

ALESIS
— D R U M S —

STRIKE
MULTIPAD

Benutzerhandbuch

(2 – 29)

Appendix

(30 – 34)

Benutzerhandbuch

Einführung

Vielen Dank für den Kauf des Strike MultiPad. Wir von Alesis wissen, wie wichtig Ihnen die Musik ist. Darum entwerfen wir unsere Geräte stets nur mit einem einzigen Ziel vor Augen: Ihre Performance so gut wie möglich zu unterstützen.

Lieferumfang

- Strike MultiPad
- Netzteil
- Software-Download-Karte
- Schnellstart-Anleitung
- Sicherheitshinweise und Garantieinformationen

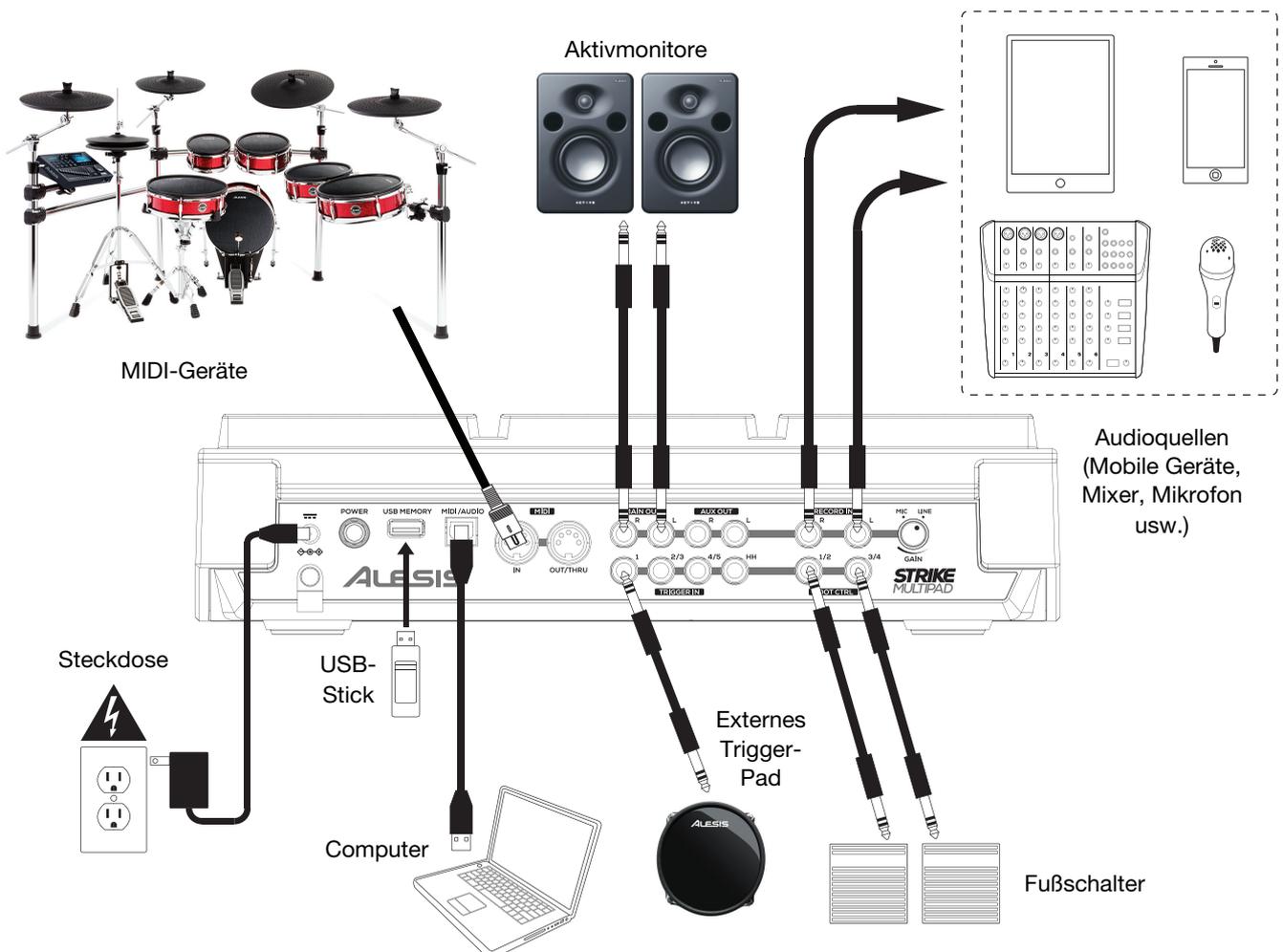
Kundendienst

Für aktuelle Informationen zu diesem Produkt (Systemanforderungen, Informationen zur Kompatibilität etc.) und zur Produktregistrierung besuchen Sie alesis.com.

Um weitere Unterstützung zu Ihrem Produkt zu erhalten, besuchen Sie alesis.com/support.

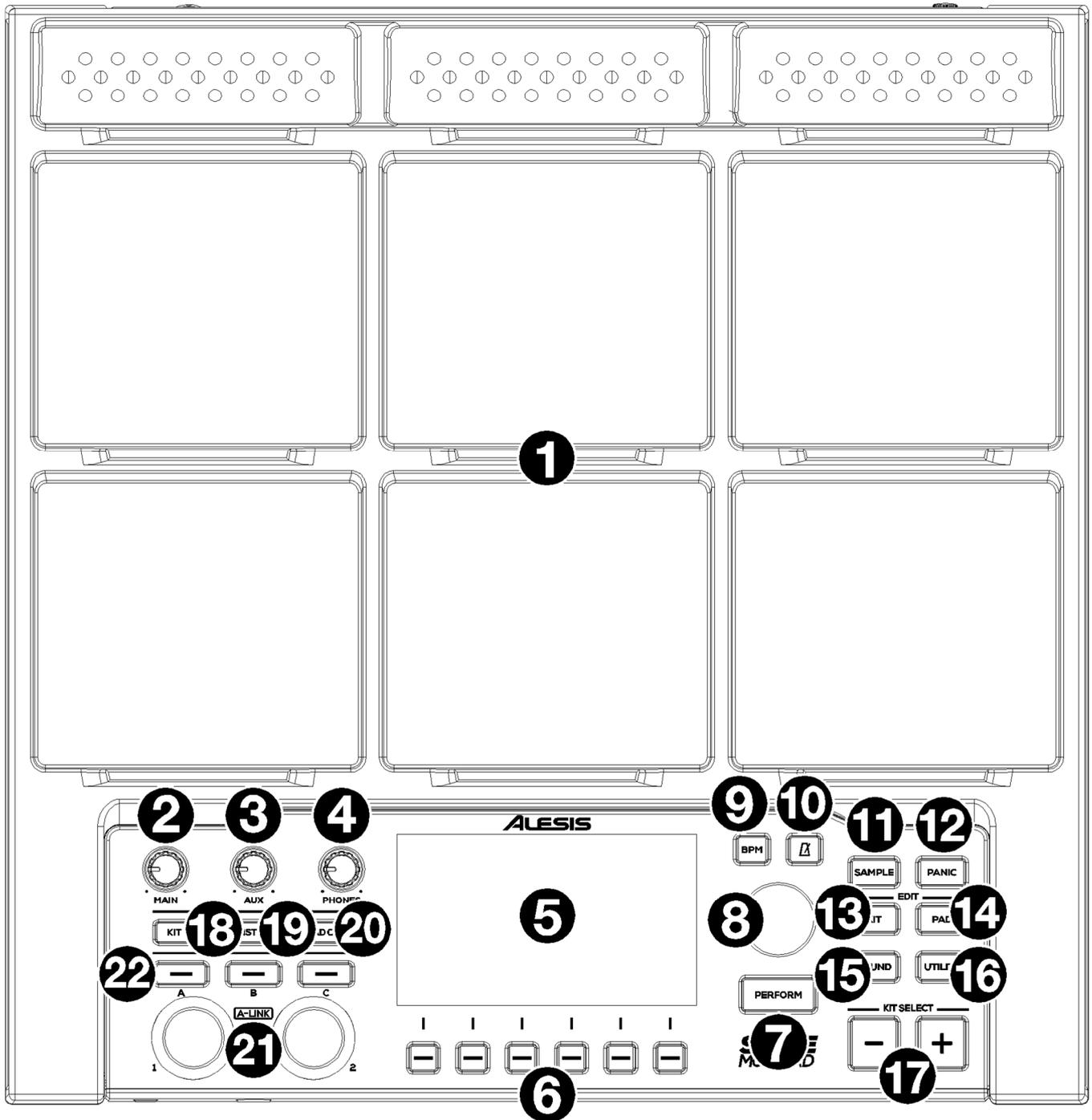
Setup

Teile, die nicht unter **Einführung > Lieferumfang** angegeben sind, sind separat erhältlich.



Funktionen

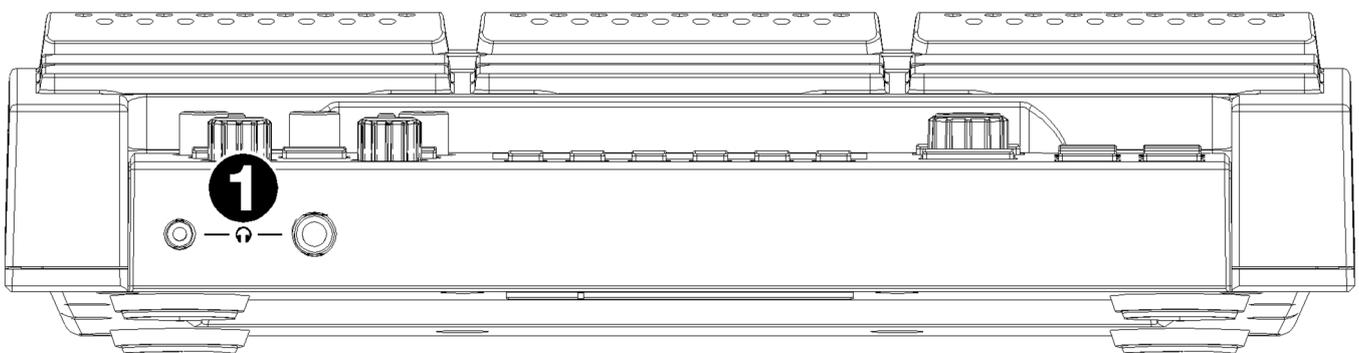
Oberseite



1. **Pads:** Verwenden Sie diese Pads zum Triggern von Samples oder zum Ausführen von Steuerfunktionen.
2. **Hauptregler:** Drehen Sie diesen Regler, um die Lautstärke der **Hauptausgänge** auf der Rückseite einzustellen.
3. **Aux-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um die Lautstärke der **Aus-Ausgänge** auf der Rückseite einzustellen.
4. **Kopfhörer-Regler:** Drehen Sie diesen Regler, um die Lautstärke der **Kopfhörer-Ausgänge** auf der Frontseite einzustellen.
5. **Display:** Als Mittelpunkt für das Editieren von Kits, Pads, Effekten und Samples zeigt dieses Vollfarb-Display das aktuelle Kit, Einstellungen und andere Informationen an. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um durch verfügbare Optionen zu blättern und Parameterwerte zu ändern. Drücken Sie ihn zum Auswählen. Verwenden Sie die **Funktionstasten (F1–F6)**, um die am unteren Rand des Displays angezeigten Bereiche auszuwählen.
6. **Funktionstasten (F1–F6):** Drücken Sie eine dieser 6 Tasten, um die entsprechende Registerkarte oben (am unteren Rand des Displays) auszuwählen.

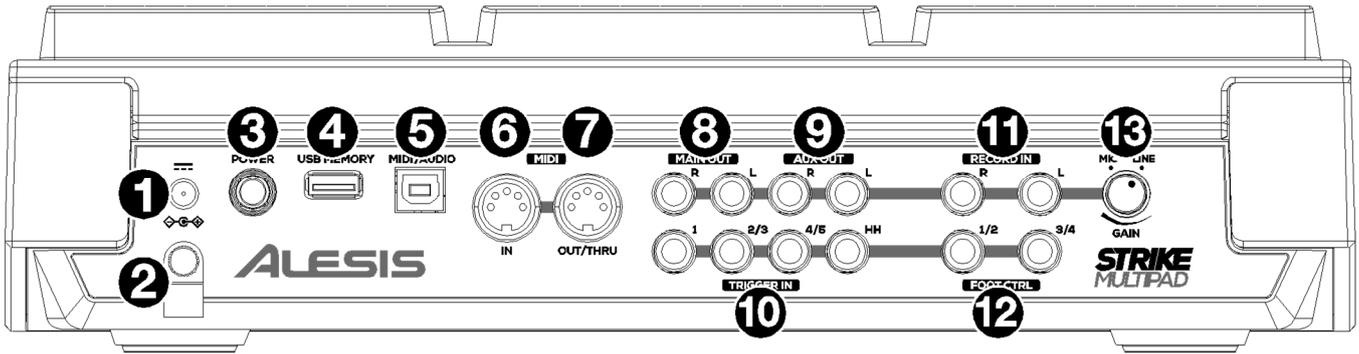
7. **Perform:** Drücken Sie diese Taste mehrmals, um zwischen den drei Seiten des Perform-Modus zu wechseln: **Pad-Ansicht**, **Trigger In-Ansicht** und **Fuß-Steuerungsansicht**. Sehen [Einfacher Betrieb > Perform-Modus](#) für mehr Informationen.
8. **Haupt-Encoder:** Dieser Regler dient als Hauptwerkzeug zum Einstellen der auf dem **Display** aufgeführten Einstellungen. Drehen Sie diesen Knopf, um durch die Einstellungen und Parameter zu blättern. Um eine Einstellung zu bearbeiten, drücken Sie den Encoder, um die Einstellung auszuwählen, drehen Sie den Encoder, um den Wert anzupassen und drücken den Encoder erneut, um die Änderungen zu speichern.
9. **BPM:** Drücken Sie diese Taste, um das Menü BPM und Taktarteinstellungen aufzurufen. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um die Einstellungen anzupassen. Alternativ können Sie die Tasten **F3** oder **F4** zum Tap-Tempo verwenden.
10. **Klick:** Drücken Sie kurz auf diese Taste, um den Klick ein- oder auszuschalten. Wenn diese Option aktiviert ist, blinkt diese Taste mit dem aktuellen BPM-Wert und der Klick wird mit der zugewiesenen Audioausgabe wiedergegeben. Halten Sie diese Taste gedrückt, um die **Sound-**, **Pegel-**, **Pan-**, **Intervall-** und **Ausgangs-**Einstellungen für den Klick zu bearbeiten.
11. **Sample:** Drücken Sie diese Taste, um in den **Sample-Modus** zu gelangen, in dem Sie Audio von den **Aufnahme-Eingängen** oder vom **USB-MIDI/Audio-Port** eines Computers aufnehmen können. Sehen [Einfacher Betrieb > Anpassen von Kits und Sounds > Samples aufnehmen](#) für mehr Informationen.
12. **Panic:** Drücken Sie diese Taste, um den gesamten Sound für alle Ausgänge zu stoppen.
13. **Kit:** Drücken Sie diese Taste, um eine Liste der Kits anzuzeigen und die Kit-Pegeleinstellungen zu bearbeiten.
14. **Pad:** Drücken Sie diese Taste, um Pad-Pegeleinstellungen wie RGB-Lichter, Pad-Ansprechverhalten und Ausgangs-Routing zu bearbeiten.
15. **Sound:** Drücken Sie diese Taste, um die vielen enthaltenen Sounds zu durchsuchen und zu bearbeiten, die im Strike MultiPad enthalten sind oder um eigene Sounds zu importieren.
16. **Utility:** Drücken Sie diese Taste, um die globalen Einstellungen zu bearbeiten und Ihre Benutzerdaten zu sichern.
17. **Kit-Auswahl:** Drücken Sie diese Tasten, um ein Kit auszuwählen.
18. **Kit FX:** Drücken Sie diese Taste, um in den **Kit FX-Modus** zu gelangen, in dem Sie die drei Kit FX-Einstellungen bearbeiten und auf einzelne Pads, Trigger-Eingänge oder Fußschalter anwenden.
19. **Mst FX:** Drücken Sie diese Taste, um in den **Master FX-Modus** zu gelangen, in dem Sie Effekte, EQ und Kompression für alle an die **Hauptausgänge** gerouteten Signale anwenden können.
20. **Pad-Cue:** Drücken Sie diese Taste, um Sounds nur für die **Kopfhörerausgänge** abzuspielen. Wenn dies aktiviert ist, blinkt die Tasten-LED und alle getriggerten Pads werden direkt zum Kopfhörer geleitet ohne die Haupt-Audioausgabe zu unterbrechen.
21. **A-Link Encoders:** Diese Regler können den Control-Pad-Parametern oder FX-Parametern zugewiesen werden. Sehen [Weitere Funktionen > A-Link](#) für mehr Informationen.
22. **A-Link Banktasten:** Drücken Sie diese Tasten, um die aktive Zuweisungsbank für die **A-Link Encoder** auszuwählen. Halten Sie eine dieser Tasten gedrückt, um die Encoder-Zuweisungen für diese Bank zu bearbeiten.

Vorderseite



1. **Kopfhörerausgänge** (1/8"/3,5 mm oder 1/4"/6,35 mm): Schließen Sie Ihre Stereokopfhörer an diesen Eingang an. Stellen Sie die Lautstärke mit dem **Headphone Vol**-Regler ein.

Rückseite



1. **Netzeingang:** Schließen Sie das mitgelieferte Netzteil (9 V DC, 1,500 mA) an diesen Eingang an.
2. **Kabelhalter:** Sie können das Stromkabel mit dieser Halterung sichern, um ein versehentliches Trennen zu verhindern.
3. **Netzschalter:** Drücken Sie diese Taste, um das Gerät ein- oder auszuschalten. Schalten Sie es erst ein, **nachdem** Sie all Ihre Eingabegeräte verbunden haben und bevor Sie Ihre verbundenen Lautsprecher einschalten. Halten Sie diese Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um das Gerät ein- oder auszuschalten. Alle Ihre Einstellungen werden beim Ausschalten automatisch gespeichert. Schalten Sie die Lautsprecher aus, **bevor** Sie das Gerät ausschalten.
4. **USB-Speicher:** Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an diesen Anschluss an, um WAV-Dateien, Kits und globale Einstellungen zu laden und zu speichern. Sehen [Einfacher Betrieb > Anpassen von Kits und Sounds > Dateien von USB importieren](#) für mehr Informationen.
5. **USB MIDI/Audio:** Verwenden Sie ein handelsübliches USB-Kabel, um diesen USB-Port mit einem freien USB-Port Ihres Computers zu verbinden. Diese Verbindung sendet und empfängt MIDI- und Audio-Nachrichten an und von Ihrem Computer.
6. **MIDI In** (5-poliger DIN): Verbinden Sie diesen Eingang mit dem MIDI-Ausgang eines externen MIDI-Gerätes (Synthesizer, Drumcomputer usw.).
7. **MIDI Out/Thru** (5-poliger DIN): Verbinden Sie diesen Ausgang mit dem MIDI-Eingang eines externen MIDI-Gerätes (Synthesizer, Drumcomputer usw.). Im Thru-Modus werden vom MIDI-Eingang empfangene MIDI-Daten von diesem Ausgang zurück gesendet. Um den Thru-Modus zu aktivieren, gehen Sie zu **Edit Utility > MIDI** und stellen Sie die **MIDI Thru** -Einstellung auf **Ein**.
8. **Hauptausgänge** (1/4\"/>6,35 mm, TS): Verbinden Sie diese Ausgänge mit den Lautsprechern, dem Audio-Interface usw. Drehen Sie den **Main**-Regler an der Oberseite, um die Lautstärke einzustellen.
9. **Aux-Ausgang** (1/4\"/>6,35 mm, TS): Verbinden Sie diese Ausgänge, um das Audiosignal an ein anderes Ziel zu leiten. Sie können die Sounds von jedem Pad, Trigger-Eingang oder Fußregler einzeln entweder an die **Hauptausgänge** oder auf die **Aux-Ausgänge** leiten, indem Sie das Menü **Edit Pad > Output** aufrufen und die Einstellung **Audio Output** ändern.
10. **Trigger-Eingänge** (1/4\"/>6,35 mm, TS und TRS): Verbinden Sie diese Eingänge mit Ihren akustischen oder elektronischen Triggern. So wird beim Anschlagen eines Triggers ein elektrisches Signal an das MultiPad gesendet, wodurch der entsprechende Sound ausgelöst wird. **Trigger In 1** ist eine Single-Zonen-Verbindung und **Trigger Ins 2/3** und **4/5** sind Dual-Zonen-Verbindungen. Das **HH Pedal** kann an eine Ein/Aus-Steuerung oder einen variablen Fußregler angeschlossen werden.
11. **Aufnahme-Eingänge** (1/4\"/>6,35 mm, TS): Verbinden Sie diese Eingänge mit einer Audioquelle wie einem Smartphone, Mikrofon, Instrument oder Mixer, um Samples aufzunehmen, die Sie dann den Pads zuweisen können. Der Ton von diesen Eingängen wird auch an die **Haupt-, Aux** oder **Kopfhörer**-Ausgänge weitergeleitet. Um den Routing- und Lautstärkepegel zu ändern, wechseln Sie zum Menü **Utility > Audio**.
12. **Fußsteuerung** (1/4\"/>6,35 mm, TRS): Schließen Sie optionale Fußschalter an diese Eingänge für zusätzliche Sounds oder Steuerfunktionen an.
13. **Mic/Line Gain:** Stellen Sie mit diesem Regler den Gain-Pegel der **Aufnahme-Eingänge** ein. Wenn Sie einen Eingang mit Mikrofonpegel verwenden, drehen Sie den Regler in Richtung der **Mikrofoneinstellung**. Wenn Sie einen Line-Level-Eingang verwenden, drehen Sie den Regler in Richtung **Line**. Verwenden Sie die Pegelanzeige im Sample-Modus, um den Eingangspegel zu überprüfen.

Einfacher Betrieb

Perform-Modus

Der Perform-Modus ist der Hauptmodus für das Strike MultiPad. In diesem Modus können Sie Informationen zum aktuellen Kit anzeigen, ein neues Kit auswählen, Effekte aktivieren oder deaktivieren und auf den integrierten Looper zugreifen.

Oben im Perform-Modus werden der aktuelle Kit-Name und die aktuelle BPM angezeigt.

- Um zwischen den **Kits umzuschalten**, drücken Sie die **Kit-Auswahl-tasten -/+**.
- **Um zwischen Preset-Kits und User-Kits zu wechseln**, drücken Sie die Funktionstaste **F1**.



Im Perform-Modus gibt es drei Seiten: **Pad-Ansicht**, **Trigger In-Ansicht** und **Fußsteuerungsansicht**. Drücken Sie die **Perform-Taste** mehrmals, um zwischen diesen Ansichten zu wechseln.

- **Pad-Ansicht:** Die Pad-Ansicht ist die Standardansicht, wenn Strike Multipad eingeschaltet ist und die **Perform-Taste** in einem anderen Modus oder Menü gedrückt wird. Diese Ansicht zeigt Informationen über die 9 Pads. Jedes Pad-Symbol zeigt die Stoppfarbe, die für das Pad eingestellt wurde, den aktuellen Namen oder Steuerparameter der Sounddatei und den aktuellen Wiedergabemodus an.
 - **Control:**
 - **Loop:**
 - **One Shot:**
 - **One Shot Alt:**
- **Trigger In-Ansicht:** Die Trigger In-Ansicht zeigt dieselben Informationen wie die Pad-Ansicht, aber für die externen **Trigger-Eingänge** anstelle der Pads.
- **Fußsteuerungsansicht:** Die Fußsteuerungsansicht zeigt dieselben Informationen wie die Pad-Ansicht, jedoch für die vier **Fußsteuerungseingänge** anstelle der Pads.

Effektansicht

Im Perform-Modus können Sie auch zwischen zwei verschiedenen Ansichten der **Funktionstasten F2 – F5** wechseln, indem Sie **F6-View** drücken. Die Effektansicht ist die Standardansicht, wenn das Strike MultiPad eingeschaltet ist.

In der Effektansicht werden diese Funktionstasten für Folgendes verwendet:

- **F2-F4 – FX1 / FX2 / FX3 Umschalten:** Drücken Sie diese Tasten, um die jeweiligen Effekte ein- oder auszuschalten.
- **F5 – Master FX Umschalten:** Drücken Sie diese Tasten, um die jeweiligen Master-Effekte ein- oder auszuschalten.

Weitere Informationen zu Effekten finden Sie unter [Weitere Funktionen > Effekte](#).

Looper-Ansicht

Drücken Sie in der Effektansicht im Perform-Modus die Funktionstaste **F6-View**, um auf den integrierten Looper zuzugreifen.

Wenn der Looper aktiviert ist, können Sie folgende Parameter für Ihre Aufnahme einstellen:

- **Anzahl der Takte:** Drücken Sie die Taste **F4**, um durch die Längen des Loops je nach aktueller, globaler Taktart und den BPM-Einstellungen zu blättern. Wählen Sie **1-8**, **12** oder **16**. Die Standardeinstellung ist **4** Takte.
- **Nach der Aufnahme:** Drücken Sie die Taste **F5**, um das Einstellungs-Popup zu öffnen. Hier können Sie das Verhalten des Loopers nach Abschluss der Aufnahme auswählen. Wählen Sie **Wiedergabe**, damit Ihr Loop in den Wiedergabemodus wechselt oder **Overdub**, damit der Loop in die Overdub-Aufnahme wechselt.
- **BPM und Taktart:** Zeigt die aktuellen globalen Einstellungen für BPM und Taktart an. Um die Werte zu ändern, drücken Sie die BPM-Taste.



Aufnahme eines Loops

Sobald Sie die Parameter für Ihren Loop eingestellt haben, können Sie mit der Aufnahme beginnen.

1. Drücken Sie die Taste **F5-Arm to Record**, um die Aufnahme zu aktivieren. Sie können auch **F2-Cancel** drücken, um zur Deaktivierung der Aufnahme zurückzukehren.
2. Drücken Sie **F3-Start Rec**, um die Aufnahme zu starten. Nach dem Drücken wird der Klick aktiviert und ein Countdown von einem Takt beginnt. Der Fortschrittsbalken über den Looper-Steuerelementen wird entsprechend der Anzahl der Takte und Beats gefüllt, die in den Einstellungen für die Taktart ausgewählt wurden.
3. Sobald die Aufnahme beginnt, wird auf dem Display ein roter Fortschrittsbalken angezeigt, der sich nach der Anzahl der ausgewählten Beats und Takte richtet, die auch rechts neben dem Balken angezeigt werden.

Während der Aufnahme können Sie die Taste **F3-Recording** drücken, um die Aufnahme zu stoppen und den Wiedergabemodus beim nächsten Downbeat aufzurufen.

Sie können auch **F2-Cancel** drücken, um die Aufnahme abubrechen und zur vorherigen Seite zurückzukehren.

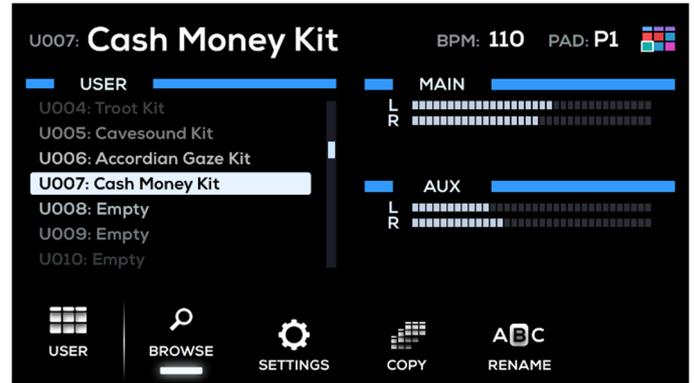
4. Nachdem Sie die eingestellte Anzahl von Beats und Takten aufgenommen haben, wechselt der Looper in den Wiedergabemodus. Der Fortschrittsbalken-Countdown wird zwar weiterhin angezeigt, jedoch in grün dargestellt. Im Wiedergabemodus lauten die Optionen für die Funktionstasten wie folgt:

- **F2-Play/Stop:** Drücken Sie diese Taste, um die Loop-Wiedergabe zu starten oder zu stoppen.
- **F3-Start Dub:** Drücken Sie diese Taste, um sofort die vorherige Aufnahme zu überspielen. Der Fortschrittsbalken wird wieder rot, um anzuzeigen, dass die Aufnahme aktiv ist, und das Display zeigt **Dubbing** über der Taste an. Drücken Sie diese Taste erneut, um das Überspielen zu stoppen oder drücken **F2-Play/Stop**.
- **F4-Save:** Drücken Sie diese Taste, um den aktuellen Loop als WAV-Datei zu speichern. Gespeicherte Loops werden automatisch in der Kategorie **User > New Sample** gespeichert.
- **F5-Cancel:** Wenn die Wiedergabe gestoppt ist, drücken Sie diese Taste, um die Aufnahme zu löschen und zum Aufnahme-Modus zurückzukehren. Ein Bestätigungsfenster wird angezeigt. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um **No** auszuwählen, um zur vorherigen Seite zurückzukehren oder **Yes**, um den Loop zu verwerfen.

Anpassen von Kits und Sounds

Strike MultiPad enthält 30 Preset-Kits, die frei angepasst werden können. Sie können Kits auch komplett neu und von Grund auf mit den 70 leeren Benutzer-Kits erstellen. Die **Kit-**, **Pad-**, und **Sound-**Menüs werden zum Erstellen und Anpassen von Kits verwendet. Das **Optionen-**Menü steuert die globalen Einstellungen des Strike MultiPad. Siehe **Menüs**, um mehr über diese Seiten zu erfahren.

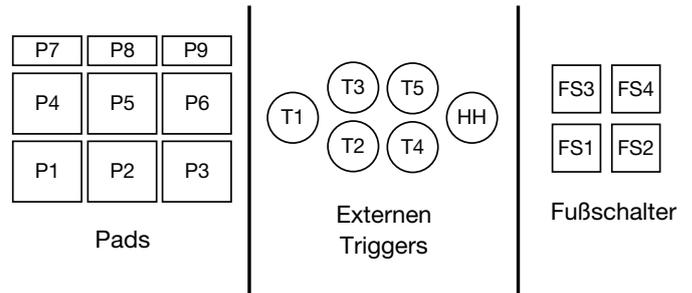
Die Menüs **KitFX** und **MstFX** dienen zum Bearbeiten und Anwenden von Effekten. Weitere Informationen finden Sie unter **Weitere Funktionen > Effekte**.



Symbolleiste

In den **Kit-**, **Sound-** und **Pad-**Menüs werden in der Symbolleiste oben auf dem Bildschirm folgende Informationen angezeigt:

- **Kit-Name:** Zeigt den Namen des aktuellen Kits an. Um zwischen den Kits umzuschalten, drücken Sie die **Kit-Auswahl**tasten.
- **BPM:** Zeigt den aktuellen BPM-Wert an. Um den BPM-Wert zu bearbeiten, drücken Sie die **BPM-Taste**. Drehen Sie den **Encoder**, um den Wert einzustellen und drücken Sie ihn zur Bestätigung. Alternativ können Sie die Tasten **F3** oder **F4** mindestens dreimal mit dem Downbeat der Musik antippen, um das Tempo zu bestimmen.
- **Pad:** Zeigt an, welches Pad gerade ausgewählt und angezeigt wird (siehe Bild).



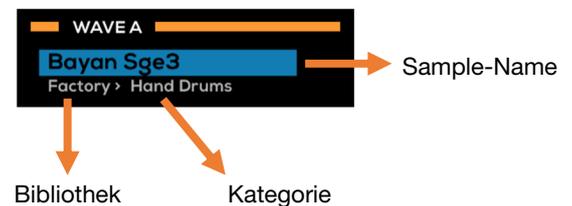
Wenn **P1–P9** ausgewählt ist, zeigt das Gerät die den einzelnen Pad-LEDs zugewiesene Stopp-Farbe an (die Farben werden im Pad-Bearbeitungs-menü zugewiesen). Das hervorgehobene Pad wird mit einem weißen/leuchtenden Umriss angezeigt.

Wenn **T1–T5** oder **HH** ausgewählt ist, ändert sich die Pad-Auswahlgrafik, um die externen Trigger (alle dieselbe Farbe) anzuzeigen, wobei die ausgewählte hervorgehoben ist.

Wenn **FS1–FS4** ausgewählt ist, zeigt die Pad-Auswahlgrafik die Fußschalter an, wobei der ausgewählte hervorgehoben ist.

Sounds durchsuchen und hinzufügen

1. Drücken Sie die **Kit-Taste**, um das Kit-Menü zu öffnen. Hier können Sie zwischen den Optionen Preset und **User Kit** wählen, indem Sie die Taste **F1** drücken.
2. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um das Kit auszuwählen, das Sie anpassen möchten. Das Kit wird automatisch ausgewählt und der Kit-Name wird in der Symbolleiste oben auf dem Display angezeigt.
3. Drücken Sie die **Sound-Taste**, um das Sound-Menü zu öffnen. Die Seite **F2-Browse** ist die Standardansicht beim Wechsel in den Sound-Bearbeitungsmodus und ermöglicht das Durchsuchen von Kategorien und Samples.
4. Drücken Sie das Pad, Trigger In oder den Fußschalter, dem Sie einen Sound hinzufügen möchten. Jeder Wave-Abschnitt enthält Felder für **Sample Name**, gefolgt von **Library > Category**.



5. Beginnen Sie mit der Auswahl einer Bibliothek. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, so dass das Bibliotheksfeld blau hervorgehoben wird. Drücken Sie den Encoder, um das Feld auszuwählen. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Feld weiß hervorgehoben und Sie können den Encoder drehen, um **Werk** für integrierte Sounds auszuwählen. Drücken Sie den Encoder erneut, um die Bibliothek auszuwählen.
6. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um das Kategorie-Feld zu markieren. Drücken Sie den Encoder, um das Feld auszuwählen, und drehen Sie den Encoder, um die Kategorien in der aktuell ausgewählten Bibliothek zu durchsuchen. Drücken Sie den Encoder erneut, um die Kategorie auszuwählen.
7. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um das Feld Sample-Name zu markieren. Die Liste der Samples in der aktuell gewählten Kategorie wird auf der rechten Seite des Displays unter **Browse** angezeigt. Drücken Sie den Encoder, um den Cursor zum Feld Browse zu bewegen und drehen Sie ihn, um durch die Sample-Liste zu blättern. Drücken Sie den Encoder erneut, um das markierte Sample in der ausgewählten Wave zu laden.
8. Sobald ein Sample hinzugefügt wurde, können Sie mit den **F4-Mode** und **F5-Mix** -Tasten im **Sound-Menü** die Sample-Einstellungen wie Wiedergabemodus, Poly/Mono, Lautstärke, Pan und mehr anpassen.

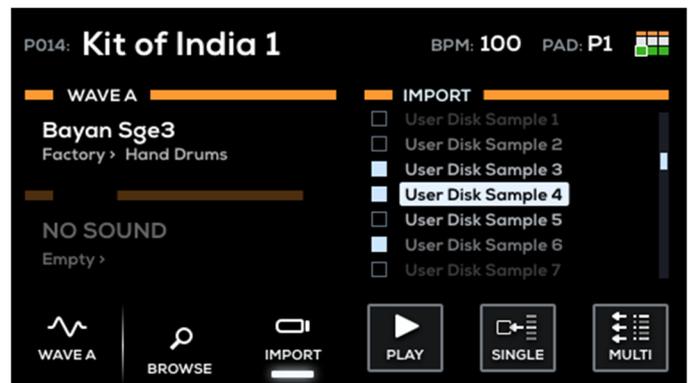
Dateien von USB importieren

Zusätzlich zu den werksseitig voreingestellten Sounds können Sie Ihre eigenen Sounds in die Benutzer-Bibliothek importieren, um sie den Kits hinzuzufügen.

1. Laden Sie zunächst Audiodateien von einem Computer auf ein USB-Flash-Laufwerk (Massenspeicherklasse).

WICHTIG: Ihr Flash-Laufwerk muss mit FAT32 formatiert sein, und alle WAV -Dateien müssen 44,1 kHz / 16 Bit haben und sich im Stammverzeichnis des Laufwerks befinden (nicht in einem Ordner oder Unterordner).

2. Stecken Sie das USB-Flash-Laufwerk in den **USB-Speicheranschluss** auf der Rückseite.
3. Drücken Sie die **Sound** -Taste, um das Sound-Menü zu öffnen. Drücken Sie dann das Pad, den Trigger-In oder die Fußsteuerung, in das Sie das Sample importieren möchten.



Sound-Menü

4. Drücken Sie die Taste **F3-Import** und warten Sie, bis der USB-Scan abgeschlossen ist. Wenn Strike MultiPad Ihr USB-Flash-Laufwerk nicht lesen kann, wird eine Fehlermeldung auf dem Display angezeigt und Sie kehren zum Bildschirm Durchsuchen zurück.
5. Wenn WAV-Dateien auf dem USB-Flash-Laufwerk gefunden werden, erscheinen sie in der Importliste. Blättern Sie mit dem **Haupt-Encoder** durch die Samples und drücken Sie ihn, um ein Sample auszuwählen. Beim Blättern können Sie **F4-Play/Stop** drücken, um die markierte Datei anzuhören.

6. Sie können eine ausgewählte WAV schnell in das aktuell ausgewählte Pad importieren, indem Sie die Taste **F5-Single** drücken.

Wenn Sie mehrere Samples gleichzeitig importieren möchten, verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um die Samples auszuwählen und drücken dann die Taste **F6-Multi**, um den Import zu starten.

7. Wenn ein Sample den Import beendet hat, wird es automatisch Wave A oder B des aktuell ausgewählten Pads hinzugefügt und der **User Library** in der Kategorie **New Sample** zugewiesen.

Hinweis: Samples werden nur automatisch hinzugefügt, wenn der **Single-Import** verwendet wird.

8. Um einem anderen Pad ein weiteres Sample hinzuzufügen, wählen Sie einfach ein anderes Pad aus. Die Importliste bleibt gleich, Sie können also schnell ein Pad und ein Sample auswählen und importieren und dann ein anderes Pad auswählen und ein anderes Sample importieren.
9. Um alle neu importierten Samples anzuzeigen, drücken Sie die Taste **F2-Browse** und wählen die User -Bibliothek und die **New Samples**-Kategorie.

Samples aufnehmen

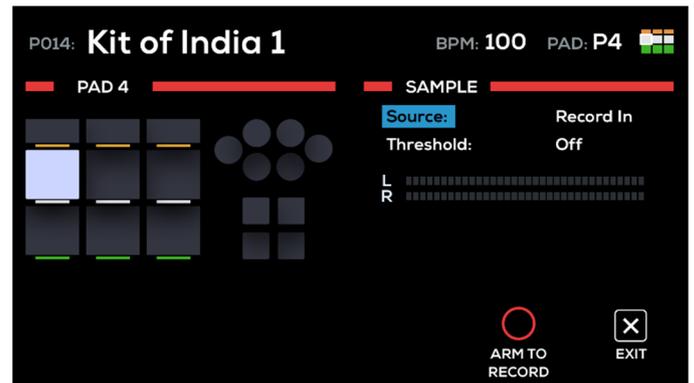
Sie können Strike MultiPad auch verwenden, um Samples von einem mobilen Gerät, Instrument, Mikrofon oder einem anderen Gerät, das an die **Aufnahme-Eingänge** angeschlossen ist bzw. direkt von Ihrem Computer über den **USB-Audio-Port** zu erstellen.

So zeichnen Sie ein Sample auf, das mit Strike MultiPad verwendet werden soll:

1. Drücken Sie die **Sample** -Taste, um das Sample-Menü zu öffnen.
2. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um **Source** auf **Record In** oder **USB Audio** einzustellen.

Hinweis: Achten Sie darauf, **Alesis Strike MultiPad** als Audioausgabeoption auf Ihrem Computer auszuwählen.

3. Legen Sie bei Bedarf einen Schwellenwert fest, bei dem die Aufnahme automatisch gestartet werden soll. Wenn Sie die Aufnahme nicht automatisch starten möchten, verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um den Schwellenwert zu erhöhen, bis **0 dB** angezeigt wird.
4. Drücken Sie die Taste **F5-Arm to Record**, um die Aufnahme zu aktivieren.
5. Stellen Sie Ihre Aufnahmequelle (z. B. Plattenspieler, Mixer, Smartphone oder Computer) auf den optimalen Ausgangspegel ein. Falls gewünscht, spielen Sie die Quelle, um den Pegel in der Eingangspegelanzeige auf dem Display anzuzeigen.
6. Wenn Sie mit der Aufnahme beginnen möchten, drücken Sie **F5-Start Recording**. Sie können auch **F6-Exit** drücken, um die Aufnahme zu deaktivieren.
7. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie **F5-Stop Recording**. Sie können auch jederzeit **F6-Exit** drücken.
8. Um eine Vorschau der Aufnahme anzuzeigen, drücken Sie **F4-Play/Stop**. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie **F5-Save**, um das Sample zu speichern. Es wird automatisch zum aktuell ausgewählten Pad, Trigger In oder Fusssteuerung des aktuellen Kits hinzugefügt.



Sample-Menü

Menüs

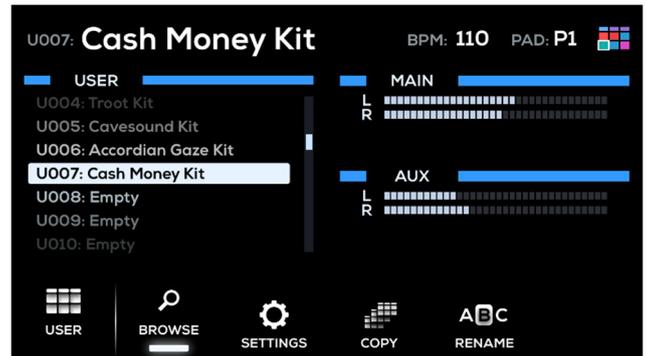
Kit-Menü

Im Kit-Menü können Sie verfügbare Kits durchsuchen und verwalten sowie Kit-Einstellungen bearbeiten.

Sie können jederzeit die Funktionstaste F1 drücken, um zwischen der Anzeige der mitgelieferten Preset-Kits und der Anzeige der User-Kits zu wechseln. In der Symbolleiste oben im Display wird das aktuell ausgewählte Kit angezeigt.

Durchsuchen

Drücken Sie die Taste **F2-Browse**, um das Menü Durchsuchen zu öffnen, in dem Sie nach verfügbaren Kits suchen können. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um durch die Liste zu scrollen. Das markierte Kit wird automatisch geladen.



Auf der linken Seite des Displays werden zwei Pegelanzeigen angezeigt. Die Main-Pegelanzeigen zeigen den Pegel an, der aus den **Main-Ausgängen** kommt, und die **Aux** -Pegelanzeigen zeigen den Pegel an, der aus den **Aux-Ausgängen** kommt.

Einstellungen

Drücken Sie die Taste **F3-Settings**, um das Menü **Kit Settings** zu öffnen, in dem Sie die folgenden Kit-Parameter bearbeiten können:

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Kit Level	Dies ist das Gesamtvolumen des Kits.	0-100 (Standard 90)
Kit Tempo	Dies ist das Tempo des Kits in BPM (Beats Per Minute). Diese Einstellung überschreibt die Global Tempo-Einstellung, wenn das Kit geladen wird.	30-280 BPM (Standard 120 BPM)
Kit Time Sig	Dies ist die Taktart des Kits. Diese Einstellung überschreibt die Global Taktart-Einstellung, wenn das Kit geladen wird.	1/2 – 9/2, 1/4 – 9/4, 1/8 – 9/8, 1/16 – 9/16 (Standard 4/4)
Logo Color	Dies ist die Farbe der Alesis-Logos auf der Rückseite und den Seiten des Strike MultiPad. Dadurch wird auch die Farbe der Wave-Balken in allen Menüs mit Ausnahme von Optionen geändert.	Red, Coral, Deep Pink, Light Pink, Magenta, Purple, Plum, Blue, Sky Blue, Cyan, Aquamarine, Lime, Green, Yellow, Orange, Orange Red, White
Logo Mode	Dadurch werden die Beleuchtungseffekte für die Alesis-Logos auf der Rückseite und den Seiten des Strike MultiPad angepasst.	Off: Lichter sind ausgeschaltet. Color Soft: Durchgehende, schwache Farbe. Color Medium: Durchgehende, mittelstarke Farbe. Color Full: Durchgehende, helle Farbe. Trigger: Die Lichter wechseln von schwach auf hell, wenn ein Ton ausgelöst wird. BPM Pulse: Die Lichter blinken im Takt des Kit-Tempos. Audio Level: Die Lichter blinken entsprechend dem Audioausgangspegel.
Logo Beat	Wenn der Logo-Modus auf BPM Pulse eingestellt ist, bestimmt dies die Taktteilung, bei der die Lichter blinken.	1/2, 1/4, 1/8, 1/16

Copy

Drücken Sie die Taste **F3–Copy**, um das Kit Copy-Menü zu öffnen. In diesem Menü können Sie folgende Funktionen ausführen:

- **Copy Current Kit:** Kopiert das aktuell ausgewählte Kit, das oben links im Display angezeigt wird.
- **Paste to Current Kit:** Fügt das kopierte Kit (siehe oben) in das aktuell ausgewählte Kit ein.
- **Swap with Current Kit:** Tauscht das kopierte Kit mit dem aktuell ausgewählten Kit aus.

So kopieren Sie ein Kit:

1. Wählen Sie mit den **Kit-Auswahltasten** das Kit aus, das Sie kopieren möchten. Um zwischen Preset-Kits und User-Kits zu wechseln, drücken Sie die Funktionstaste **F1**.
2. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder Copy Selected Kit** und drücken Sie es zur Auswahl. Die **Kit**-Informationen des kopierten Kits werden angezeigt.
3. Wählen Sie mit den **Kit-Auswahltasten** das Kit aus, das Sie kopieren möchten. Um zwischen Preset-Kits und User-Kits zu wechseln, drücken Sie die Funktionstaste **F1**. Das kopierte Kit bleibt gespeichert, bis ein anderes Kit kopiert oder das Strike MultiPad ausgeschaltet wird.
4. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder Paste To Current Kit** und drücken Sie es, um das aktuell ausgewählte Kit durch das kopierte Kit zu ersetzen.

Verwenden Sie alternativ den **Haupt-Encoder**, um **Swap With Current Kit** zu markieren und drücken Sie es, um das kopierte Kit gegen das aktuell ausgewählte Kit auszutauschen.

Nach Auswahl einer der beiden Optionen wird zwei Sekunden lang ein Bestätigungsfenster angezeigt.

Umbenennen

Drücken Sie die Taste **F4–Rename**, um das Fenster **Rename Kit** zu öffnen, in dem Sie Ihre Kits umbenennen können. Während dieses Fenster geöffnet ist, führen die **Funktionstasten** die folgenden Funktionen aus:

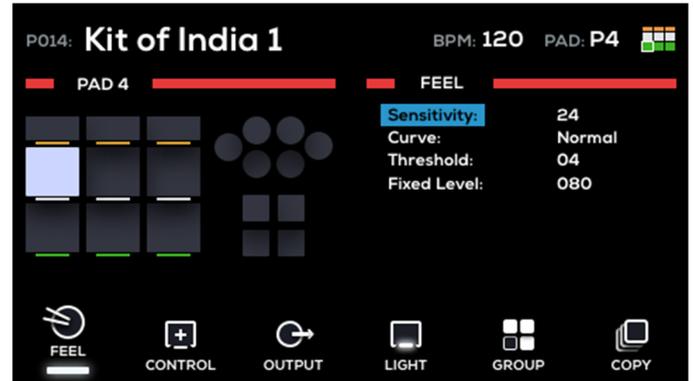
- **F1–Type:** Drücken Sie diese Taste, um zwischen den Zeichentypen zu wechseln: Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Symbole. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um die Optionen zu durchsuchen und drücken Sie ihn zur Auswahl.
- **F2–Insert:** Drücken Sie diese Taste, um ein neues Zeichen vor dem markierten Zeichen einzufügen.
- **F3–Delete:** Drücken Sie diese Taste, um das markierte Zeichen zu löschen.
- **F4–Clear:** Drücken Sie diese Taste, um alle aktuellen Zeichen zu löschen.
- **F5–Save:** Drücken Sie diese Taste, um den aktuellen Kitnamen zu speichern.
- **F6–Exit:** Drücken Sie diese Taste, um das Rename Kit-Fenster ohne Speichern zu verlassen.

Pad-Menü

Im Pad-Menü können Sie alle Pad-bezogenen Parameter anzeigen und bearbeiten.

Die linke Seite des Displays zeigt die Pads, Trigger und Fußschalter. Das aktuell ausgewählte Steuerelement wird hervorgehoben.

Auf der rechten Seite des Displays werden die Parameter angezeigt, die gerade bearbeitet werden. Siehe unten für weitere Details.



Spielgefühl

Drücken Sie die Taste **F1–Feel**, um die Spieldynamik für das Pad anzupassen.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Sensitivity	Dies ist der Gain-Regler für das Pad, den Trigger oder den Fußschalter. Je höher die Einstellung, desto einfacher ist es, mit leichteren Schlägen lautere Klänge auszulösen. Wenn Sie diesen Parameter einstellen, schlagen Sie auf den Trigger, um den Ton zu hören. Wenn es zu laut ist, obwohl Sie leicht auf das Pad schlagen, verringern Sie diese Einstellung.	01–32
Curve	Hiermit wird festgelegt, wie die Lautstärke eines Sounds von der Anschlagstärke abhängt. Das heißt, wie schnell das Pad oder der Trigger auf Änderungen in Ihrem Spiel reagieren. Alle Pads und Trigger auf Ihrem Strike MultiPad verwenden die Standardeinstellung Normal , um die genaueste und natürlichste Leistung zu erzielen.	Normal, Exp1, Exp2, Log1, Log2, Loud
Threshold	Dies bestimmt, welche Geschwindigkeit (Stärke) erforderlich ist, damit ein Ton erklingt. Bei höheren Einstellungen müssen Sie das Pad kräftiger anschlagen oder triggern, um einen Ton zu erzeugen. Bei niedrigeren Einstellungen erzeugen sehr leichte Schläge auf das Pad oder den Trigger Sounds. Eine typische Verwendung für diese Einstellung ist, wenn ein Trigger für eine akustische Drum mit einem Trigger-Eingang verbunden ist und der Bass eines nahegelegenen Lautsprechers unerwartete Trigger verursacht. Erhöhen Sie in diesem Fall den Schwellenwert, um dies zu verhindern.	00–32 (default 04)
Fixed Level	Mit dieser Einstellung können Sie alle Pads, Trigger und Fußschalter mit einer bestimmten Anschlagstärke spielen lassen, unabhängig davon, wie kräftig oder sanft sie angeschlagen werden. Wenn Sie möchten, dass Pads und Trigger auf Ihre Spieldynamik reagieren, belassen Sie diese Einstellung auf Off .	Off, 001–127

Steuerung

Drücken Sie **F2-Control**, um den Steuermodus für jedes Pad zu bearbeiten und zu bestimmen, ob ein Sound abgespielt wird oder nicht.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Mode	Diese Einstellung legt fest, welche Steuerfunktion ausgeführt wird, wenn das Pad ausgelöst wird.	<p>Off: Das Triggern des Pads führt keine Steuerfunktion aus.</p> <p>Next Kit: Durch Triggern des Pads wird das nächste Kit geladen.</p> <p>Previous Kit: Durch Triggern des Pads wird das vorherige Kit geladen.</p> <p>Click On/Off: Durch Triggern des Pads wird das Klicken ein- oder ausgeschaltet.</p> <p>Tap Tempo: Das Triggern des Pads fungiert als Tap-Tempo.</p> <p>Panic: Wenn Sie das Pad auslösen, wird eine MIDI-Paniknachricht gesendet, bei der alle Noten stumm geschaltet werden.</p> <p>Looper Rec: Durch Auslösen des Pads wird der Looper-Aufnahmestatus gesteuert. Beachten Sie, dass die Loop-Ansicht vor dem Auslösen aktiviert sein muss. Der erste Trigger setzt den Looper von Arm auf Record, um die Aufnahme zu starten. Mit dem nächsten Trigger startet der Looper die Aufnahme, beginnend mit einem Countdown. Wird der Looper erneut ausgelöst, bevor die Anzahl der eingestellten Takte abgelaufen ist, stoppt er die Aufnahme und wechselt beim nächsten Downbeat in die Wiedergabe. Triggern Sie nach dem Starten der Wiedergabe das Pad, um die Overdub-Aufnahme zu starten oder zu stoppen.</p> <p>Looper Play/Stop: Durch Triggern des Pads wird die Wiedergabe des Loops gestartet oder gestoppt. Beachten Sie, dass eine Loop-Ansicht aktiv sein muss und vor dem Auslösen ein Loop aufgezeichnet werden muss.</p> <p>Kit FX 1 On/Off: Durch Triggern des Pads wird Kit FX1 ein- oder ausgeschaltet.</p> <p>Kit FX2 On/Off: Durch Triggern des Pads wird Kit FX2 ein- oder ausgeschaltet.</p> <p>Kit FX 3 On/Off: Durch Triggern des Pads wird Kit FX3 ein- oder ausgeschaltet.</p> <p>MST FX On/Off: Durch Triggern des Pads wird der Master-Effekt ein- oder ausgeschaltet.</p>
Sound	Diese Einstellung legt fest, ob der Pad-Sound ausgelöst wird.	On, Off

Ausgang

Drücken Sie die Taste **F3-Output**, um die Pad-Ausgabeeinstellungen zu bearbeiten.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Audio Output	Diese Einstellung bestimmt das Audioausgangs-Routing für das Pad, den Trigger oder den Fußschalter.	Main+Phone, FX1-3, Aux+Phone, Phone Only
Kit FX Level	Diese Einstellung bestimmt den Ausgangspegel der Effekte, der auf das Kit angewendet wird.	000-127
MIDI Note Output	Diese Einstellung bestimmt die MIDI-Note, die gesendet wird, wenn ein Pad, ein Trigger oder ein Fußschalter gedrückt wird.	000-127

Licht

Drücken Sie die Taste **F4-Light**, um die Einstellungen für die Pad-LEDs zu bearbeiten.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Play Color	Diese Einstellung bestimmt die Farbe des Pads und der Trigger-LEDs, wenn diese aktiv sind.	Red, Coral, Deep Pink, Light Pink, Magenta, Purple, Plum, Blue, Sky Blue, Cyan, Aquamarine, Lime, Green, Yellow, Orange, Orange Red, White
Play Mode	Diese Einstellung bestimmt das Verhalten des Pads und der Trigger-LEDs bei Aktivierung.	<p>Off: Die Lichter bleiben beim Triggern in der Einstellung Stopmodus.</p> <p>Trigger: Die Lichter wechseln von schwach auf hell, wenn ein Ton ausgelöst wird.</p> <p>Audio Meter: Die Anzeigen stellen eine Signalanzeige (von links nach rechts) für den Pad-Lautstärkepegel dar.</p> <p>Audio Breath: Die Lichter blinken je nach Lautstärke von schwach bis hell.</p> <p>Fill: Die Lichter bewegen sich je nach Länge des Klangs von links nach rechts und zurück.</p> <p>BPM Pulse: Die Lichter blinken mit dem Kit-Tempo von schwach bis hell.</p> <p>BPM Pong: Ein "Punkt" in heller Farbe bewegt sich mit der Taktart und dem Tempo des Kits von links nach rechts und zurück.</p>
Play Beat	Bei BPM-abhängigen Einstellungen für den Play Mode bestimmt diese Einstellung die Takteilung.	1/2, 1/4, 1/8, 1/16
Stop Color	Diese Einstellung bestimmt die Farbe des Pads und der Trigger-LEDs, wenn kein Sound abgespielt wird.	Red, Coral, Deep Pink, Light Pink, Magenta, Purple, Plum, Blue, Sky Blue, Cyan, Aquamarine, Lime, Green, Yellow, Orange, Orange Red, White
Stop Mode	Diese Einstellung bestimmt die Farbe des Pads und der Trigger-LEDs, wenn diese inaktiv sind.	<p>Off: Lichter sind ausgeschaltet.</p> <p>Solid Dim: Durchgehende, schwache Farbe.</p> <p>Solid Medium: Durchgehende, mittelstarke Farbe.</p> <p>Solid Bright: Durchgehende, helle Farbe.</p> <p>BPM Pulse: Die Lichter blinken mit dem Kit-Tempo von schwach bis hell.</p> <p>BPM Pong: Ein "Punkt" in heller Farbe bewegt sich mit der Taktart und dem Tempo des Kits von links nach rechts und zurück.</p>
Stop Beat	Bei BPM-abhängigen Einstellungen für den Stop Mode bestimmt diese Einstellung die Takteilung.	1/2, 1/4, 1/8, 1/16

Gruppieren

Drücken Sie die Taste **F5–Group**, um die Pad-Gruppeneinstellungen zu bearbeiten.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Sync Group	Mit dieser Einstellung können Sie mehrere Pads triggern. Jedes Kit kann bis zu 16 Sync-Gruppen enthalten.	Off, 1–16
Sync Mode	Diese Einstellung bestimmt, wie Pads in derselben Sync-Gruppe ausgelöst werden.	<p>Mute: Pads, die eine Sync-Gruppe teilen, schalten sich gegenseitig stumm, wenn sie ausgelöst werden.</p> <p>Cycle: Die Pads in der Sync-Gruppe werden nacheinander von P1–9 über T1–6 auf FS1–4 ausgelöst. Dies ähnelt einer "Round Robin"-Funktion.</p> <p>Random: Pads in der Sync-Gruppe werden in zufälliger Reihenfolge ausgelöst.</p> <p>Together: Bis zu 9 Pads in der Gruppe werden gleichzeitig gespielt.</p>

Copy

Drücken Sie die Taste **F6–Copy**, um das Pad Kopieren-Menü zu öffnen. In diesem Menü können Sie folgende Funktionen ausführen:

- **Copy Selected Pad:** Kopiert das aktuell ausgewählte Pad, das links hervorgehoben ist.
- **Paste With Selected Pad:** Fügt das kopierte Pad (siehe oben) in das aktuell ausgewählte Pad ein.

So kopieren Sie ein Pad:

1. Schlagen Sie auf das Pad, das Sie kopieren möchten oder wählen es aus.
2. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder Copy Selected Pad** und drücken Sie es zur Auswahl. Die **Kit** und **Pad** - Informationen des kopierten Pads werden angezeigt.
3. Schlagen Sie auf das Pad, in das Sie das kopierte Pad einfügen möchten, oder wählen Sie es aus. Sie können ein beliebiges Pad aus einem beliebigen Kit auswählen, und das kopierte Pad bleibt gespeichert, bis ein anderes Pad kopiert oder das Strike MultiPad ausgeschaltet wird.
4. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder Paste With Selected Pad** und drücken Sie es zur Auswahl. Das kopierte Pad wird in das ausgewählte Pad eingefügt und ein Bestätigungsfenster wird für zwei Sekunden angezeigt.

Sie können das gleiche Pad weiterhin kopieren oder mit dem Kopieren eines neuen Pads von vorne beginnen.

Sound-Menü

Im Sound-Menü können Sie WAV-Dateien auswählen, importieren und jede Layer (Wave A oder Wave B) für jedes Pad, jeden Trigger oder jeden Fußschalter zuweisen, die Einstellungen für die WAV-Dateien bearbeiten und die Wellenform selbst bearbeiten.

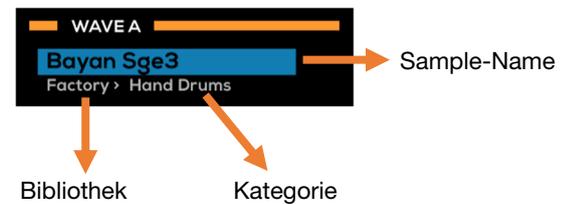
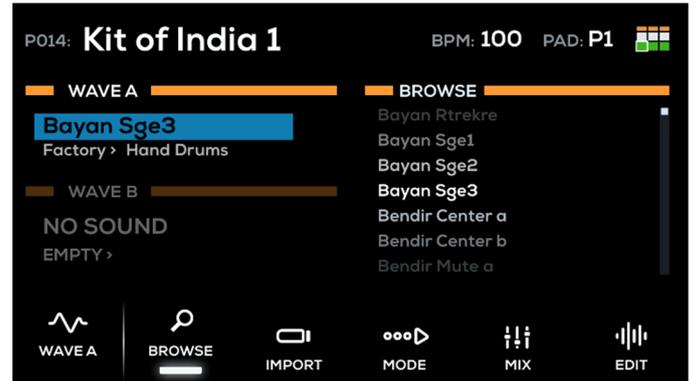
Sie können jederzeit die Taste **F1-Wave** drücken, um zwischen der Bearbeitung von Wave A und Wave B zu wechseln.

Durchsuchen

Drücken Sie die Taste **F2-Browse**, um das Menü Durchsuchen zu öffnen, in dem Sie die enthaltenen Factory-Sounds sowie die von Ihnen erstellten oder importierten Sounds durchsuchen können.

Die linke Seite dieses Menüs zeigt die zwei bearbeitbaren Wellen. Jeder Wave-Abschnitt enthält Felder für **Sample Name**, gefolgt von **Library > Category**. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um das Feld auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann darauf, um es auszuwählen. Drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um die Sounds, Bibliotheken oder Kategorien zu durchsuchen, und drücken Sie ihn zur Auswahl.

Die rechte Seite dieses Menüs zeigt die Liste der zu durchsuchenden Sounds.



Importieren

Drücken Sie die Taste **F3-Import**, um WAV-Dateien von einem an Strike MultiPad angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk (Massenspeicherklasse, FAT32-Format) zu importieren. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um durch die Samples von Ihrem USB-Laufwerk auf der rechten Seite des Displays zu scrollen und drücken Sie ihn, um das Sample auszuwählen. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Feld links mit dem Sample-Namen ausgefüllt.

- Drücken Sie die Taste **F2-Browse**, um das Import-Menü zu verlassen und zu Durchsuchen zurückzukehren.
- Drücken Sie **F4-Play**, um eine Vorschau des markierten Samples anzuzeigen. Um die Vorschau zu stoppen, drücken Sie während der Wiedergabe **F4-Stop**.
- Drücken Sie **F5-Single**, um ein einzelnes ausgewähltes Sample zu laden. Dadurch wird das ausgewählte Sample direkt auf das aktuell ausgewählte Pad, den Trigger oder den Fußschalter geladen.
- Drücken Sie **F6-Multi**, um mehrere ausgewählte Samples zu laden. Alle ausgewählten Samples werden in die Kategorie **User > New Sample** geladen.



Modus

Drücken Sie die Taste **F4-Mode**, um das Menü Modus zu öffnen, in dem Sie die Optionen für den Sample-Wiedergabemodus einstellen können.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Playback Mode	Diese Einstellung bestimmt, wie die Wellenlayer(s) abgespielt wird (werden).	<p>OneShot: Beim Triggern wird der Sound bis zum Ende abgespielt und stoppt.</p> <p>Alter: Schlagen Sie auf das Pad, um das Sample zu starten und schlagen auf das Pad erneut, um es zu stoppen.</p> <p>Loop: Schlagen Sie auf das Pad, um den Loop zu starten und schlagen erneut auf das Pad, um den Loop zu stoppen.</p> <p>RoundRobin: Jeder aufeinanderfolgende Schlag wechselt zwischen Wave A und Wave B. Wenn eine Wave auf Round Robin eingestellt ist, ist die andere Wave ebenfalls automatisch auf Round Robin eingestellt. Wenn eine Wave aus dem Round Robin-Modus genommen wird, dann wird die andere standardmäßig auf One Shot (Mono) eingestellt.</p>
Poly/Mono	<p>Diese Einstellung bestimmt die Anzahl der Stimmen, die für die Sample-Wiedergabe zur Verfügung stehen.</p> <p>Hinweis: Wenn der Playback Mode auf Loop eingestellt ist, wird dieser automatisch auf Mono eingestellt.</p>	<p>Mono: Es ist immer nur eine Stimme aktiv.</p> <p>Poly: Es können mehrere Stimmen gleichzeitig gespielt werden.</p>

Mix

Drücken Sie die Taste **F5-Mix**, um das Mix-Menü zu öffnen, in dem Sie die Audiomix-Einstellungen für das Sample anpassen können.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Volume	Diese Einstellung bestimmt den Lautstärkepegel des Pads.	000–100
Pan	Diese Einstellung bestimmt die Position des Padsounds im Stereofeld.	L15–Center–R15
Fade In	Diese Einstellung fügt dem Sound des Pads ein Fade-In hinzu.	Off, 1–100%
Fade Out	Mit dieser Einstellung wird der Sound des Pads ausgeblendet.	Off, 1–100%
Velocity High	Diese Einstellung bestimmt die Obergrenze für die Anschlagstärke, um den Sound auszulösen. Bei Schlägen, die stärker als diese Anschlagstärke sind, wird der Sound nicht ausgelöst.	001–127
Velocity Low	Diese Einstellung bestimmt die Untergrenze für die Anschlagstärke, um den Sound auszulösen. Bei Schlägen, die schwächer als diese Anschlagstärke sind, wird der Sound nicht ausgelöst.	000–126
Prior	Diese Einstellung bestimmt die Priorität eines Sounds in der Polyphonie des Strike MultiPad. Es können bis zu 32 Monostimmen oder 16 Stereostimmen gleichzeitig aktiv sein. Wenn diese Grenze erreicht ist, werden die Stimmen gestoppt, um Platz für mehr zu schaffen. Verwenden Sie diesen Parameter, um die Priorität der Stimmen festzulegen, die weggelassen werden sollen. Bei niedriger Priorität ist es wahrscheinlicher, dass der Ton weggelassen wird. Bei hoher Priorität ist es weniger wahrscheinlich. Hinweis: Sounds mit Loop-Wiedergabe werden aufgrund von Polyphonie-Beschränkungen niemals gestoppt.	Low, Medium, High

Bearbeiten

Drücken Sie die Taste **F6-Edit**, um das Sound-Bearbeitungsmenü zu öffnen, in dem Sie verschiedene nicht-destruktive und destruktive Bearbeitungen an Ihren WAV-Dateien vornehmen können.

Factory-Samples können nicht destruktiv bearbeitet werden. Wenn Sie ein Factory-Sample bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst das Sample in das Bearbeitungsmenü kopieren. Zunächst wird nur eine Option angezeigt: **Copy to User**.

Nachdem das Sample in die User-Bibliothek kopiert wurde, stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Rename:** Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Wave umzubenennen.
- **Edit Start/End:** Wählen Sie diese Option, um den Start- und Endpunkt des Samples zu bearbeiten. Während Sie diese Seite anzeigen, können Sie die folgenden Funktionen ausführen:

Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um den Start- und den Endpunkt gleichzeitig zu verschieben.

Verwenden Sie die **A-Link 1 und 2 Encoder**, um die Start- und Endpunkte individuell anzupassen. Sie können den Anpassungsgrad mit den **A-Link Bank-Tasten** einstellen: Drücken Sie **A** für die **Grobeinstellung**, **B** für die **Mitteinstellung** und **C** für die **Feineinstellung**.

Verwenden Sie außerdem die **Funktionstasten**, um die folgenden zusätzlichen Funktionen auszuführen:

- o **F1-Play/Stop:** Drücken Sie diese Taste, um das Sample abzuspielen oder anzuhalten.
 - o **F3-Grid:** Drücken Sie die Taste, um ein voreingestelltes Punktegitter anzupassen. Wählen Sie **Free**, um den Start- und Endpunkt im gesamten Sample frei zu verschieben, oder wählen Sie **Grid 4**, **Grid 8** oder **Grid 16**, um auf Grundlage des globalen BPM-Werts gleichmäßig verteilte Marker entlang der Wellenform festzulegen. Wenn Sie die **A-Link-Encoder bewegen**, rasten die Start- und Endmarkierungen an diesen Punkten ein.
Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Loops bearbeiten oder eine kleinere "Slice" aus einem größeren Sample auswählen. Passen Sie das globale Tempo mit der **BPM**-Taste an, um die Rasterpunkte in der Wellenform zu verschieben, bis sie korrekt mit dem Sample-Tempo ausgerichtet sind.
 - o **F4-Zoom:** Drücken Sie diese Taste, um zwischen vergrößerten und verkleinerten Ansichten zu wechseln. Halten Sie diese Taste gedrückt und drehen Sie den **Haupt-Encoder**, um die Zoomstufe zu ändern.
 - o **F5-Save:** Drücken Sie diese Taste, um das bearbeitete Sample zu speichern.
 - o **F6-Exit:** Drücken Sie diese Taste, um die Trimmfunktion zu beenden, ohne zu speichern.
- **Normalize:** Wählen Sie diese Option, um das Sample-Audio zu normalisieren. Drücken Sie **F1/F2**, um die Audiodatei zu **überschreiben**, **F3/F4**, um sie als **neue Audiodatei zu speichern** oder **F5/F6**, um **abzubrechen**. Neue Dateien werden in derselben Benutzerkategorie abgelegt wie das bearbeitete Sample.
 - **Pitch:** Wählen Sie diese Option, um die Tonhöhe des Samples in beide Richtungen um bis zu **1200 Cent** anzupassen. Verwenden Sie den **Haupt-Encoder**, um das Ausmaß der Tonhöhenänderung auszuwählen und drücken Sie dann **F1/F2**, um die Sounddatei zu **überschreiben**, **F3/F4**, um sie als **neue Audiodatei zu speichern** oder **F5/F6**, um **Abzubrechen**. Neue Dateien werden in derselben Benutzerkategorie abgelegt wie das bearbeitete Sample.
 - **Reverse:** Wählen Sie diese Option, um die Sample-Audiodatei umzukehren. Drücken Sie **F1/F2**, um die Audiodatei zu **überschreiben**, **F3/F4**, um sie als **neue Audiodatei zu speichern** oder **F5/F6**, um **abzubrechen**. Neue Dateien werden in derselben Benutzerkategorie abgelegt wie das bearbeitete Sample.
 - **Kopieren:** Wählen Sie diese Option, um das Sample in eine neue Datei zu kopieren.
 - **Löschen:** Wählen Sie diese Option, um das Sample zu löschen.

Wichtig: Dieser Vorgang erfordert keine Bestätigung und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Optionsmenü

Im Optionsmenü können Sie verschiedene Parameter für die Hardware- und Firmware-Funktionalität des Strike MultiPad bearbeiten.

MIDI

Drücken Sie die **F1-MIDI** -Taste, um das MIDI-Menü zu öffnen, in dem Sie die MIDI-Einstellungen für das Strike MultiPad vornehmen können.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Global MIDI Channel	Diese Einstellung bestimmt den MIDI-Kanal, auf dem das Strike MultiPad Nachrichten sendet.	1–16
MIDI Sync	Diese Einstellung legt fest, ob das Strike MultiPad externe MIDI-Clock-Signale empfängt. Wenn diese Option auf On steht, hat das MIDI-Clock-Signal Vorrang vor dem globalen Tempo.	On, Off
Local Control	Diese Einstellung bestimmt, ob das Strike MultiPad seine internen Sounds auslöst.	On, Off
MIDI Thru	Diese Einstellung legt fest, ob vom MIDI-Eingang empfangenes MIDI über den MIDI-Ausgang zurückgesendet wird.	On, Off
Program Change Switch	Diese Einstellung legt fest, ob das Strike MultiPad die Kits beim Empfang von Programmänderungsmeldungen wechselt. Wenn diese Option auf On steht, fungieren Programmwechselfeldungen zum Erhöhen/Reduzieren als Kit +/- -Tasten und Programmwechselfeldungen zum Ändern von Nummern stimmen mit der am Display angezeigten Kit-Nummer überein (Bank 0 = Presets, Bank 1 = User).	On, Off
5-Pin MIDI to USB	Diese Einstellung legt fest, ob MIDI-Daten, die vom 5-poligen MIDI-DIN-Eingang empfangen werden, an USB weitergeleitet werden.	On, Off

Audio

Drücken Sie die Taste **F2-Audio**, um das Audio-Menü zu öffnen, in dem Sie die Audio-Einstellungen für das Strike MultiPad vornehmen können.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Rec In Vol	Diese Einstellung bestimmt den Digitalpegel für Record In, und zwar getrennt von der analogen Verstärkung.	0–100
USB In Vol	Diese Einstellung bestimmt den Pegel des USB-Audioeingangs.	0–100
USB Out Vol	Diese Einstellung bestimmt den Pegel des USB-Audioausgangs.	0–100
Rec In Output	Diese Einstellung bestimmt das Audio-Routing des analogen Record In-Signals.	Main, Aux, Phone
USB In Output	Diese Einstellung bestimmt das Audio-Routing des digitalen USB-Eingangssignals.	Main, Aux, Phone
System Gain	Diese Einstellung bestimmt die zusätzliche digitale Verstärkung für die Hauptausgänge.	0dB, 6dB, 12dB
FX1 Output	Diese Einstellung bestimmt das Audioausgangs-Routing für FX1.	Main+Phone, Aux+Phone
FX2 Output	Diese Einstellung bestimmt das Audioausgangs-Routing für FX2.	Main+Phone, Aux+Phone
FX3 Output	Diese Einstellung bestimmt das Audioausgangs-Routing für FX3.	Main+Phone, Aux+Phone

Triggers

Drücken Sie die Taste **F3-Triggers**, um das Trigger-Menü zu öffnen, in dem Sie die erweiterten Triggereinstellungen für die fünf Trigger-In-Anschlüsse auf der Rückseite (1, 2/3, 4/5) anpassen können.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
EXT Trigger	Diese Einstellung bestimmt den zu bearbeitenden Trigger-Eingang. Die auf dieser Seite verfügbaren zusätzlichen Optionen ändern sich je nach ausgewähltem Trigger.	TRIN 1, TRIN 2, TRIN 3, TRIN 4, TRIN 5
TRIN1		
Type	Diese Einstellung bestimmt die Art der Triggersteuerung.	Velocity: Der Trigger sendet einen variablen Bereich von Anschlagstärken. Switch: Der Trigger sendet nur fixe Ein/Aus-Anschlagstärken.
Scan Time	Wenn Type auf Variable eingestellt ist, bestimmt diese Einstellung, wie lange die Strike MultiPad-Firmware die Spannung scannt, um einen Schlag zu erkennen. Niedrigere Einstellungen verringern die Latenzzeit, können jedoch die dynamische Genauigkeit verringern.	1–20ms
Retrig-C	Wenn Type auf Variable festgelegt ist, wird durch diese Einstellung ein doppeltes Triggern verringert. Bei höheren Einstellungen kommt ein doppeltes Triggern seltener vor. Wenn Sie jedoch den Wert zu hoch einstellen, kann dies dazu führen, dass der Trigger bei schnellerem Spielen Schläge verpasst, z. B. bei einem Trommelwirbel.	0–32
Mask Time	Wenn Type auf Variable festgelegt ist, wird diese Einstellung in Verbindung mit Retrig-C verwendet, um einen doppelten Trigger zu reduzieren.	1–50ms
X-Talk	Wenn Type auf Variable eingestellt ist, können Sie diese Einstellung erhöhen, um Center-Schläge zu reduzieren, die versehentlich Rim-Sounds auslösen bzw. Rim-Schläge, die Center-Sounds auslösen, wenn Sie eine Dual-Zone-Drum verwenden.	0–32
Fix Lev	Wenn Type auf Switch eingestellt ist, bestimmt diese Einstellung die vom Trigger gesendete fixe Anschlagstärke.	0–127
TRIN2-5		
Type	Diese Einstellung bestimmt die Art der Triggersteuerung.	2 Trigger: Ein TRS-auf-Dual-TS-Splitter wird verwendet, um zwei Drum-Trigger zu verbinden. Head+Rim: Der angeschlossene Trigger ist ein Dual-Zone-Drum-Trigger.
Scan Time	Siehe Beschreibung <i>oben</i> .	1–20ms
Retrig-C	Siehe Beschreibung <i>oben</i> .	0–32
Mask Time	Siehe Beschreibung <i>oben</i> .	1–50ms
X-Talk	Siehe Beschreibung <i>oben</i> .	0–32
Rim Gain	Wenn Type auf Head+Rim eingestellt ist, bestimmt dies nur die Empfindlichkeit der Rim-Zone.	0–32

Pedale

Drücken Sie die Taste **F4–Pedals**, um das Pedal-Menü zu öffnen, in dem Sie die Einstellungen für die drei Fußschalteranschlüsse auf der Rückseite vornehmen können (HH, 1/2, 3/4).

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Pedal	Diese Einstellung bestimmt das zu bearbeitende Pedal. Die auf dieser Seite verfügbaren zusätzlichen Optionen ändern sich je nach ausgewähltem Pedal.	HH, FC1, FC2, FC3, FC4
Type	Diese Einstellung bestimmt die Art der Hi-Hat- oder Fußschaltersteuerung.	Variable: Das Hi-Hat-Pedal oder der Fußschalter senden einen variablen Bereich von Anschlagstärkewerten. Switch: Das Hi-Hat-Pedal oder der Fußschalter senden nur fixe Ein/Aus-Anschlagstärkewerte.
HH		
Fix Level	Wenn Type auf Switch eingestellt ist, bestimmt diese Einstellung die gesendete fixe Anschlagstärke.	0–127
Op Pos / Cl Pos	Wenn Type auf Variable eingestellt ist, bestimmt diese Einstellung den festgelegten Anschlagstärkewert für die offene und geschlossene Position der Hi-Hat.	0–127
FC		
Polar	Diese Einstellung bestimmt die Polarität des Fußschalters.	Normal, Inverse

System

Drücken Sie die **F5-System** -Taste, um das System-Menü zu öffnen, in dem Sie die System-Einstellungen für das Strike MultiPad vornehmen können.

Parameter	Beschreibung	Einstellungen/Werte
Display Brightness	Diese Einstellung bestimmt die Helligkeit des Displays.	1-100
Auto Power-Off	Diese Einstellung legt fest, nach welcher Inaktivitätsdauer das Strike MultiPad automatisch heruntergefahren wird.	Off, 30min, 60min
Firmware Version	Zeigt die aktuelle Firmware-Version von Strike MultiPad an. Besuchen Sie alesis.com , um nach Firmware-Updates zu suchen.	Zeigt die aktuelle Firmware-Version an.

Von Zeit zu Zeit veröffentlicht Alesis möglicherweise eine neue Firmware für Strike MultiPad, die neue Funktionen hinzufügt oder Probleme behebt. Besuchen Sie **alesis.com** und suchen Sie auf der Produktseite für Strike MultiPad nach neuer Firmware. Sie können sehen, welche Firmware-Version Ihr Strike MultiPad aktuell nutzt, indem Sie auf das Menü **Utility > System** klicken.

So aktualisieren Sie Ihre Strike MultiPad-Firmware:

1. Laden Sie die Firmware-Datei auf Ihren Computer herunter.
2. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk (Massenspeicherklasse, FAT32-formatiert) an einen verfügbaren USB-Anschluss Ihres Computers an und übertragen Sie die Firmware-Datei in das **Stammverzeichnis** des USB-Laufwerks. Strike MultiPad liest die Firmware-Datei nicht richtig, wenn sie sich in einem Ordner unterhalb der Stammverzeichnisebene befindet.
3. Schließen Sie das USB-Laufwerk bei ausgeschaltetem Strike MultiPad an den **USB-Speicheranschluss** an der Rückseite an.
4. Halten Sie die **BPM-** und **Click**-Taste gleichzeitig gedrückt und schalten Sie das Strike MultiPad mit dem **Netzschalter** ein.
5. Strike MultiPad erkennt die Firmware-Aktualisierungsdatei automatisch und startet den Aktualisierungsvorgang. Das Display zeigt den Fortschritt der Firmware-Aktualisierung an.

Wichtig: Schalten Sie das Strike MultiPad während des Aktualisierungsvorgangs nicht aus. Andernfalls kann das Gerät oder Ihr USB-Laufwerk beschädigt werden.

6. Wenn das Firmware-Update abgeschlossen ist, zeigt das Strike MultiPad-Display eine Meldung zum erfolgreichen Update an und fordert Sie auf, das Gerät neu zu starten. Schalten Sie das Strike MultiPad mit dem Netzschalter aus und wieder ein. Ihr Strike MultiPad wird jetzt auf die neueste Firmware aktualisiert!

Datensicherung

Drücken Sie die Taste **F6-Backup**, um das Menü Datensicherung zu öffnen, in dem Sie Backups Ihrer Kit-Daten auf einem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk (Massenspeicherklasse, FAT32-formatiert) erstellen und verwalten können.

- **Save All User Kits:** Wählen Sie diese Option, um alle User-Kits auf Ihrem USB-Laufwerk zu speichern.
 1. Stellen Sie sicher, dass ein USB-Flash-Laufwerk an den **USB-Speicheranschluss** auf der Rückseite angeschlossen ist.
 2. Markieren Sie im Menü **Utility > Backup** die Option **Save All User Kits** und drücken Sie den **Haupt-Encoder**.
 3. Es wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie der Sicherungsdatei eine Nummer zuweisen können, damit Sie mehrere Backups auf Ihrem USB-Laufwerk speichern können.
 4. Drücken Sie den **Haupt-Encoder**, um mit dem Speichern fortzufahren, oder drücken Sie **F6-Exit**, um das Fenster ohne Speichern zu verlassen.
 5. Sobald der Speichervorgang beginnt, erscheint ein Fenster auf dem Display, in dem der Fortschritt des Speichervorgangs angezeigt wird.
 6. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird ein Ordner mit dem Namen **Strike** auf Ihrem USB-Laufwerk erstellt und Ihre Sicherungsdateien werden in einem Unterordner mit dem Namen **BackUp** angezeigt.

- **Load All User Kits:** Wählen Sie diese Option, um alle User Kit-Dateien von einem USB-Laufwerk zu laden.
 1. Stellen Sie sicher, dass ein USB-Flash-Laufwerk an den **USB-Speicheranschluss** auf der Rückseite angeschlossen ist.
 2. Markieren Sie im Menü **Utility > Backup** die Option **Load All User Kits** und drücken Sie den **Haupt-Encoder**.
 3. Alle verfügbaren Sicherungsdateien werden auf der nächsten Seite angezeigt. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder** das Backup, das Sie laden möchten, und drücken Sie zur Bestätigung darauf. Drücken Sie **F6-Exit**, um das Fenster zu schließen, ohne es zu laden.

- **Werkseinstellungen wiederherstellen:** Wählen Sie diese Option, um die Einstellungen des Strike MultiPad auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurückzusetzen. Nach dem Zurücksetzen der Einstellungen wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie aufgefordert werden, das Strike MultiPad zurückzusetzen. Drücken Sie zur Bestätigung den **Haupt-Encoder**. Das Strike MultiPad wird automatisch zurückgesetzt.

Wichtig: Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden. Durch das Wiederherstellen der Werkseinstellungen werden gespeicherte User-Kits gelöscht.

Weitere Funktionen

Effekte

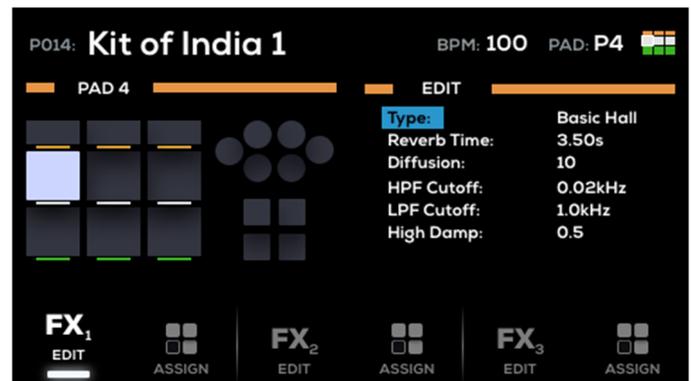
Das Strike MultiPad bietet bis zu 3 eingebaute Kit-FX, die auf jedes Pad, jeden Trigger oder jeden Fußschalter angewendet werden können, sowie Master-FX, die auf das gesamte Kit angewendet werden können.

Im [Appendix > Effects](#) finden Sie eine vollständige Liste der verfügbaren Effekte und ihrer Parameter.

Kit-FX

Drücken Sie die Taste **Kit-FX**, um das Kit-FX-Menü zu öffnen. Auf der linken Seite des Displays sehen Sie eine Übersicht über Pad, Trigger und Fußschalter. Die rechte Seite des Displays wird zum Durchsuchen von Effekten und zum Anpassen ihrer Parameter verwendet.

- **Um die FX-Parameter zu bearbeiten**, drücken Sie die Tasten **F1–FX1 Edit**, **F3–FX2 Edit** oder **F5–FX3 Edit**.
- **Um den Effekt einem Pad, Trigger oder Fußschalter zuzuweisen**, halten Sie die Tasten **F2–FX1 Assign**, **F4–FX2 Assign** oder **F6–FX3 Assign** gedrückt und drücken das Pad, den Trigger oder den Fußschalter, dem Sie den Effekt zuweisen möchten. Das ausgewählte Pad, der Trigger oder der Fußschalter werden dann auf der linken Seite des Displays hervorgehoben.



Master-FX

Drücken Sie die Taste **MST FX**, um das Master FX-Menü anzuzeigen. Es gibt einen verfügbaren Steckplatz, der jedem Effekt zugewiesen werden kann, sowie spezielle **Compressor**- und **EQ**-Effekte.

- **Um die FX-Parameter zu bearbeiten**, drücken Sie die Tasten **F1–FXM Edit**, **F3–Comp Edit** oder **F5–EQ Edit**.
- **Um die angewendeten Effekte zu hören**, verwenden Sie die Tasten **F2–FXM**, **F3–Comp** und **F4–EQ**, um die Master-Effekte ein- und auszuschalten. Vergewissern Sie sich außerdem, dass der **Master-FX**-Steckplatz auf **On** steht, indem Sie im **Perform**-Modus die Taste **F5–MFX** drücken.



A-Link

Mit den A-Link-Encodern können Sie häufig verwendete Parameter für einen schnellen und einfachen Zugriff frei zuweisen. Die beiden A-Link-Encoder können bis zu drei Zuweisungssätze haben, auf die über die Tasten **A-Link Bank** zugegriffen werden kann. Es kann immer nur eine Bank aktiv sein.

Durch Drücken einer A-Link Bank-Taste oder Drehen eines A-Link-Encoders wird ein temporäres Popup auf dem Display angezeigt, das die aktuellen Parameter und ihre Werte anzeigt.



So bearbeiten Sie die A-Link-Zuweisungen:

1. Halten Sie eine der A-Link Bank-Tasten (**A**, **B** oder **C**) gedrückt. Die Bank-Taste blinkt und das A-Link-Fenster erscheint auf dem Display.
2. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder** den **Type** für **A-Link-Encoder 1** oder **2** und drücken Sie zur Auswahl.
3. Wählen Sie mit dem Haupt-Encoder den gewünschten A-Link-Typ, **MFX**, **FX1-3**, **PAD-Wave A**, **PAD-Wave B** oder **PAD-Output** und drücken Sie diese zur Auswahl.
4. Markieren Sie mit dem **Haupt-Encoder** das Feld **Param** für **A-Link-Encoder 1** oder **2** und drücken Sie es zur Auswahl.
5. Wählen Sie mit dem **Haupt-Encoder** den gewünschten Parameter.

A-Link-Zuweisungen können mit dem Kit gespeichert werden. Weitere Informationen zum Speichern von Kits finden Sie unter [Menüs > Optionsmenü > Datensicherung](#).

Pad-Cue

Mit Pad Cue können Sie Sounds direkt über die **Kopfhörerausgänge** anhören. Dies ist nützlich, um Sounds vorzuhören, ohne diese für Ihr Publikum wiederzugeben.

Wenn Pad Cue aktiv ist, können Sie mit dem **Main Encoder** ein Pad, einen Trigger oder einen Fußschalter auswählen. Dies ist nützlich, um Parameter von Triggern oder Fußschaltern zu bearbeiten, die derzeit möglicherweise nicht mit Ihrem Strike MultiPad verbunden sind.

Um Pad Cue zu aktivieren, drücken Sie die **Pad Cue** -Taste. Solange dies aktiviert ist:

- Die Tasten **Pad Cue** und **F1-F5** blinken und das Pad Cue-Fenster erscheint auf dem Display.
- Alle Sounds, die vor dem Aktivieren von Pad Cue an den **Main-** oder **Aux-Ausgängen** abgespielt werden, werden weiterhin abgespielt. Alle Sounds, die nach dem Aktivieren von Pad Cue ausgelöst werden, werden direkt an den **Kopfhörerausgang** gesendet.
- Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird jeweils nur ein Pad auf dem Kopfhörerausgang abgespielt.

Um einen Sound auszuwählen, drücken Sie das Pad, den Trigger oder den Fußschalter oder drehen Sie den **Main Encoder**.

Um den Sound in der Vorschau anzuzeigen, drücken Sie das Pad oder die Taste **F6-Play/Stop**. Während der Tonwiedergabe können Sie die Taste **F6-Play/Stop** erneut drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.

Appendix

Preset Kategorien

- Chinas Acoustic
- Crashes Acoustic
- Crashes Electronic
- Hand Drums
- HiHats Acoustic
- HiHats Electronic
- Hybrid Elements
- Kicks Acoustic
- Kicks Electronic
- Loops Acoustic Guitar
- Loops African Drums
- Loops Arabic
- Loops Dance
- Loops Dance Drums
- Loops DnB
- Loops DnB Drums
- Loops EDM
- Loops House
- Loops Jazz
- Loops Latin Drums
- Loops Pop
- Loops Pop Drums
- Loops RnB
- Loops Rock
- Loops Rock Perc
- Loops SFX
- Melodic
- Multi Samples
- Percussion Electronic
- Mallets
- Percussion Orchestra
- Percussion Toys
- Rides Acoustic
- Rides Electronic
- Snares Acoustic
- Snares Electronic
- Sound Effects
- Splashes Acoustic
- Toms Acoustic
- Toms Electronic
- Timpani
- SFX

Effekte

Kit-Effekte

Effekt-Name	Parameters				
Bypass					
Basic Hall / Ballad Hall	Time	Diffuse	HPF Frequency	LPF Frequency	Hi-damp
Echo / Delay LR	Time	Feedback			
Chorus 1 / 2	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	
Flanger 1 / 2	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	
Phaser 1 / 2	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	
Tremolo 1 / 2 / 3	Frequency	Am Depth	Pm Depth	Phase Difference	
Touch Wah 1 / 2	Depth	Cutoff	Resonance	Hi-gain	Sensitivity
Pitch Change 1 / 2	Pitch	Cent	Feedback		
Lofi 1 / 2	Sample Rate	Hi-cut	Filter	Resonance	
Amp 1 / 2	Drive	Amp Type	Lo-cut	Output	
RFilter 1 / 2	Frequency	Step	Depth	Resonance	
RFlanger 1 / 2	Frequency	Step	Depth	Feedback	
RingMod 1 / 2	Pre-LPF	Frequency	Depth		

Master-Effekte

Effekt-Name	Parameters						
Bypass							
Basic Hall / Ballad Hall	Dry/Wet	Diffuse	HPF Frequency	LPF Frequency	Time		
Chorus 1 / 2	Dry/Wet	Depth	Feedback	Phase Difference	Frequency		
Phaser 1 / 2	Dry/Wet	Depth	Feedback	Phase Difference	Frequency		
Touch Wah 1 / 2	Dry/Wet	Cutoff	Resonance	Hi-gain	Sensitivity	Depth	
Pitch Change 1 / 2	Dry/Wet	Pitch	Cent	Feedback			
Lofi 1 / 2	Dry/Wet	Hi-cut	Filter	Resonance	Sample Rate		
Amp 1 / 2	Dry/Wet	Amp Type	Lo-cut	Output	Drive		
RFilter 1 / 2	Dry/Wet	Step	Depth	Resonance	Frequency		
RFlanger 1 / 2	Dry/Wet	Step	Depth	Feedback	Frequency		
RingMod 1 / 2	Dry/Wet	Frequency	Depth	Pre-LPF			
Filter 1	Mode	Slope	Cutoff	Resonance	Rate	Depth	
Flanger 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / GM	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	Dry/Wet		
Rear Slicer / Manual Slicer / Fore Slicer	Rt Sync	Speed	Loop Length	Loop Volume	Dry/Wet		
Echo / LR (Delay) / LCR 1 (Delay) / LCR 2 (Delay) / Cross (Delay)	Time	Feedback	Dry/Wet				
Tremolo 1 / 2 / 3	Frequency	Am Depth	Pm Depth	Phase Difference			
Compressor	Threshold	Attack	Release	Ratio	Level		
EQ	Low Freq.	Low Gain	Mid Freq.	Mid Gain	Mid Q	High Freq.	High Gain

Technische Daten

Anschlüsse	<ul style="list-style-type: none"> (4) 6,35 mm (1/4") TRS Audio-Ausgang (1) 6,35 mm (1/4") TRS Kopfhörer-Ausgang (1) 3,5 mm (1/8") TRS Kopfhörer-Ausgang (1) MIDI DIN Ausgang/Thru-Port (2) 6,35 mm (1/4") TRS Audio-Eingänge (1) 6,35 mm (1/4") TS Trigger-Eingang (2) 6,35 mm (1/4") TRS Trigger-Eingänge (1) 6,35 mm (1/4") TRS HH Pedal-Eingang (2) 6,35 mm (1/4") TRS Fußschalter-Eingänge (1) MIDI DIN Eingang (1) USB-Port Typ B (1) USB-Port Typ A (1) Netzteil-Eingang
USB Laufwerk	<p>Unterstützte Format: FAT32</p> <p>Unterstützte Dateityp: 16-bit, Mono- oder Stereo-WAV-Dateien, 44.1 kHz Beispielfrequenz</p>
Stromversorgung	<p>Netzteil: 9 VDC, 1,500 mA</p> <p>Spannung: 100–240 V, 50/60 Hz, 1.5 A Max</p>
Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe)	<p>349,25 x 355,6 x 76,2 mm</p> <p>13,75" x 14,0" x 3,0"</p>
Gewicht	<p>3,85 kg</p> <p>8,5 lbs.</p>

Änderungen der technischen Daten bleiben ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Warenzeichen & Lizenzen

Alesis ist ein in den USA und anderen Ländern registriertes Warenzeichen der inMusic Brands, Inc. Alle anderen Produkt- und Firmennamen, Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der betreffenden Rechtspersonen.

alesis.com