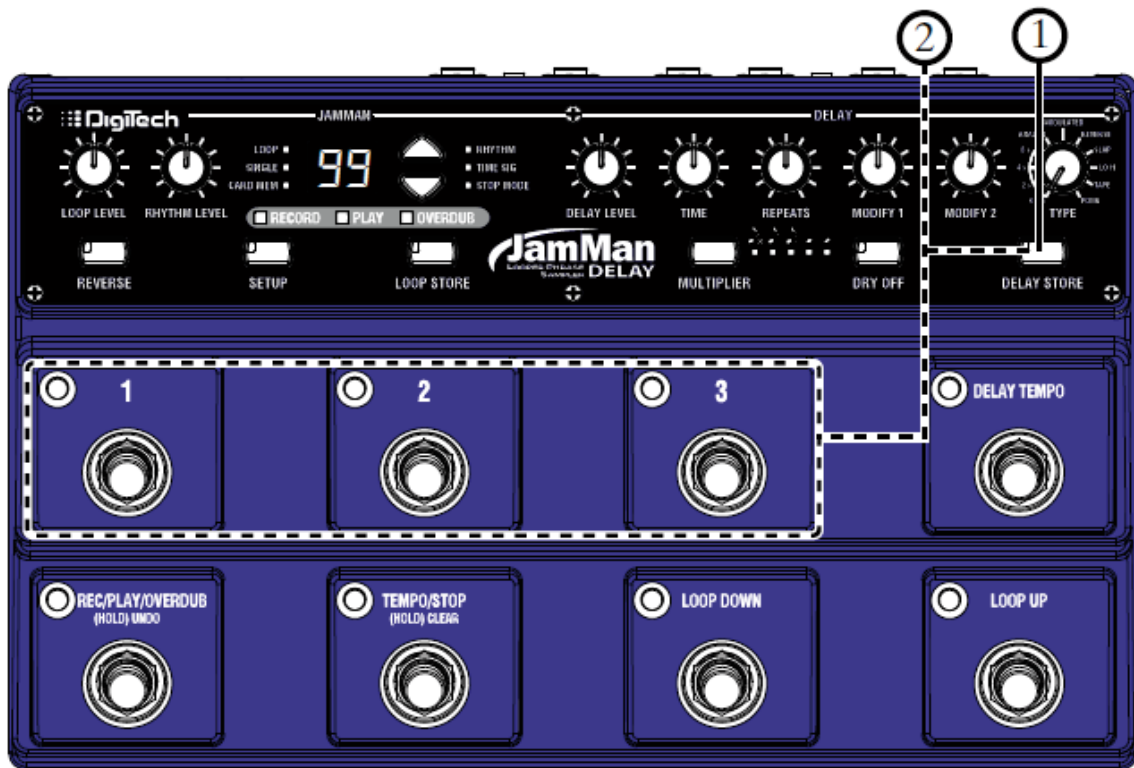
1. Drücken sie den **Delay Store** Knopf. Dieser Knopf leuchtet nun und die **Delay Fußschalter** blinken nun.
2. Drücken sie einen der blinkenden **Delay Fußschalter** um die Veränderungen diesem Fußschalter zuweisen (oder drücken sie den **Delay Store** Knopf abermals um die Veränderungen dem anliegenden Delay Fußschalter zuzuweisen).
3. Der **Delay Store** Knopf wird nun nicht mehr leuchten, und der aktivierte Fußschalter hört auf zu blinken, er leuchtet aber dafür durchgehend, um anzuzeigen, daß die Veränderungen nun dort abgespeichert wurden.

Um eine Delay Einstellung aufzurufen, treten sie einfach auf den betreffenden Fußschalter.

Sie können Veränderungen an einem Delay auch während einer Darbietung abspeichern (wie zum Beispiel eine veränderte Delayzeit die sie durch tippen auf dem Tempo Fußschalter eingegeben haben), indem sie den Fußschalter des aktivierten Delays für circa 3 Sekunden lang gedrückt halten.

**Anmerkung:** Delay Einstellungen können nicht verändert oder gespeichert werden, wenn der Delay Effekt nicht eingeschaltet ist.

## Das Abspeichern und Aufrufen von Delay Einstellungen

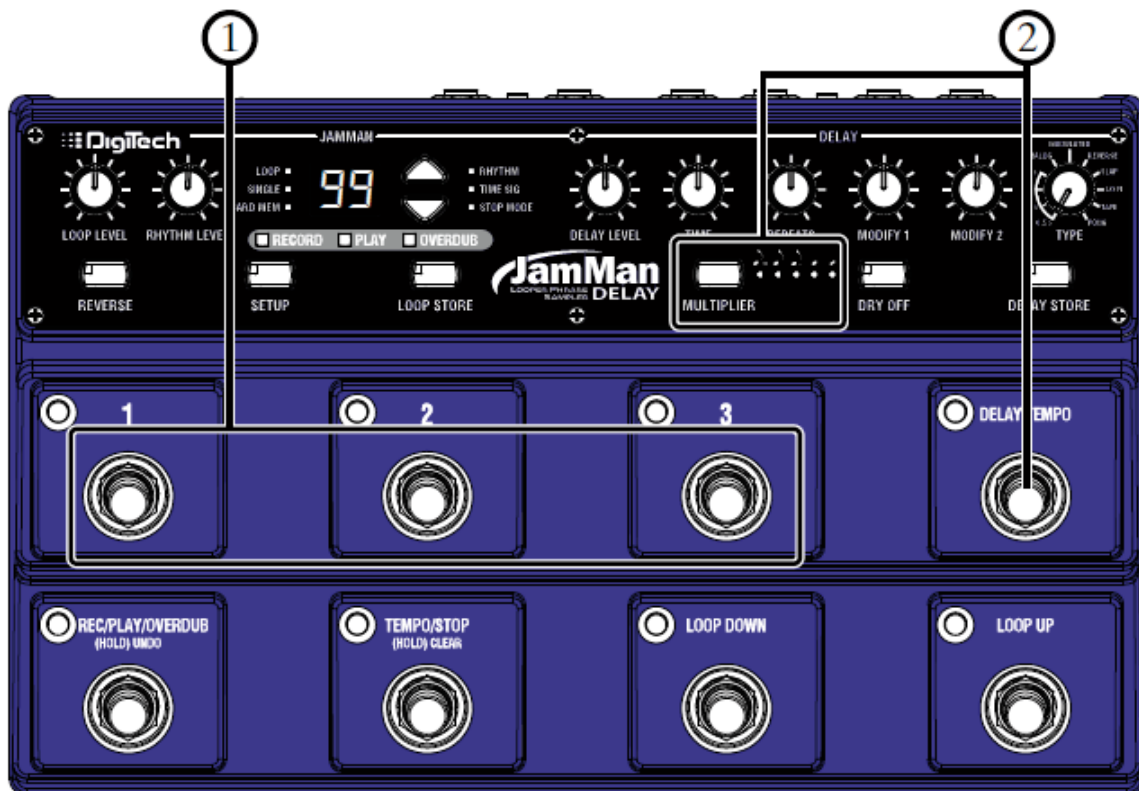


## Das Einstellen der Delay Time mit dem Delay Tempo Fußschalter

Das Delay des JamMan® Delay Loopers besitzt einen Tempo Fußschalter den man zum eingeben der Delayzeit benutzen kann, indem man den Rhythmus der Musik eintappt.

1. Schalten sie ein Delay Preset ein indem sie auf einer der drei **Delay Fußschalter** treten.
2. Treten sie nun im Takt zur Musik auf den **Delay Tempo** Fußschalter um die Delayzeit passend einzustellen. Tempo arbeitet mit dem Multiplikator zusammen. Sie können Viertelnoten eintappen, aber je nach Einstellung Triolen oder punktierte Achtel vom Delay hören.

## Das Einstellen der Delay Time mit dem Delay Tempo Fußschalter



# Das Delay Tempo mit dem Looper synchronisieren

Das Delay des JamMan® Delay Looper kann mit dem Tempo des Loopers synchronisiert werden. Das ist eine extrem nützliche Funktion, die es ermöglicht die Delayzeit basierend auf der Looplänge zu setzen.

Um das Delay Tempo zu synchronisieren, folgen sie bitte diesen Schritten:

1. Halten sie den **Delay Tempo** Fußschalter für 2 Sekunden gedrückt, bis die LED aufhört zu blinken und durchgehend rot leuchtet (sodurch wird die Delay Tempo Sync Betriebsart angezeigt).
2. Sie können nun den **Tempo/Stop** Fußschalter zum eintappen des Tempos der Loop und des Delays benutzen.

Sobald die Delay Tempo Sync Betriebsart aktiviert wurde, können sie die Geschwindigkeit der Loop und des Delays automatisch mit dem Tempo/Stop Fußschalter setzen. Somit stellen sie sicher, daß die Delayzeit mit der Loopgeschwindigkeit synchronisiert ist. Um diese Betriebsart jedoch zu verlassen, können sie einmalig auf den Tempo/Stop Fußschalter tippen, oder sie drehen wahlweise am Time Regler.

Eine weitere Funktion die sie in dieser Betriebsart nutzen können, ist der so genannte „6th Multiplier. Sobald sie Sync aktiviert haben, drücken sie den Multiplier Knopf, bis alle LEDs des Multiplier leuchten. In diesem Zustand, wird die Delayzeit der Länge der Loop angepasst und das bis zu 16 Sekunden. Sollte die Loop länger als 16 Sekunden sein, wird die Delayzeit gehäuft, um sie der Länge der Loop anzupassen.

**Anmerkung:** Delay Tempo Sync funktioniert nur bei einem aktivierten Delay Preset. Sollte ein anderes Preset aktiviert werden, wird die Sync Funktion ausgeschaltet und muss dann wieder neu aktiviert werden.

## Das Delay Tempo mit dem Looper synchronisieren



# Die Verwendung eines Expression Pedals – Delay

Indem man ein passives Expressionpedal zusammen mit dem JamMan® Delay verwendet, erschließt man sich ein weites Feld von neuartigen Delayeffekten. Ein Expression Pedal ermöglicht es Ihnen zwischen zwei Einstellungen eines Delay Typs hin- und herzublenken. Sie haben dabei die Kontrolle über Delay Level, Repeats, Time, und die Modify 1/2 Einstellungen.

Um ein Expression Pedal zusammen mit dem JamMan Delay zu verwenden, folgen Sie diesen Schritten:

1. Schalten Sie den JamMan Delay Looper aus.
  2. Schließen Sie ein Expression Pedal an den **Expression Pedal** Eingang der sich auf der Rückseite befindet an und schalten Sie dann den JamMan ein.
  3. Stellen Sie den **Expression Assign** Schalter auf die „In“ Position (Delay).
  4. Bewegen Sie das Expression Pedal 2- bis 3-mal vor und zurück um es mit dem JamMan Delay Looper zu synchronisieren.
  5. Bringen Sie das Pedal nun ganz nach vorne in die Zehenposition.
  6. Justieren Sie wie gewünscht Ihre Parameter **Delay Level, Time, Repeats, Modify 1, Modify 2** nebst dem **Multiplier**.
  7. Justieren Sie wie gewünscht Ihre Parameter **Delay Level, Time, Repeats, Modify 1, Modify 2** nebst dem **Multiplier**.
  8. Stellen Sie nun Ihre Delay Kontrollen auf eine Starteinstellung mit der Sie beginnen wollen.
- Anmerkung:** Sie können keine Delay Typen verändern während Sie die Expression Pedal Funktion nutzen. Tun Sie das trotzdem verlieren Sie Ihre Einstellungen die Sie gerade vorgenommen haben.
9. Bewegen Sie das Pedal nun von der Fersen in die Zehenposition, während Sie spielen. Sie sollten nun hören wie der Klang der den Einstellungen der Fersenposition zu Grunde liegt, langsam sich in den Klang der der Zehenposition zu Grunde liegt verändert.
  10. Speichern Sie diese Einstellungen in eines der drei Delay Presets ab.

Speichern Sie die Einstellungen in ein Preset ab, werden beide Positionen (Zehen- und Fersenposition) gesichert. Haben Sie kein Expression Pedal am JamMan angeschlossen und rufen Sie dann dieses Preset auf, wird die zuletzt verwendete Position wiedergegeben.

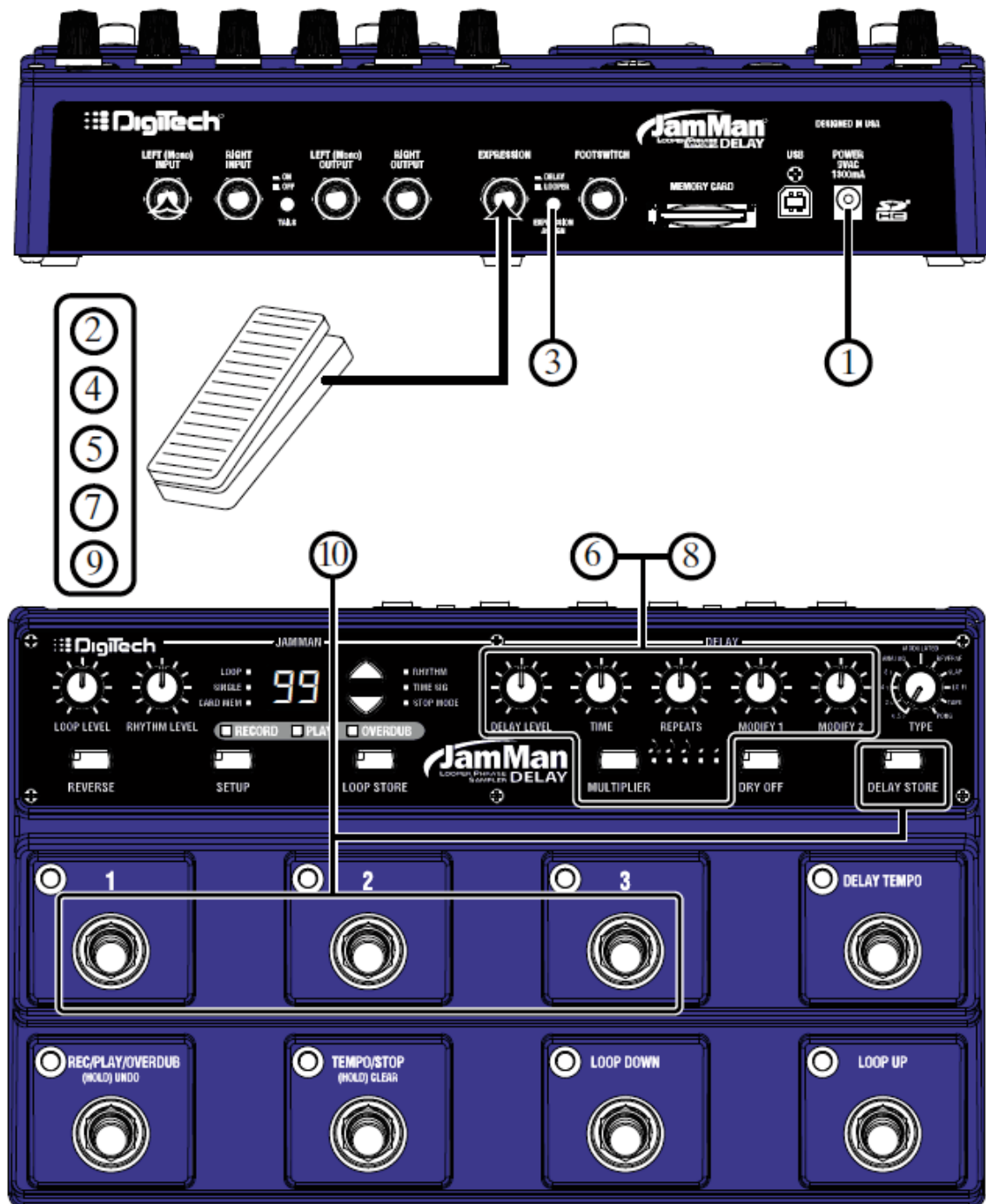
Um gleiche Einstellungen in der Zehen und der Fersenposition zu erhalten, folgen Sie diesen Schritten:

1. Bewegen Sie das Pedal nach vorne in die Zehenposition.
2. Stellen Sie die Delay Parameter wie gewünscht ein.
3. Halten Sie den **Multiplier** Knopf gedrückt bis die LED blinkt.

Beide Positionen besitzen nun die gleichen Einstellungen.



## Die Verwendung eines Expression Pedals – Delay



## Einen Loopspeicherplatz auswählen

Der JamMan® Delay Looper besitzt zwei Bänke in denen man seine Loops abspeichern kann, intern und extern auf SD Karte. In jeder dieser Bänke finden sie 99 Speicherplätze, also insgesamt 198 Speicherplätze, sofern eine SD Karte installiert ist. Die Speicherbank der Speicherkarte ist nur verfügbar, sofern eine Speicherkarte eingesetzt ist.

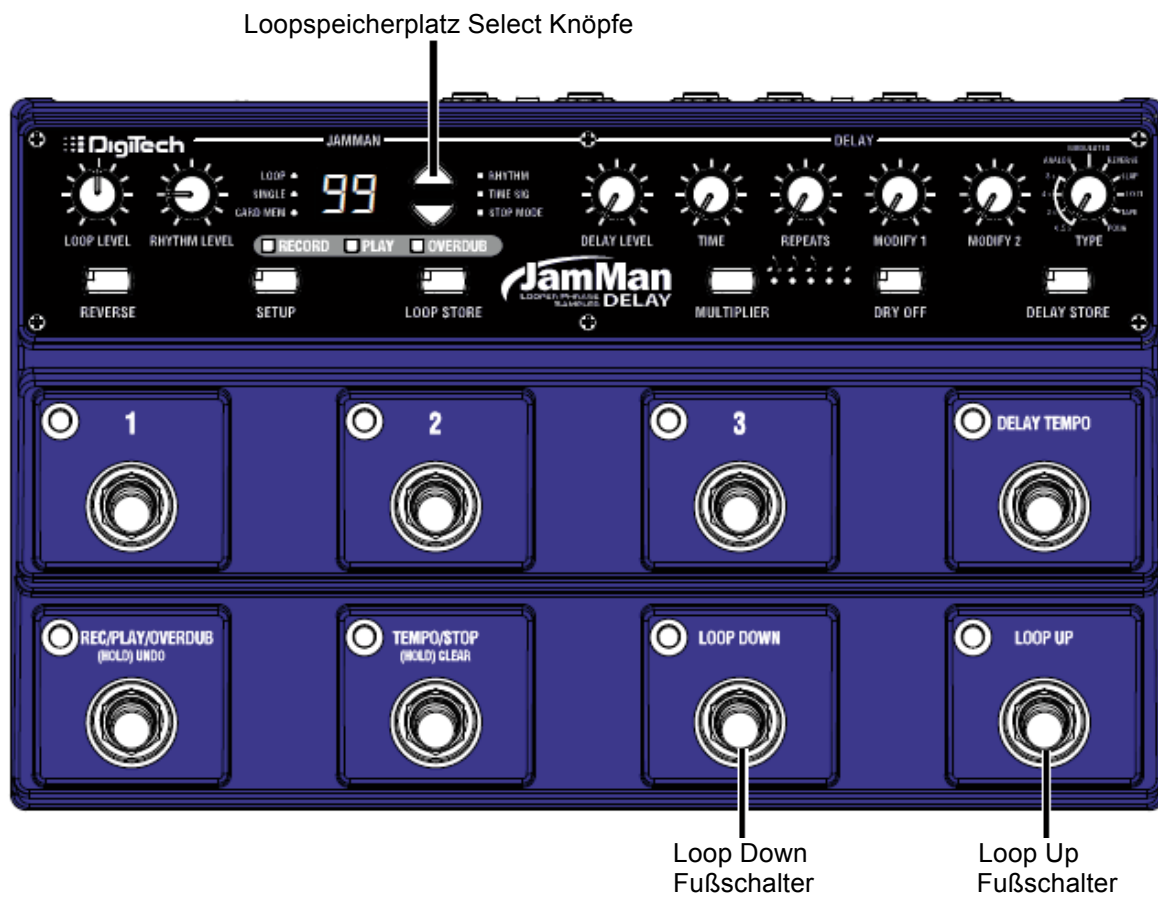
Um Loops anzuwählen, drücken sie entweder einen der beiden Fußschalter LOOP Up oder LOOP DOWN, oder benutzen sie den Regler LOOP SELECT gleich neben der Anzeige.

Indem sie den Fußschalter LOOP UP drücken, springen sie zu dem Loopspeicherplatz über dem gegenwärtig anliegenden Loopspeicherplatz. Indem sie den Fußschalter LOOP DOWN drücken, springen sie zu dem Loopspeicherplatz unter dem gegenwärtig anliegenden Loopspeicherplatz. Indem sie einen der beiden Fußschalter gedrückt halten, bewegen sie sich schneller durch die Loopspeicherplätze in der jeweiligen Richtung. Die Anzeige zeigt ihnen die Speicherplatznummer, während sie sich durch die Bank bewegen.

Sobald sie den Loop Speicherplatz 99 erreicht haben, und dann LOOP UP drücken, springt die Anzeige wieder auf den Speicherplatz 1. Umgekehrt drücken sie LOOP DOWN beim Speicherplatz 1 erreichen sie den Speicherplatzes 99. Sollte eine optionale Speicherkarte installiert sein, springt sie Anzeige nach Erreichen der Loop 99 zum ersten Loop Speicherplatz der SD Karte. Sie können anhand der LED **Card Mem** erkennen in welcher Bank sie sich befinden.

Beim Ladevorgang einer Loop, blinkt je nach Einstellung entweder die LOOP oder SINGLE LED, da die Loop aus einem der beiden Speicher hochgeladen wird. In dieser Zeit, kann man weder Abspeichern oder Kopieren, oder das Tempo verändern. Derartige Manöver werden ignoriert, „bu“ wird als Meldung im Display gezeigt, um darauf hinzuweisen, dass der JamMan Delay Looper mit dem hochladen einer Loop beschäftigt ist.

## Einen Loopspeicherplatz auswählen



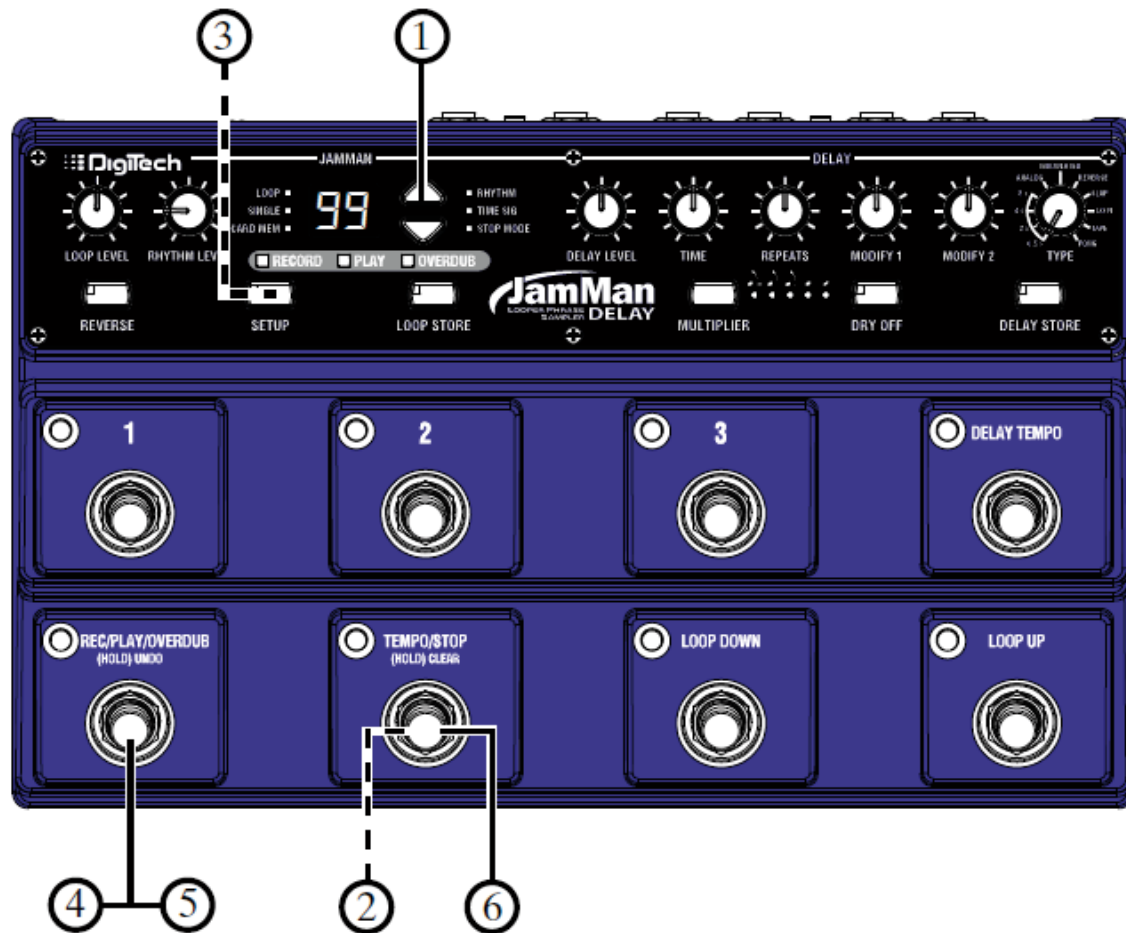
## Eine Loop aufnehmen

Der JamMan® Delay Looper wurde entworfen, um einfach und intuitiv bedienbar zu sein und gleich nach dem Auspacken eingesetzt zu werden. Diese Sektion in dieser Anleitung erklärt, wie man eine Phrase/Loop aufnimmt und sie wiedergibt. Sie sollten nun ein Instrument, eine Mikروفon am XLR Eingang oder eine Audioquelle an dem 1/4" Eingang angeschlossen haben, bevor sie weiterlesen.

**Anmerkung:** Die maximale Länge einer Loop wurde im JamMan auf 10 Minuten pro Loop begrenzt.

1. Wählen sie einen leeren Loopspeicherplatz indem sie die **Loop Select** Knöpfe, oder einen der beiden Fußschalter **Loop Up/Loop Down** benutzen (die **LOOP** und **SINGLE** LEDs sind bei leeren Speicherplätzen aus).
  2. (Optional) Sollten sie eine Rhythmus Richtlinie brauchen, müssen sie nun das Tempo einstellen. Die Rhythmus Richtlinie kann aber erst gehört werden, wenn das Tempo eingestellt ist. Sie können das Tempo einstellen, indem sie im Takt auf den **Tempo/Stop** Fußschalter treten. Stellen sie mittels des Reglers **Rhythm Level** eine passende Lautstärke ein. Der **Tempo/Stop** Fußschalter blinkt nun im eingegebenen Tempo.
  3. (Optional) Stellen sie die Taktart falls gewünscht auf eine andere als 4/4 ein.
  4. Drücken sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter und beginnen sie zu spielen, um die Aufnahme zu starten. Sollte ein Tempo festgelegt sein, hören sie bevor die Aufnahme startet, einen Takt quasi als Einzähler. Die LED des **Rec/Play/Overdub** Fußschalters leuchtet nun durchgehend rot, die LOOP LED leuchtet außerdem, und die Aufnahme startet. Sollte kein Tempo eingestellt worden sein, beginnt die Aufnahme unmittelbar mit dem betätigen des **Rec/Play/Overdub** Fußschalters.
  5. Sind sie soweit den Endpunkt ihrer Loop oder Phrase zu setzen, drücken sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter, mit dem Resultat, dass die Loop sofort von Anfang an spielt. Die LED des **REC/PLAY/OVERDUB** Fußschalters und die **PLAY** Status LED leuchten durchgehend grün.
  6. Drücken sie den **Tempo/Stop** Fußschalter, um die Wiedergabe der Loop zu stoppen.
- Sind sie fertig mit ihren Aufnahmen, leuchtet der **Store** Knopf, um anzuzeigen, dass sie die Aufnahme abspeichern müssen um sie später wieder aufzurufen.

## Eine Loop aufnehmen



## Overdubs aufnehmen

Haben sie einen Take aufgenommen, können sie eine weiteren Take über die gerade aufgenommene Phrase spielen und aufnehmen. So etwas nennt man einen Overdub. Overdubs können nur über Loops aufgenommen werden und nicht über Singles.

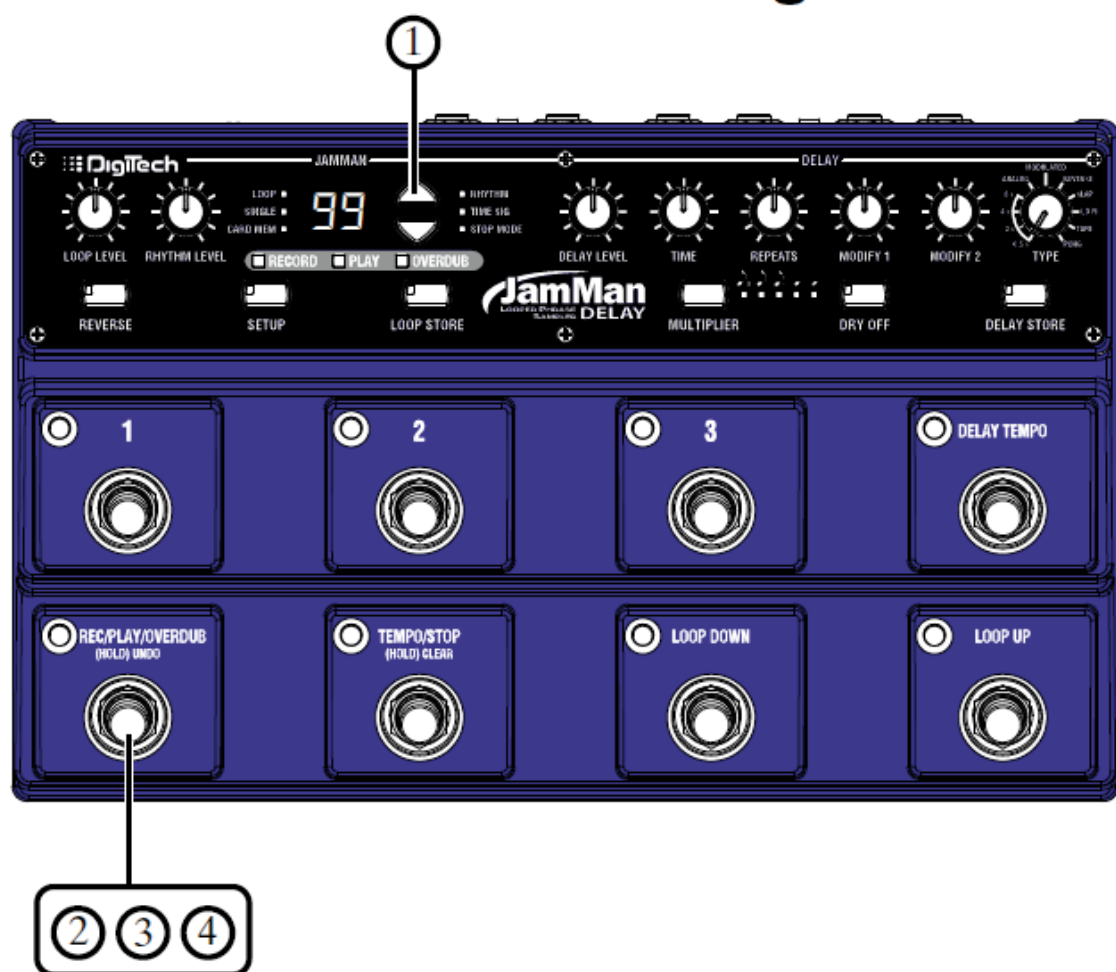
1. Wählen sie einen belegten Loopspeicherplatz, indem sie die **Loop Select** Knöpfe, oder einen der beiden Fußschalter **Loop Up/Loop Down** benutzen (die **LOOP** oder die **SINGLE** LED leuchten bei belegten Speicherplätzen). Sollte die **CARD MEM** LED leuchten, greifen sie auf den externen Speicher zu.
2. Drücken sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter. Die LED dieses Fußschalters und die **PLAY** Status LED leuchten durchgehend grün und die Loop fängt an zu laufen.
3. Drücken sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter erneut, um eine Overdub Aufnahme zu tätigen. Der Fußschalter und die **OVERDUB** Status LED leuchten durchgehend gelb, was bedeutet, dass alle Audiosignale die nun über die vorhandene Loop gespielt werden, zur vorhandenen Musik addiert werden.
4. Haben sie eine Overdub Aufnahme eingespielt mit der sie zufrieden sind, drücken sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter um die Overdub Funktion auszuschalten und die Gesamtaufnahme wiederzugeben (der Fußschalter und die **PLAY** Status LED leuchten grün).

Sie können mehr Overdubs der vorhandenen Loop hinzu addieren, indem sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter erneut betätigen. Jedes Mal wenn sie einen weiteren Overdub starten, wird der vorhergehende Overdub in das schon vorhandene Musikmaterial integriert. Das bedeutet dass der „alte“ Overdub nun nicht mehr per Undo rückgängig gemacht werden kann.

Haben sie alle Overdubs gespielt, drücken sie den **Tempo/Stop Fußschalter**, um die Wiedergabe zu stoppen.

**Anmerkung:** Das Wechseln von Loopspeicherplätzen löscht alle Overdubs die nicht vorher abgespeichert wurden. Das Abspeichern von Overdubs macht spätere Undo/Redo Funktionen unmöglich.

## Overdubs aufnehmen



## Undo/Redo und Clear Funktionen

Sie können ihren letzten Overdub ungeschehen machen, sollte der anliegende Speicherplatz nicht verändert worden sein. Im Falle dass sie ihre Meinung ändern, können sie ihren letzten Overdub natürlich auch wieder herstellen. Sie können des Weiteren einen Fußschalter benutzen, um jegliches Automaterial in einem Loopspeicherplatz zu löschen.

**Anmerkung:** Das Wechseln von Loopspeicherplätzen löscht alle Overdubs die nicht vorher abgespeichert wurden. Das Abspeichern von Overdubs macht spätere Undo/Redo Funktionen unmöglich.

### Undo bei einem Overdub

Halten sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter für 2 Sekunden lang gedrückt, um ihren letzten Overdub zu löschen. Die **REC/PLAY/OVERDUB** und **OVERDUB** Status LED leuchtet gelb und die Anzeige meldet kurzzeitig „ud“, sobald der Löschvorgang stattfindet.

### Redo bei einem Overdub

Halten sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter gedrückt, um den letzten Overdub den sie gelöscht haben wieder herzustellen; die **REC/PLAY/OVERDUB** und **OVERDUB** Status LED blinkt gelb und die Anzeige meldet kurzfristig „rd“, sobald der Overdub wieder hergestellt wird.

### Clear bei einem Overdub/oder nicht gespeicherten Phrases

Halten sie den **TEMPO/STOP** Fußschalter für 2 Sekunden lang gedrückt, um ungespeicherte Aufnahmen und Overdubs zu löschen. Die **Record** Status LED blinkt nun und das Display wird „CL“ melden um den Löschvorgang zu bestätigen. Sollte die Loop vorher gespeichert worden sein, löscht die Clear Funktion nur die ungespeicherten Overdubs, die Original Loop bleibt vom Löschvorgang unberührt.

Indem sie den Loopspeicherplatz wechseln, löschen sie die nicht abgespeicherten Overdubs.



## Undo/Redo und Clear Funktionen



Gedrückt halten um  
Undo, Redo oder  
Overdubs zu machen

Gedrückt halten um  
Overdubs und nicht ge-  
speicherte Phrasen zu löschen

## Die verschiedenen Stop Funktionen

Jede Loop/Phrase kann auf drei verschiedene Arten angehalten werden, nachdem der **Tempo/Stop** Fußschalter betätigt wurde:

- **STOP:** Stoppt die Wiedergabe abrupt
- **FINISH:** Beendet die laufende Loop oder Phrase aber erst nach Ablauf der kompletten Looplänge.
- **FADE:** Verringert die Lautstärke der Loop bis auf den Wert 0 nachdem Stop gedrückt wurde.

Um die Stop Funktionen abzuändern, folgen sie diesen Schritten:

1. Drücken sie den **Setup** Knopf, der nun leuchtet.
2. Drücken sie einen der **Loop Select** Knöpfe, um die Stop Funktionen aufzurufen. Die drei Stop Funktionen sind neben der **Anzeige** zu finden.
3. Drücken sie den **Store** Knopf zweimal um die Änderungen falls gewünscht abzuspeichern.

**Anmerkung:** Die Stop Funktion muss für jeden Loopspeicherplatz einzeln abgespeichert werden.



## Auto-Quantize Looping

Es gibt zwei Formen wie man Loops erschaffen kann. Zum einen das freie Loopen, und zum anderen unter zu Hilfenahme der Auto-Quantize Funktion.

Das freie Loopen kennt man schon seit es Looper Geräte gibt: man startet die Aufnahme bei gleichzeitigem Spiel und setzt dann den Endpunkt der Loop, den Looppunkt. Der Looppunkt wird exakt dann gesetzt, wenn sie den Fußschalter betätigen. Das Tempo der Loop errechnet sich aus dem Anfangs- und Endpunkt der Loop. Um eine Loop rund und übergangslos einzuspielen, bzw. die Pedale zum richtigen Zeitpunkt zu treten. bedarf es einiger Übung.

Die Auto-Quantize Funktion erleichtert das loopen um ein Vielfaches. Beginnen sie damit das Tempo der Loop festzulegen. Nehmen sie hierzu den **Tempo/Stop** Fusschalter. Haben sie das Tempo der Loop festgelegt, starten sie die Aufnahme, spielen sie im Takt zum Tempo, und setzen sie den Looppunkt am Ende eines Taktes.

Sollte das Timing den Looppunkt zu setzen, etwas daneben liegen, brauchen sie sich bei der Auto Quantize Funktion keine Gedanken machen – der JamMan übernimmt das für sie, das er sich nach der Taktlänge und der Taktart der Loop richtet.

## Das Abspeichern und kopieren von Loops und Phrasen

Immer wenn sie eine Veränderung an einem Loopspeicherplatz vorgenommen haben (Rhythm Art, Tempo, Taktart, Aufnahmen, Overdubs etc.), leuchtet die LED des **Loop Store** Knopfes. Das soll sie daran erinnern, dass sie diese Veränderungen abspeichern müssen, wollen sie sie später wieder vorfinden. Speichern sie nicht und wechseln sie den Speicherplatz, oder schalten sie den JamMan aus, verlieren sie diese Änderungen.

### Speichern sie Veränderungen einer Loop

1. Stoppen sie jegliche Aufnahmeaktivität durch den **TEMPO/STOP** Fusssschalter.
2. Drücken sie den **Loop Store** Knopf. Der **Loop Store** Knopf und die Anzeige fangen an zu blinken (die Anzeige blinkt mit der gegenwärtig anliegenden Speicherplatznummer).
3. (Optional) Benutzen sie die **SELECT** Knöpfe, um einen anderen Speicherplatz auszuwählen (die **LOOP** oder **SINGLE** LEDs leuchten hierbei nicht), oder drücken sie den Knopf **Setup** um abzubrechen.
4. Drücken sie den **Loop Store** Knopf noch einmal. Die Veränderungen sind nun gesichert, der **Loop Store** erlischt.

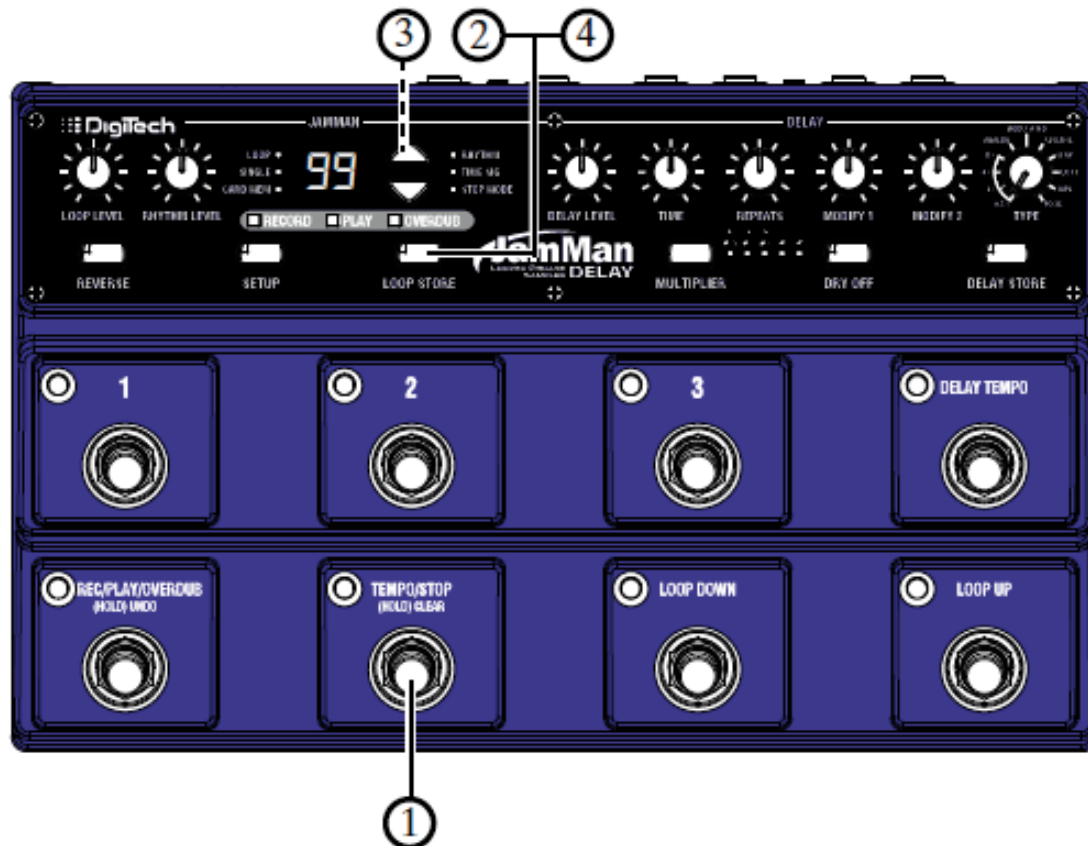
### Das Kopieren einer Loop in eine andere Speicherplatznummer

1. Stoppen sie jegliche Aufnahmeaktivität durch den **TEMPO/STOP** Fusssschalter.
2. Drücken sie einen der **Select** Knöpfe, um einen Speicherplatz aufzurufen der eine Loop enthält (die **Loop** oder **Single** LED leuchten).
3. Drücken sie den **Loop Store** Knopf. Der **Loop Store** Knopf und die Anzeige fangen an zu blinken (die Anzeige blinkt mit der gegenwärtig anliegenden Speicherplatznummer).
4. Benutzen sie die **SELECT** Knöpfe, um einen anderen Speicherplatz auszuwählen (die **LOOP** oder **SINGLE** LEDs leuchten hierbei nicht), oder drücken sie den Knopf **Setup** um abzubrechen.
5. Drücken sie den **Loop Store** Knopf noch einmal. Die Loop ist nun an den neuen Speicherplatz kopiert.

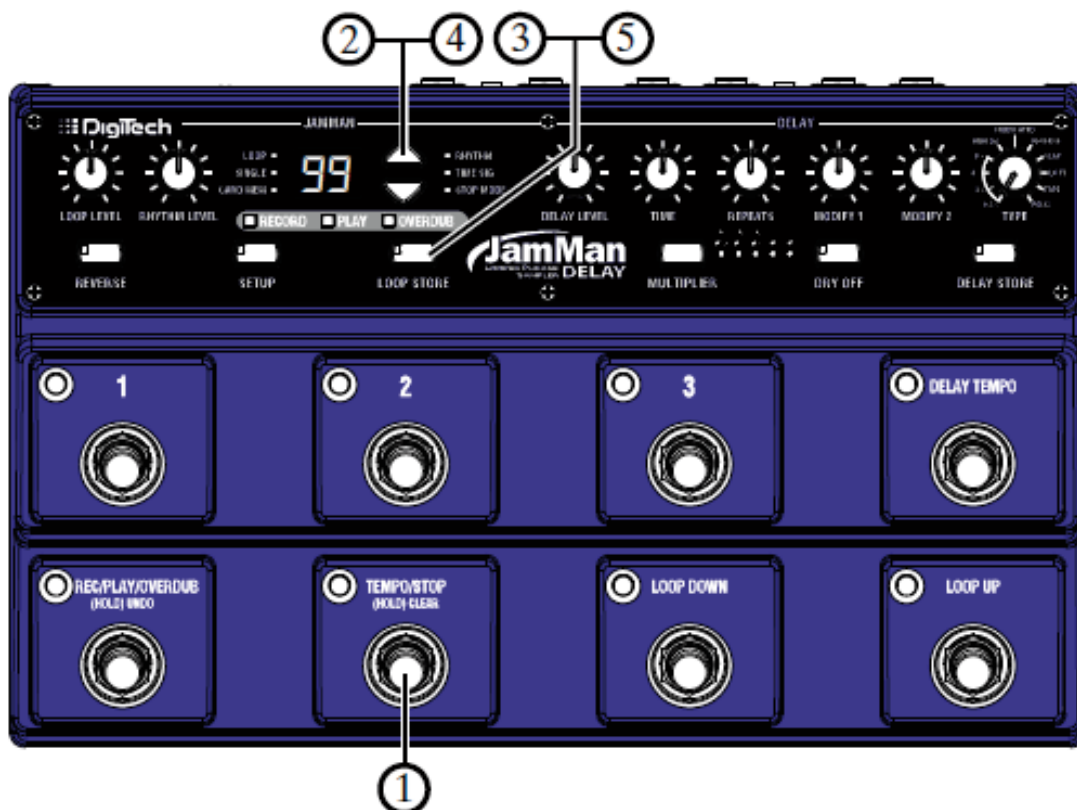
**Anmerkung:** Die Clear und Overdub Undo/Redo Funktionen können nicht bei einer Loop nach dem Abspeichern angewendet werden.

# Das Abspeichern und kopieren von Loops und Phrasen

Speichern sie Veränderungen an einer Loop ab



Kopieren sie eine Loop an einen anderen Loopspeicherplatz



## Taktarten

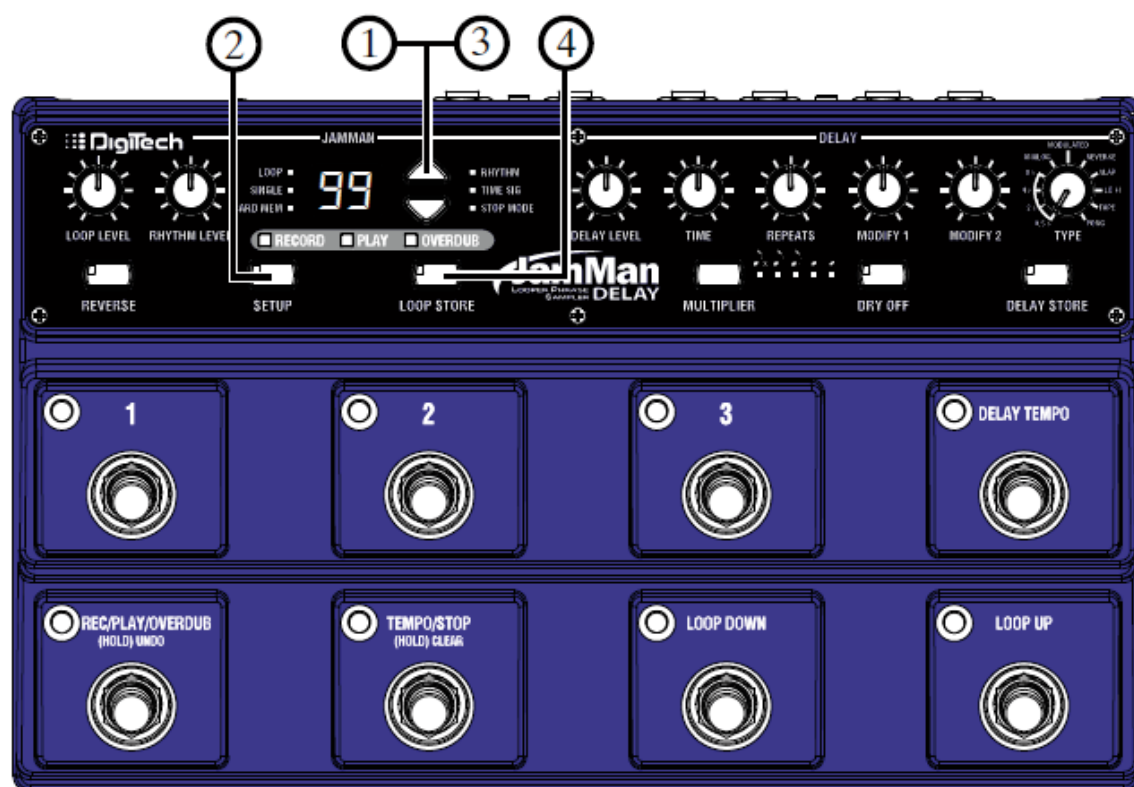
Der JamMan® Delay Looper ist in der Lage mit verschiedenen Taktarten aufzunehmen. Eine Taktart muss der Loop vor der Aufnahme zugeordnet werden. Ist eine Loop einmal aufgenommen, kann die Taktart nicht mehr abgeändert werden. Um die Taktart abzuändern, folgen sie diesen Schritten:

1. Wählen sie einen freien Loopspeicherplatz, indem sie die **Loop Select** Knöpfe, oder einen der beiden Fußschalter **Loop Up/Loop Down** benutzen (die **LOOP** oder die **SINGLE** LED leuchten bei belegten Speicherplätzen). Sollte die **CARD MEM** LED leuchten, greifen sie auf den externen Speicher zu.
2. Drücken sie den **Setup** Knopf, bis die LED **TIME SIG** leuchtet. Die Anzeige meldet nun die Zahl 4 was bedeutet dass einen 4/4 Takt anliegt.
3. Benutzen sie die **Select** Knöpfe, um den Zähler der Taktart zu verändern. Sie können eine Zahl zwischen 2 und 15 wählen. Ein 7/8 Takt wäre dann also die Zahl 7, ein 5/4 Takt wäre also die Zahl 5 etc etc.
4. Drücken sie den **Loop Store** Knopf nun zweimal um die Änderungen abzuspeichern oder drücken sie den **Setup** Knopf um den Vorgang abubrechen.

Der **Loop Store** Knopf leuchtet nun, sobald die Taktart abgeändert wurde. Sie können jedoch ohne weitere Verzögerung anfangen aufzunehmen. Sollte ein Tempo mittels des **Tempo/Stop** Fußschalters eingegeben worden sein, leuchtet die LED rot für die eins und grün für die restlichen Zählzeiten des Taktes.

Greifen sie auf die Taktart Information einer neu eingespielten oder gespeicherten Loop zu, wird die Anzeige die Taktart kurz melden. Sie können sie aber nicht abändern.

# Taktarten



## Das Einstellen des Loop Tempos für Aufnahmen

Bevor sie eine Phrase/Loop aufnehmen, können sie das Tempo festlegen mit dem sie ihre Phrase spielen wollen. Indem sie das Tempo zu einem leeren Speicherplatz zuordnen, starten sie bei der Aufnahme automatisch die Rhythmus Richtlinie. Sie können die Rhythmus Richtlinie als Metronom benutzen, um ein stetiges und konstantes Tempo beizubehalten. Um ein Tempo für ihre Aufnahmen einzustellen, folgen sie diesen Schritten:

1. Benutzen sie die **SELECT** Knöpfe, um einen neuen Speicherplatz aufzurufen (die **Loop** LED und **Single** LED sind aus).
2. Treten sie im Viertelrhythmus aus den **Tempo/Stop** Fußschalter mindestens zweimal nacheinander 4-mal oder mehr ist empfohlen). Die **Tempo/Stop** LED beginnt im Tempo ihrer Eingabe zu blinken. Der erste LED Impuls also der Downbeat blinkt rot während die anderen Zählzeiten grün blinken.
3. Drehen sie den **Rhythm Level** Knopf auf, um die Rhythmus Richtlinie zu hören.
4. Um mit der Aufnahme zu beginnen, drücken sie den **Rec/Play/Overdub** Fußschalter und fangen sie an zu spielen.

Wollen sie dem Speicherplatz ein Tempo zuordnen, aber dieses Tempo nicht zum Aufnehmen verwenden, folgen sie den Schritten 1 und 2. Sie müssen das Tempo aber im Speicherplatz sichern, indem sie die Store Prozedur durchführen. Kehren sie dann zu diesem Speicherplatz zurück, sehen sie die tempo Einstellung anhand der LED des **Tempo/Stop** Fußschalters.



## Das Einstellen des Loop Tempos für Aufnahmen



## Time Stretching einer Loop

Haben sie eine Loop eingespielt, können sie ihre Wiedergabegeschwindigkeit verändern, ohne die Tonhöhe der Wiedergabe zu beeinflussen (Time Stretch). Das Time Stretching einer Loop ist ein hilfreiches Werkzeug beim raushören von schnell gespielten Titeln oder etwa zum langsamen üben von komplizierten Abläufen oder Akkordfolgen. Sie können die Funktion Time Stretch bei einer gestoppten oder laufenden Loop anwenden. Um eine Loop zu Time Stretchen folgen sie diesen Schritten:

### Time Stretch bei einer gestoppten Loop

1. Wählen sie ein Loop wo sie schon etwas aufgenommen haben (die **LOOP** oder **SINGLE LED** ist an), unter Verwendung der **Loop Up/Down** Fußschalter oder der **Loop Select** Knöpfe. Die **Tempo/Stop** LED beginnt im gespeicherten Tempo zu blinken.
2. Tappen sie auf den **Tempo/Stop** Fußschalter im neuen Tempo mehr als zweimal. Indem sie schneller tappen erhöhen sie das Tempo, tappen sie langsamer verringern sie das Tempo.
3. Um zum originalen Tempo zurückzukehren, halten sie den **Tempo/Stop** Fußschalter für 2 Sekunden lang gedrückt.

### Time Stretch bei einer laufenden Loop

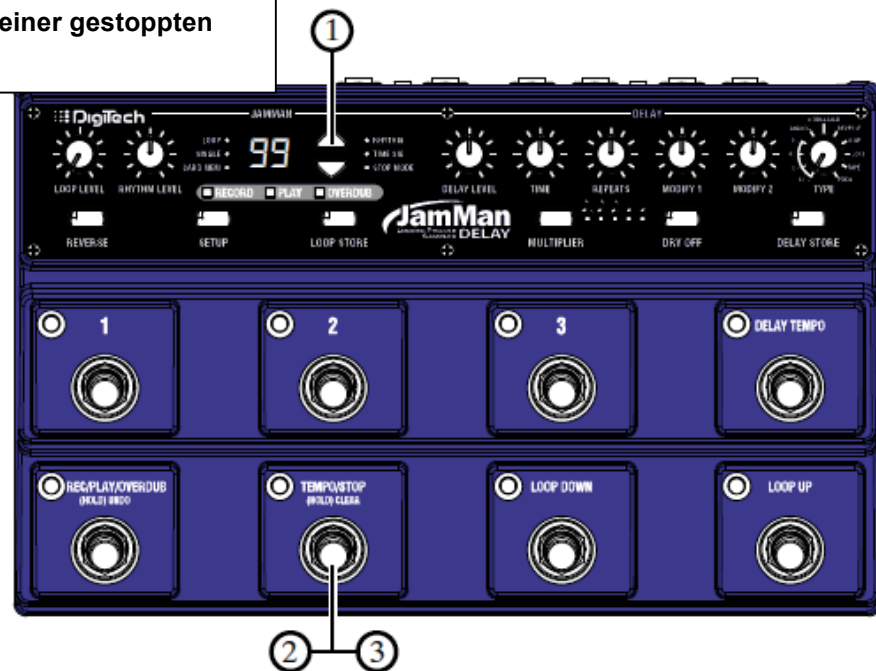
Um eine laufende Loop Time zu stretchen, brauchen sie den optionalen FS3X Fußschalter angeschlossen an der rückseitigen Buchse des JamMans.

1. Starten sie im gestoppten Zustand.
2. Drücken sie den **REC/PLAY/OVERDUB** Fußschalter um die Wiedergabe zu starten.
3. Geben sie ein neues Tempo mittels des **UP** Fußschalters am FS3X ein. Sie hören die Tempoänderung in Echtzeit. Um zum originalen Tempo zurückzukehren halten sie den **UP** Fußschalter für zwei Sekunden lang gedrückt.
4. Drücken sie den **Loop Store** Knopf zwei Mal um diese Änderung abzuspeichern – falls gewünscht. Sie können mir dem abgeänderten Tempo nun mitspielen und werden merken, dass sich die Tonhöhe nicht verändert hat.

**Anmerkung:** Indem sie das alte Tempo wieder herstellen. Indem sie den **TEMPO/STOP** Fußschalter für zwei Sekunden lang gedrückt halten, löschen sie alle neue nicht gespeicherte Overdubs.

# Time Stretching einer Loop

Time Stretching bei einer gestoppten Loop



Time Stretching bei einer laufenden Loop



## Loop/Einzelne Phrasen

Jede Phrase die in den JamMan Delay Looper eingespielt wird, kann auf zwei Arten wiedergegeben werden: entweder als durchgehende Loop oder eben als eine einmalige Wiedergabe. Der so genannte „Single“ gibt die Aufnahme einmal in ihrer gesamten Länge wieder und stoppt dann. Alle Phrasen werden vom Werk her als Loops aufgenommen, wollen sie die Phrase aber nur einmal abspielen (wie zum Beispiel ein bei einem Playback) müssen sie das einstellen. Sie können eine Single jederzeit in eine Loop umwandeln, ohne die Aufnahme zu beeinträchtigen. Um zwischen Loop und Single zu wählen, befolgen sie die nun aufgeführten Schritte:

1. Wählen sie mittels des Select Knopfes oder der **LOOP UP/DOWN** Fußschalter einen Speicherplatz auf dem sich schon eine Loop befindet. (die Loop LED ist an). Sollte die **CARD MEM LED** leuchten greifen sie auf den Speicher der SD Karte zu.
2. Drücken sie die **Setup** Taste nun einmal. Die **Loop** oder die **Single** LED wird nun leuchten und die Anzeige wird Lo (Loop) oder Si (Single) zeigen.
3. Wählen sie mittels der Select Tasten Loop oder Single.
4. Der **Loop Store** Knopf leuchtet nun, um ihnen anzuzeigen dass sie diese Änderungen speichern müssen wollen sie sie später wieder aufrufen. Drücken sie den **Loop Store** Knopf zweimal, um diese Änderungen abzuspeichern. Um den Vorgang abubrechen können sie jederzeit die **Setup** Taste drücken.

Bei den so genannten Single Phrasen kann man keine Overdubs spielen. Versuchen sie es trotzdem, werden sie merken, dass die Phrase immer wieder zum Anfang zurückspringt.

## Loop/Einzelne Phrasen



## Rhythmus Typus

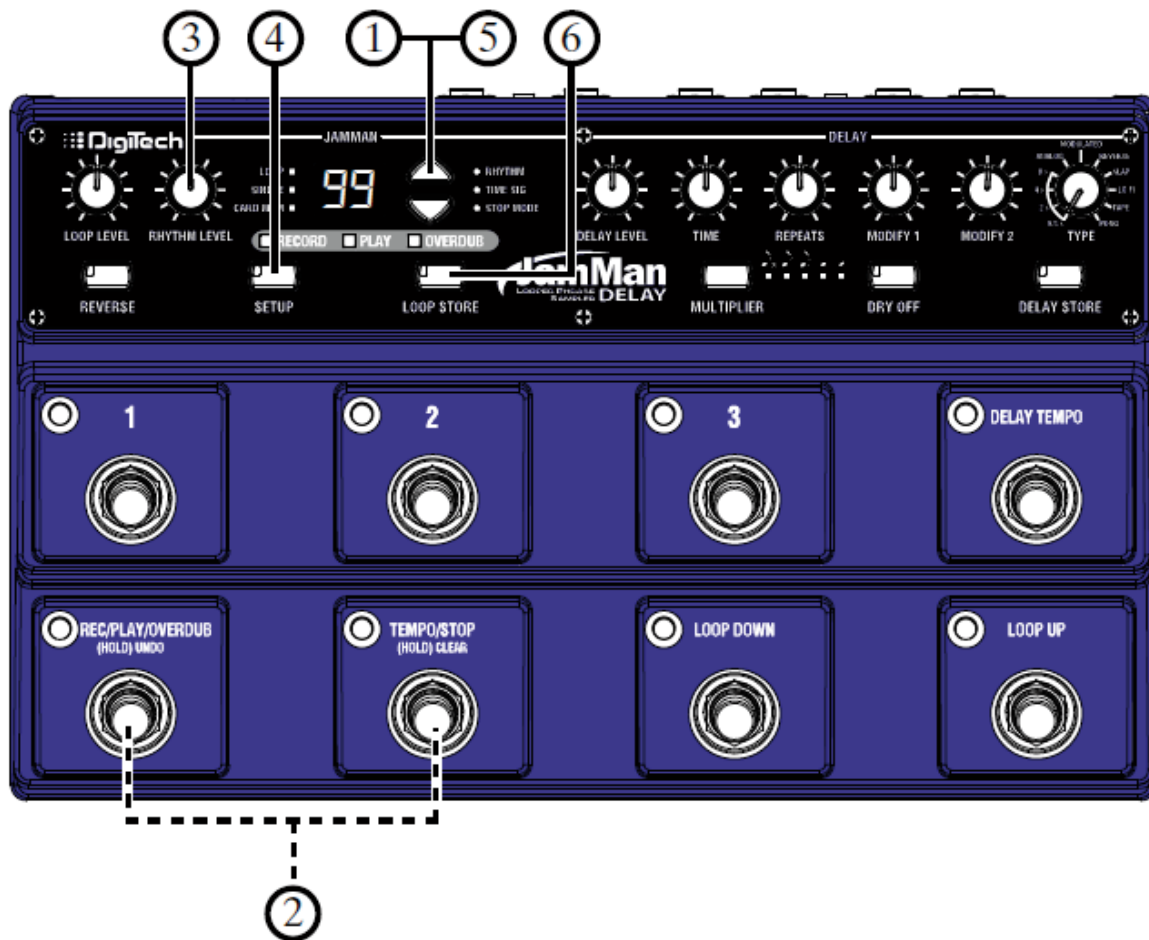
Der JamMan® Delay Looper besitzt 9 Rhythmus Instrumente die man als Metronom für seine Aufnahme verwenden kann. Diese Instrumente sind ein simples Metronom bis hin zu hochqualitativen Schlagzeugsamples als Richtlinie. Um diese Instrumente zu verändern, befolgen sie diese Schritte:

1. Wählen sie einen Speicherplatz mittels der **Loop Select** Knöpfe.
2. Sollte der Speicherplatz unbenutzt sein (**LOOP** und **SINGLE** LEDs sind aus), stellen sie ein Tempo durch Benutzung der Tempo Fußtaste ein. Sollte der Speicherplatz eine Loop beinhalten (**LOOP** oder **SINGLE** LED sind an), drücken sie **REC/PLAY/OVERDUB** Fußtaste, um die Wiedergabe zu starten.
3. Drehen sie den **Rhythm Level** Regler auf, um die Rhythmus Instrumente zu hören.
4. Drücken sie **Setup** Knopf bis die **Rhythm** LED leuchtet. Die Anzeige meldet r5 was den werksseitig eingestellten Rhythmus darstellt.
5. Benutzen sie die Select Knöpfe, um den gewünschten Rhythmus Sound aufzurufen. „of“ bedeutet kein Rhythmus Instrument, r1-r9 sind verschiedene Rhythmus Instrumente. Sollte „of“ ausgewählt sein, hören sie keine Rhythmus Richtlinie, selbst wenn der Rhythmus Regler voll aufgedreht ist.
6. Der **Loop Store** Knopf leuchtet nun, um ihnen anzuzeigen dass sie diese Änderungen speichern müssen wollen sie sie später wieder aufrufen. Drücken sie den **Loop Store** Knopf zweimal, um diese Änderungen abzuspeichern. Sie können den **Setup** Knopf dreimal drücken wollen sie diesen Vorgang abbrechen.

### Rhythmus Typen

- oF – Off
- r1 – Wood Blocks
- r2 – Sticks
- r3 – Click
- r4 – Alternative Kick / High Hat
- r5 – Studio Kick / High Hat
- r6 – Techno Kick / High Hat
- r7 – Cowbell
- r8 – Conga
- r9 – Tambourine

## Rhythmus Typus



## Die Verwendung eines Expression Pedals – Looper

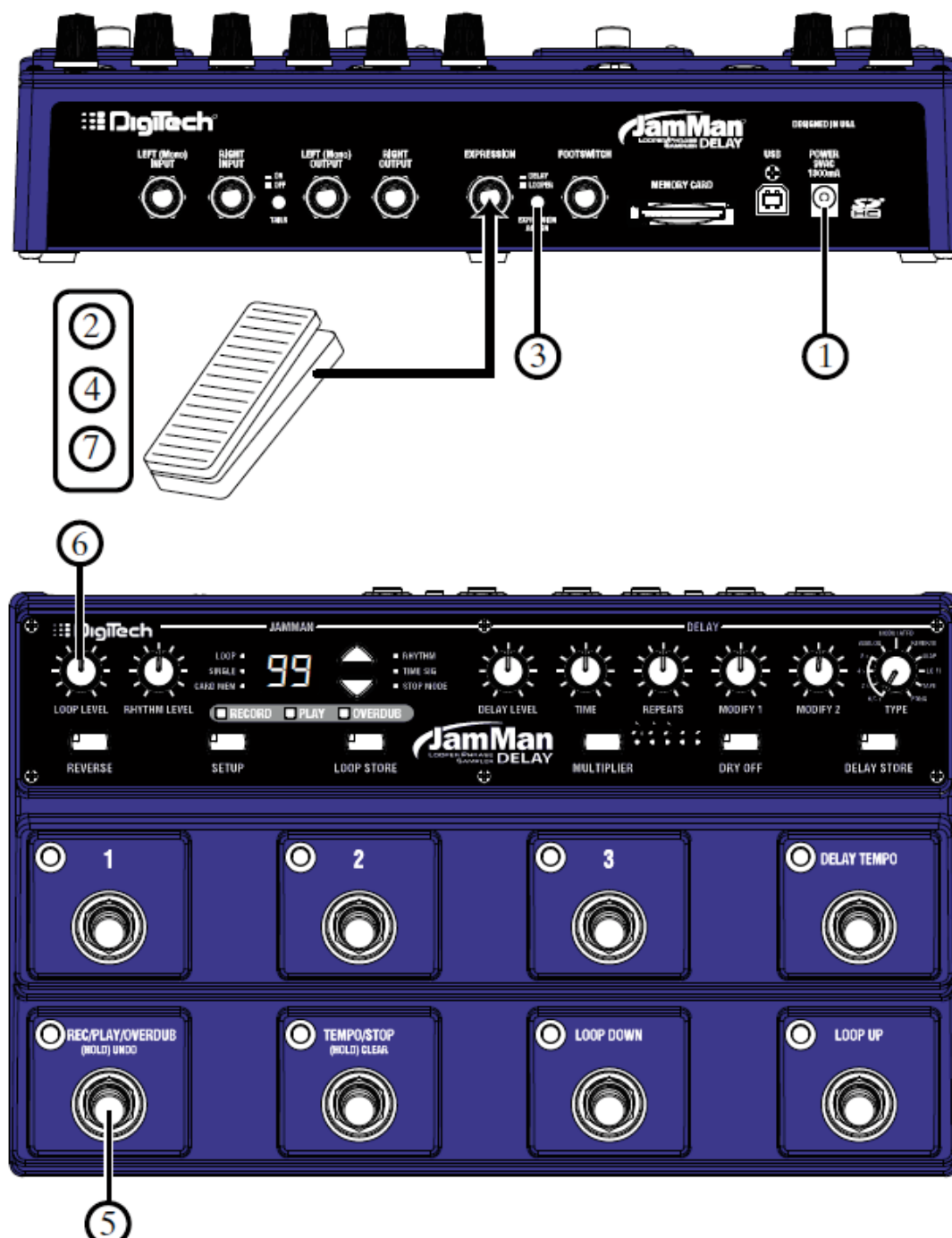
Sie können des Weiteren ein Expression Pedal verwenden, um die Ausgangslautstärke der Loopersektion zu regeln. Um dies zu tun folgen sie den nun aufgeführten Schritten:

1. Beginnen sie mit dem ausgeschalteten JamMan® Delay Looper.
2. Schließen sie ihr Expression Pedal an den rückseitigen **Expression Pedal** Eingang des JamMans an und schalten sie ihn dann ein.
3. Stellen sie den **Expression Assign** Schalter auf die „Out“ Position (Looper).
4. Bewegen sie das Pedal zwei bis dreimal nach vorne und zurück, um es mit dem JamMan Delay Looper zu synchronisieren.
5. Starten eine Wiedergabe unter Verwendung des **Rec/Play/Overdub** Fußschalters.
6. Stellen sie die maximale Ausgangslautstärke anhand des **Loop Level** Reglers ein.
7. Bewegen sie das Expression Pedal mindestens zweimal vorwärts und zurück.

Das Expression Pedal ist nun kalibriert und gibt in der Zehenposition die Maximallautstärke wieder, die sie anhand des Reglers **Loop Level** eingestellt haben. Dadurch können sie Overdubs aufnehmen und die Wiedergabe dabei etwas zurücknehmen, um ihren Soli etwas mehr Gehör zu verschaffen.



## Die Verwendung eines Expression Pedal – Looper



## Löschen einzelner Loops/Phrasen

Der JamMan® Delay Looper besitzt 99 Loopspeicherplätze. Ab und an wird es so sein, dass sie einzelne Speicherplätze löschen wollen, um mehr Speicherplatz freizugeben, folgen sie dazu diesen Schritten:

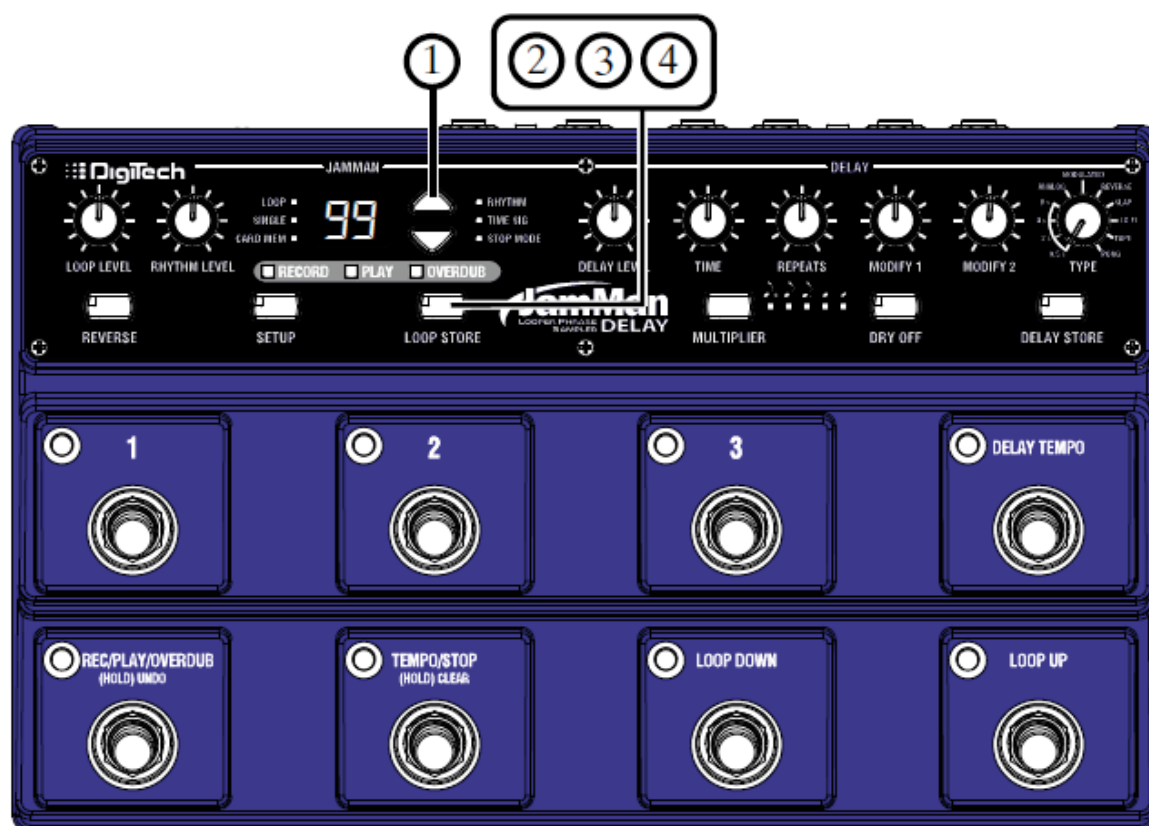
1. Wählen sie eine Loop die sie löschen wollen, unter Verwendung der **Loop Select** Knöpfe. Sollte die **CARD MEM** LED leuchten greifen sie auf den externen Speicher zu
2. Halten sie den **Loop Store** Knopf für 2 Sekunden lang gedrückt. Das **DISPLAY** meldet EL (Erase Loop). Der **Loop Store** Knopf fängt an zu blinken und die Funktion wartet auf den endgültigen Löschbefehl.

**Anmerkung:** Sollte das **DISPLAY** Ei oder EC melden, haben sie den **Loop Store** Taste zu lange gedrückt und sie müssen den Vorgang abbrechen und von vorne beginnen. Drücken sie den **Setup** Knopf um den Vorgang abzuberechnen.

3. Drücken sie dann den **Loop Store** Knopf abermals. Das **DISPLAY** meldet E? (Erase Loop?). Der Knopf fängt an zu blinken.
4. Wollen sie den Inhalt des Loopspeicherplatzes löschen, halten sie nun den **Loop Store** Knopf für 2 Sekunden lang gedrückt. Das **DISPLAY** meldet kurz dE. Sobald der Löschvorgang komplettiert ist, zeigt das Display die Speicherplatznummer.

**Warnung:** Der Löschvorgang ist nicht umzukehren. Dieser Vorgang löscht alle Daten die in diesem Loopspeicherplatz abgelegt waren, benutzen sie diese Prozedur also mit Bedacht.

## Löschen einzelner Loops/Phrasen



## Löschen aller Loops im internen Speicher

Der JamMan® Delay Looper besitzt einen internen und externen Speicher, um Loops zu sichern. Sie können alle Loopspeicherplätze aus beiden Speichern löschen, ohne jedoch Loops einzeln löschen zu müssen. Um alle Loops aus dem internen Speicher zu löschen, folgen sie diesen Schritten:

1. Wählen sie einen Loopspeicherplatz bei dem die **CARD MEM** LED nicht leuchtet.
2. Halten die den **Loop Store** Knopf für vier Sekunden lang gedrückt bis die Anzeige Ei (Erase Internal Memory Loops) meldet. Lassen sie den Knopf dann los. Der **Loop Store** Knopf blinkt nun.
3. Drücken sie den **Loop Store** Knopf abermals. Das **Display** meldet E? (Erase Loops?). Der **Loop Store** Knopf blinkt weiterhin. Um den Vorgang an dieser Stelle abubrechen, drücken sie die Loop Up oder Loop Down Fußschalter.
- 4.. Um nun alle internen Loopspeicherplätze zu löschen, halten sie den **Loop Store** Knopf für zwei Sekunden lang gedrückt. Die Anzeige meldet dann Bu, was bedeutet dass der Löschvorgang in Arbeit ist.

## Löschen aller Loops im internen Speicher

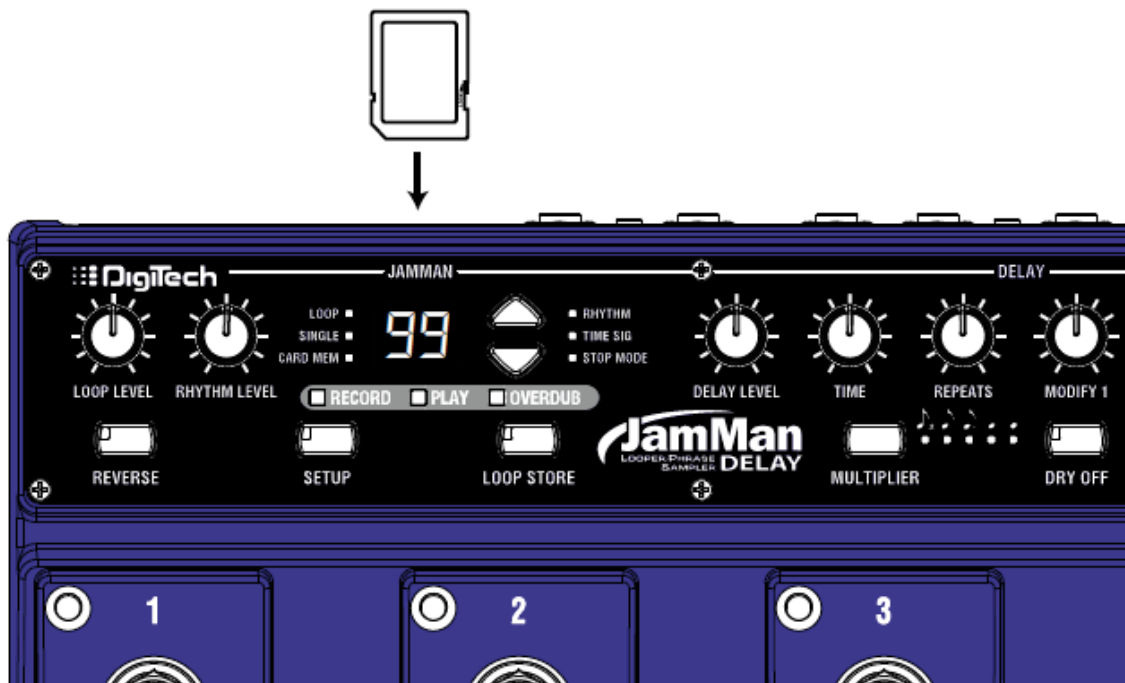


## Das Benutzen der optionalen SD/SDHC Speicherkarte

Der JamMan® Delay Looper bietet Ihnen 35 Minuten interner Speicherkapazität. Indem Sie eine optionale SD/SDHC Speicherkarte einstecken, erhöht sich der Speicherplatz bis zu 16 Stunden bei Benutzung einer 32GB Karte.

Wenn Sie das erste Mal eine Speicherkarte in den dafür vorgesehenen Slot einführen, ist es angezeigt diese Karte zu formatieren. Lesen Sie hierzu in der betreffenden Sektion in dieser Anleitung nach.

Um eine optionale SD/SDHC Speicherkarte in den JamMan Stereo zu stecken, führen Sie die Speicherkarte in den dafür vorgesehenen Slot mit der bedruckten Seite nach oben ein. Der angewinkelte Teil der Karte zeigt dabei in Richtung Gehäuse.



# Das Benutzen der optionalen SD/SDHC Speicherkarte

## Das Formatieren der SD Karte

Es wird empfohlen, dass sie jede SD Karte die sie in den JamMan installieren mit der Formatierungsprozedur vor der Verwendung formatieren. Um eine SD/SDHC Karte zu formatieren, folgen sie diesen Schritten:

1. Führen sie ein SD/SDHC Karte in den dafür vorgesehenen Schlitz auf der Rückseite des JamMans ein.
2. Halten sie den **Loop Store** Knopf für 6 Sekunden lang gedrückt, bis die Anzeige FO (Formatieren?) meldet und der **Loop Store** Knopf anfängt zu blinken.
3. Drücken sie den **Loop Store** abermals. Die Anzeige meldet nun F?, der **Loop Store** Knopf blinkt weiter. Um diesen Vorgang abubrechen drücken sie die **Setup** Taste.
4. Um die Formatierung zu starten, halten sie dann den Loop Store Knopf für zwei Sekunden lang gedrückt. Die Anzeige meldet nun „bu“ was bedeutet dass der Vorgang in Arbeit ist.

**Anmerkung:** Verwenden sie eine neue SD/SDHC Karte zum ersten Mal ist es unbedingt angezeigt diese zu formatieren, bevor sie sie im JamMan verwenden.

## Unformatierte Karten

Sollte eine Speicherkarte im JamMan Stereo installiert werden mit einem ungültigen Format, wird der JamMan diese Karte nicht erkennen können, und das Display wird die Meldung „nF“ zeigen. Diese Karte muss formatiert werden, dazu folgen sie diesen Schritten:

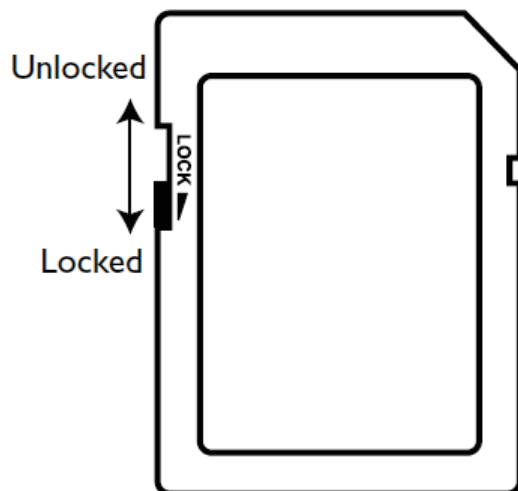
1. Während das **Display** nF zeigt, wird der **Store** Knopf blinken, um auf die fehlende Formatierung hinzuweisen.
2. Drücken sie den blinkenden **Store** Knopf. Das **Display** meldet „F?“ und der **Store** Knopf blinkt weiter. Sie können **Setup** drücken, um den Vorgang abubrechen.
3. Um den Formatierungsprozess auszulösen, halten sie nun den Store Knopf abermals für etwa 2 Sekunden. Das **Display** meldet „Bu“, was bedeutet dass die Karte nun formatiert wird. Ist der Vorgang abgeschlossen meldet die Anzeige 1 um anzuzeigen dass die Karte nun zur Aufnahme bereit ist.

## Löschen aller Loops im externen Speicher

The Erase Loops procedure only erases JamMan Stereo loop data from a memory card. All other data and files on the card are left untouched.

To erase all loops from an optional SD/SDHC memory card, follow these steps:

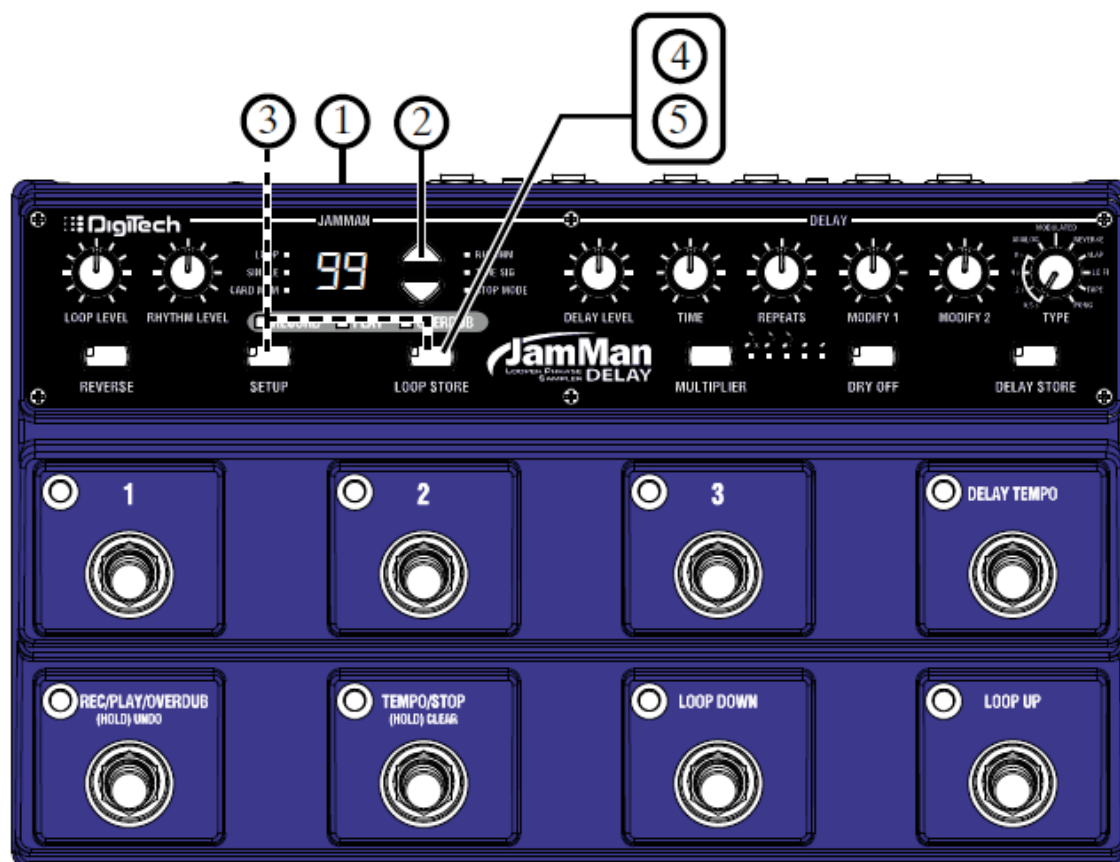
1. Wählen sie einen Loopspeicherplatz bei dem die **CARD MEM** LED leuchtet.
2. Halten die den **Loop Store** Knopf für vier Sekunden lang gedrückt bis die Anzeige Ec (Erase Card Memory Loops) meldet. Lassen sie den Knopf dann los. Der **Loop Store** Knopf blinkt nun.
3. Drücken sie den **Loop Store** Knopf abermals. Das **Display** meldet E? (Erase Loops?). Der **Loop Store** Knopf blinkt weiterhin. Um den Vorgang an dieser Stelle abubrechen, drücken sie die Setup Taste.
- 4.. Um nun alle internen Loopspeicherplätze zu löschen, halten sie den **Loop Store** Knopf für zwei Sekunden lang gedrückt. Die Anzeige meldet dann Bu, was bedeutet dass der Löschvorgang in Arbeit ist.



**Anmerkung:** Sollte der Kopierschutz in der „Locked“ Position der SD Karte stehen, meldet die Anzeige „CP“ beim Löschvorgang. Sie müssen den Kopierschutz in die „Unlocked“ Position bringen.



## Löschen aller Loops im externen Speicher



## Factory Reset

Diese Prozedur bringt den JamMan Delay Looper in seinen Auslieferungszustand zurück. Alle Loops die sie in den internen Speicher eingespielt haben, werden gelöscht und die 10 Loops die im JamMan bei der Auslieferung vorhanden waren, werden wieder reingeladen. Der Factory Reset berührt aber nicht die Loops die auf der externen SD Karte sich befinden.

**WARNUNG: Der Factory Reset wird alle Loops im internen Speicher löschen und den Auslieferungszustand wieder herstellen. Dieser Vorgang ist endgültig und kann nicht umgekehrt werden. Benutzen sie diese Funktion also mit Bedacht. Es wird empfohlen ihre Loops die im internen Speicher sich befinden mittels der JamManagerTM Software und der USB Verbindung von Zeit zu Zeit zu sichern.**

1. Halten sie den **Loop Store** Knopf gedrückt während sie den JamMan anschalten.
2. Sobald das Display „Fr“ meldet, lassen sie den **Loop Store** Knopf los, der nun blinkt.
3. Drücken sie nun den **Loop Store** abermals. Das Display meldet nun „r?“ was bedeutet, dass sie erneut gefragt werden, ob sie den Factory Reset durchführen wollen. Um den Vorgang abubrechen, drücken sie zu jeder Zeit Setup.
4. Um den Reset zu bestätigen, halten sie den Store Knopf diesmal gedrückt, bis das Display „bu“ zeigt. Der JamMan Solo wird kurz danach in den normalen Betriebsmodus zurückspringen, was sie daran erkennen, dass der Loopspeicherplatz 1 angezeigt wird.

## Optionaler FS3X Fußschalter

Der optionale FS3X Fußschalter ermöglicht es Ihnen, verschiedene Funktionen am JamMan fernzusteuern, ohne dass Ihre Hände Ihr Instrument verlassen müssen. Sie können Loops auswählen, Tempo und Stop Funktionen fernsteuern.

### Mode Schalter

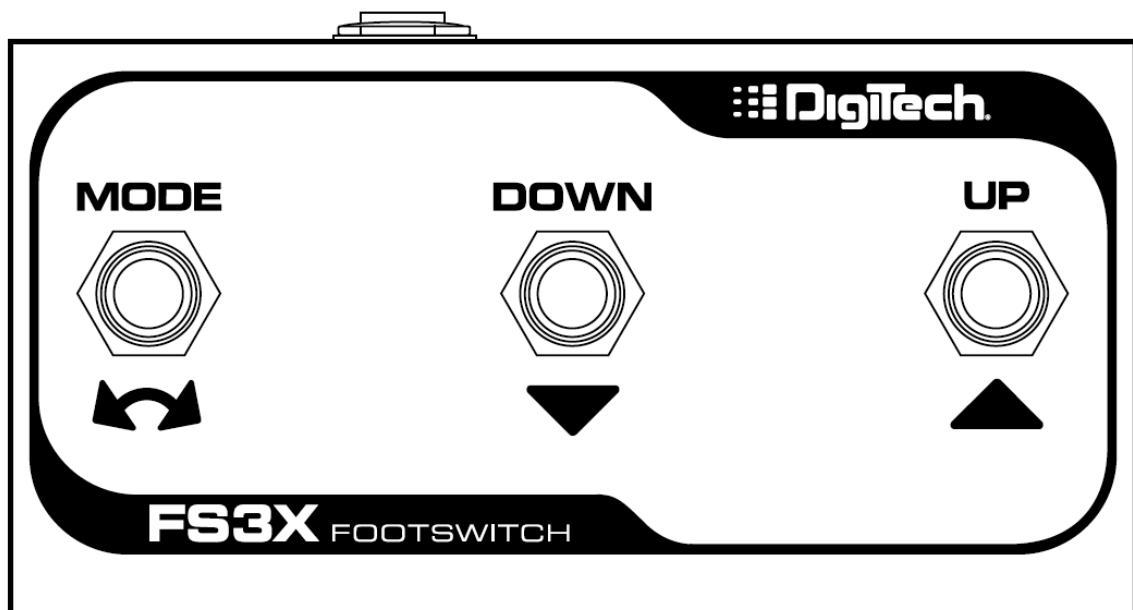
Sollte der angewählte Loopspeicherplatz noch leer sein, können Sie mit diesem Schalter das Tempo einstellen. Sollten Sie aufnehmen, wiedergeben oder overdubben, können Sie mit diesem Fußschalter diese Vorgänge stoppen. Im Gegensatz zum Pedal am JamMan mit nur einem Druck auf den Schalter! Halten Sie diesen Schalter gedrückt, löscht er eine neu erstellte Loop, oder den gerade eingespielten Overdub, sofern dieser noch nicht abgespeichert wurde.

### Down Schalter

Dieser Schalter wählt den nächsten Loopspeicherplatz „unterhalb“ der gegenwärtig anliegenden Loop. Halten Sie diesen Schalter für zwei Sekunden gedrückt, können Sie sich schneller durch die Loopspeicherplätze blättern.

### Up Schalter

Dieser Schalter wählt den nächsten Loopspeicherplatz „oberhalb“ der gegenwärtig anliegenden Loop. Halten Sie diesen Schalter für zwei Sekunden gedrückt, können Sie sich schneller durch die Loopspeicherplätze blättern.



## Multi Loop Wiedergabe mit dem FS3X

Ein weiteres Leistungsmerkmal des JamMan® Delay Looper ist verschiedene Loops während einer Darbietung aufzurufen mittels des optionalen FS3X Fußschalters. Durch diese Funktion können sie Vers, Intro und Refrain auf verschiedenen Loops verteilen und somit ein dynamisches Arrangement live erschaffen und aufs Publikum reagieren.

Um ein Arrangement bestehend aus Vers/Refrain und Überleitung auf mehrere Loops zu verteilen, folgen sie diesen Schritten:

1. Nehmen sie den Vers in den Loopspeicherplatz 1 auf
2. Nehmen sie die Überleitung in den Loopspeicherplatz 2 auf
3. Nehmen sie den Refrain in den Loopspeicherplatz 3 auf

Um diese drei Loops während einer Darbietung aufzurufen, befolgen sie diese Schritte:

1. Wählen sie den Loopspeicherplatz 1 und drücken sie das **Pedal**. Die Loop 1 wird wiedergegeben.
2. Um zum Loopspeicherplatz 2 zu gelangen, müssen sie lediglich den Up Fußschalter am FS3X mindestens zwei Sekunden vor dem ende der Loop 1 drücken. Nach Ablauf der Loop1 wird der JamMan automatisch und ohne Pause zu Loop2 springen. Sobald sie eine neue Loop ausgewählt haben beginnt die Nummer im Display zu blinken bis die neue Loop wiedergegeben wird.
3. Um zurück zur Loop 1 zu gelangen, drücken sie einfach wieder den Down Schalter am FS3X.
4. Nachdem Loop1 wiedergegeben wird, können sie den Up Fußschalter am FS3X zweimal treten, sodurch gelangen sie zur Loop3.

Für dieses Beispiel haben wir die Loops 1, 2 und 3 verwendet. Sie können das aber mit jeder beliebigen Loop im JamMan machen. Auch die Reihenfolge die sie abrufen obliegt ihrer Auswahl.

Sollten die Fußschalter **UP** oder **DOWN** am **FS3X** nicht mindestens zwei Sekunden vor Beendigung der gerade abgespielten Loop gedrückt werden, hat der Jamman nicht die Gelegenheit die nächste Loop anzusteuern und abzuspielen. In dem Fall wird der JamMam die gerade abgespielte Loop wiederholen. Sollten sie irgendwelche Overdubs bei dieser Darbietung gemacht haben, gehen diese hierbei verloren. Sie können natürlich auch die Loop Select Tasten verwenden, um Loops während einer Darbietung anzusteuern.

## **JamManager Librarian Software**

Die Loop Librarian Management Software ist als kostenloser Download auf der DigiTech® Website erhältlich. Diese Anwendung läuft auf den Plattformen Windows XP/Vista/7 und Mac OSX, und ermöglicht es ihnen Loops zwischen ihrem JamMan und ihrem Computer hin- und herzuschicken. Um mehr Information zu diesem Thema zu erhalten, besuchen sie uns auf [www.digitech.com](http://www.digitech.com)

## Gerätemerkmale/Spezifikationen

### Digital

A/D/A Conversion:	24-bit
Sampling Frequency:	44.1 kHz
Loop File Format:	44.1 kHz, 16-bit (stereo), uncompressed WAV file
USB:	2.0 High Speed (USB 1.1 compatible)
Connector Type:	4-pin Type B
Max. Individual Loop Time:	10 minutes
Internal Memory Capacity:	Over 35 minutes total loop time (up to 99 loops total)
External Memory Type:	SD/SDHC up to 32GB (optional)
External Memory Capacity:	Over 16 hours (10.6MB/minute) of recording time, when using 16GB or larger SDHC card (up to 99 loops total)

### Inputs/Outputs

#### Left(Mono)/Right Inputs

Connector Type:	1/4" Unbalanced (Tip-Sleeve)
Input Impedance:	500 k $\Omega$ Mono/1 M $\Omega$ Stereo
Unity Gain Input to Output:	4 dBu DFS

#### Left(Mono)/Right Outputs

Connector Type:	1/4" Unbalanced (Tip-Sleeve)/Balanced (Tip-Ring-Sleeve)
Output Impedance:	1 k $\Omega$ Unbalanced/ 2 k $\Omega$ Balanced
Maximum Output Level:	10 dBu DFS
Playback Unity Gain:	Loop Level knob set to 12 o'clock position

#### Expression Input

Connector Type:	1/4" Stereo (Tip-Sleeve) – compatible with a (Tip-Sleeve) Expression / passive Volume Pedal
-----------------	---

#### Footswitch Input

Connector Type:	1/4" Stereo (Tip-Ring-Sleeve), compatible with optional DigiTech® FS3X 3-button footswitch
-----------------	--

#### Line Inputs to Outputs

Dynamic Range:	108 dB A-weighted
Frequency Response:	+0/-2 dB 20-20 kHz
Voltage Rails	+/-14 V

#### **General**

Power:	< 6 Watts
Current Draw:	< 0.6 A
Adaptor:	PS0913B (Included), Output 9VAC 1.3 A
US and Canada:	PS0913B – 120
Japan:	PS0913B – 100
Europe:	PS0913B – 230
UK:	PS0913B – 240
Dimensions:	6.83" (L) x 11.0" (W) x 2.88" (H) 173.5 mm (L) x 279.4 mm (W) x 73.2 mm (H)
Weight:	3.42 lbs, 1.55 kg

#### **JamManager™ Librarian Software System Requirements**

##### Windows XP Home/Pro (32-bit), Vista (32/64-bit), 7 (32/64-bit)

- Pentium®/Athlon XP processor
- 1GB RAM (2GB RAM recommended)
- USB Port

##### Mac

- OS X 10.5 or later
- Intel Core processor
- 1GB RAM (2GB RAM recommended)
- USB Port

Das Digitech Ingenieurs Team arbeitet ständig an der Verbesserung der Qualität unserer Produkte. Die Gerätemerkmale/Spezifikationen können sich daher ohne jede Ankündigung verändern.

DigiTech®  
8760 South Sandy Parkway  
Sandy, Utah 84070  
PH (801) 566-8800  
FAX (801) 566-7005  
[www.digitech.com](http://www.digitech.com)

JamMan® Delay Owner's Manual 18-0687-B  
Printed in the USA



DigiTech and JamMan Delay are registered trademarks of HARMAN. All other product name and trademarks are the property of their respective owners, which are in no way associated with DigiTech.

©2010 HARMAN  
All rights reserved