

BEDIENUNGSHANDBUCH

TRIO⁺

Band Creator[™] + Looper

GARANTIE

Die Firma DigiTech® ist sehr stolz auf ihre Produkte und sichert jedes einzelne Produkt durch folgende Garantie ab:

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

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

TECHNISCHER SUPPORT & SERVICE

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

Bevor Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken, empfehlen wir Ihnen, dieses Handbuch zu lesen. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie die folgenden Installationsschritte und Betriebsverfahren richtig befolgt haben. Für weitere technische Unterstützung oder Service kontaktieren Sie bitte unsere technische Supportabteilung unter der Telefonnummer (+82) 1800-6951 oder besuchen Sie digitech.com. Falls Sie ein Produkt zum Kundendienst an das Werk schicken müssen, ist es ABSOLUT erforderlich, zuerst unseren Technical Support zu kontaktieren, um eine Rücksendegenehmigungsnummer (Return Authorization Number) zu erhalten.

WIR MÜSSEN PRODUKTE, DIE OHNE EINE RÜCKSENDEGENEHMIGUNGSNUMMER IM WERK EINGEHEN, LEIDER ZURÜCKWEISEN.

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

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

INHALT

Einführung	1	Alternative Zeit verwenden und Liedtempo einstellen	27
Funktionen	2	Alternative Zeit verwenden	27
Schneller Start	3	Liedtempo einstellen	27
Informationen zur microSD-Karte	4	Erweiterte Funktionen.....	28
Unterstützte microSD-Karten	4	Schlagzeugeinzählen aktivieren.....	28
Was wird auf der microSD-Karte gespeichert?	4	Ein Lied mit Einzählen beginnen	28
Die microSD-Karte wechseln.....	4	Eine Loop mit der Band mittels Einzählen aufnehmen	28
Zugriff auf die microSD-Karte	4	Dem TRIO+ Hinweise beim Anlernen geben	29
Steckverbindungen und Benutzerschnittstelle.....	5	Einen Stil vorwählen	29
Anschlüsse	5	Tempo mithilfe des Metronoms an einen früheren Liedteil anpassen	29
Benutzerschnittstelle	7	Tempointerpretation mit der ALT TIME-Taste	30
Verbindungen/Stromversorgung herstellen	12	Lieder verwalten.....	31
Anschlussdiagramme	13	Lieder speichern.....	31
Verstärkereinstellung	13	Ein neues Lied erstellen	31
Mischereinstellung.....	13	Ein Lied laden	31
Verstärker- und Mischereinstellung	14	Ein Lied löschen.....	31
Kopfhörereinstellung	14	Einen FS3X-Fußschalter verwenden.....	32
Betrieb der Ausgangsbuchse	15	Die Genren und Stile	33
Gitarreneffekte verwenden	16	TRIO Manager Software/Firmware Updates	57
Die eingebauten Gitarreneffekte verwenden	16	Spezifikationen.....	58
Externe, an der FX Loop angeschlossene Effekte verwenden	16		
Die Band anlernen und mit Liedteilen arbeiten	17		
Die TRIO+-Band anlernen	17		
Die TRIO+-Band löschen.....	19		
Zwischen Liedteilen spielen/wechseln	19		
Liedteilintensitäten programmieren	20		
Eine Liedsequenz programmieren	21		
Loops und Overdubs aufnehmen	22		
Loops mit der Begleitband aufnehmen.....	22		
Loops ohne die Begleitband aufnehmen	23		
Overdubs aufnehmen	24		
Die zuletzt aufgenommene Loop/Overdub rückgängig machen	25		
Loops löschen.....	25		
Loops zu einer ganzen Liedfolge aufnehmen	26		

EINFÜHRUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für das DigiTech® TRIO+ Band Creator™ + Looper-Pedal entschieden haben. Das TRIO+ ist ein einfach zu verwendendes Gitarrenpedal, das Ihrer Spielweise zuhört und danach automatisch Bass- und Schlagzeugteile generiert, die auf Ihr Lied abgestimmt sind. Schließen Sie Ihre Gitarre einfach an das TRIO+ an und drücken Sie den BAND-Fußschalter, um dem TRIO+ Ihre Akkorde und Rhythmen beizubringen. Lassen Sie den BAND-Fußschalter danach los, um mit Ihrer eigenen persönlichen Band zu spielen! Die Bass- und Schlagzeugpegel können angepasst werden, um die perfekte Mischung mit den BASS- und DRUMS-Knöpfen zu erzielen. Die SIMPLE BASS-Taste gestattet Ihnen die Auswahl zwischen 3 Bassline-Modi für belebte oder einfache Basslines.

Betätigen Sie den LOOPER-Fußschalter, um eine Loop zusammen mit einer unbegrenzten Anzahl von Overdubs aufzunehmen. Der Loop-Wiedergabepegel kann mit dem LOOP-Knopf gesteuert werden. Loops können allein aufgenommen werden, wobei sie genau wie ein herkömmlicher Looper funktionieren, oder zusammen mit der Band. Wenden Sie die eingebauten Effekte auf Ihr Gitarrensignal an, indem Sie die GUITAR FX-Taste aktivieren, und/oder schließen Sie Ihre Lieblingseffekte an den FX SEND- (Senden) und FX RETURN-Buchsen (Rückkehr) an.

Das TRIO+ bietet Ihnen 12 Musikgenres zur Auswahl: Blues, R&B, Rock, Alternative Rock, Metal, Pop, Electronic Pop, Hip-Hop, Country, Folk, Latin und Jazz. 12 Liedstile sind für jedes Genre verfügbar und können mit dem STYLE-Knopf (Stil) ausgewählt werden, einschließlich der Wahl zwischen 3/4- und 4/4-Taktarten. Mehrfarbige LED um den STYLE-Knopf zeigen an, welcher Stil am besten zu Ihrem Lied passt.

The TRIO+ kann bis zu 5 unterschiedliche Liedteile lernen und eignet sich damit perfekt zum Erstellen von Intro, Vers, Refrain, Überleitung und Outro. Liedteile können bei der Liedwiedergabe schnell abgerufen werden oder zur automatisierten Wiedergabe als Sequenz vorprogrammiert werden. Ein optionaler DigiTech FS3X-Fußschalter kann an der CONTROL IN-Buchse eingesteckt werden und bietet Ihnen eine zusätzliche Freihandsteuerung mit 3 Betriebsmodi zur Auswahl.

Das Liedtempo kann mithilfe des TEMPO-Knopfs kontinuierlich variiert werden. Die ALT TIME-Taste (alternative Zeit) kann verwendet werden, um unterschiedliche Interpretationen des Liedes schnell auszuprobieren, falls Alternativen mit halber oder doppelter Zeit verfügbar sind. Jeder Liedteil kann für normale oder hohe Intensität programmiert werden, sodass Sie die Auswirkung Ihres Refrains oder Ihrer Überleitung steigern können.

Ausgänge mit automatischer Abtastung optimieren automatisch das Audio für Ihre Anwendung. Schließen Sie den AMP-Ausgang an Ihren Gitarrenverstärker an (falls zutreffend). Falls kein Gitarrenverstärker verwendet wird, verbinden Sie den MIXER-Ausgang mit einem Mischer. Damit wendet das TRIO+ automatisch einen Gitarrenlautsprecherbox-Emulator auf das Gitarrensignal an, wodurch es sich anhört, als ob Sie über einen Gitarrenverstärker bzw. eine Box spielen. Beim Anschluss an die MIXER- und AMPLIFIER-Ausgänge wird das Gitarrensignal an den AMP-Ausgang gelegt und werden die Bass- und Schlagzeugteile an den MIXER-Ausgang geleitet. Außerdem gibt es einen Kopfhörerausgang mit eigenem Pegelregler, damit Sie üben oder Lieder schreiben können, wann und wo immer Sie wollen.

Bis zu 12 Lieder zusammen mit Loops können auf der mitgelieferten microSD-Karte gespeichert werden. Müssen Sie mehr Lieder schreiben? Kein Problem! Legen Sie einfach eine neue microSD-Karte ein, und schon sind Sie bereit, der Band Ihre neuen Songs beizubringen. Zur Verwaltung aller Ihrer Lieder und Loops auf einem Computer laden Sie die kostenlose TRIO Manager Software von digitech.com herunter, die für Windows® und Mac® erhältlich ist.

FUNKTIONEN

- 12 Musikgenres zur Auswahl
- 12 wählbare Stile pro Genre
- Kann bis zu 5 unterschiedliche Teile pro Lied lernen
- Programmierbare Liedteilintensitäten zum Erstellen von Lieddynamik
- Programmierbarer Liedteil-Sequencer
- 3 Bassline-Modi
- Eingebauter Looper mit unbegrenzten Overdubs und 1 Ebene von Undo/Redo
- Einstellbares Tempo mit Audiolastic™-Zeitstreckung und Schnellauswahl der alternativen Zeitinterpretation
- Unabhängig einstellbare Pegelregler für Bass, Schlagzeug und Loops
- Eingebaute Gitarreneffekte für jedes Genre
- Verstärker- und Mischerausgänge
- FX Loop zum Anschluss von externen Effektpedalen
- 1/8"- (3,5-mm-) Mini-Kopfhörerausgang mit Kopfhörerpegelregler
- Bis zu 12 Lieder mit Loops können auf der mitgelieferten microSD-Karte gespeichert werden
- Zusätzlicher Freihandregler unter Verwendung eines optionalen DigiTech FS3X-Fußschalters erhältlich
- Dual Soft Touch-Vakuumschalter
- Robuste Konstruktion
- Mitgelieferter Netzadapter

SCHNELLER START

Zum schnellen Einrichten und Betrieb des TRIO+ lesen Sie bitte die im Karton mitgelieferte Anleitung zum schnellen Start des TRIO+ oder besuchen Sie digitech.com .

INFORMATIONEN ZUR MICROSD-KARTE

Das TRIO+ speichert Ihre Arbeit automatisch auf der microSD-Karte, damit Sie nicht ständig daran denken müssen, Lieder und Liedteile abzuspeichern. Um sicherzustellen, dass Sie Daten nicht unerwartet verlieren, stoppen Sie immer die Wiedergabe des TRIO+ und warten Sie mindestens 5 Sekunden, ohne Änderungen an Ihren Liedern vorzunehmen, bevor Sie die microSD-Karte entnehmen oder die Stromversorgung zum Pedal trennen.

Unterstützte microSD-Karten

Das TRIO+ unterstützt microSD-Karten, die die folgenden Spezifikationen erfüllen:

- microSDHC
- 8-32 GB
- Klasse 10

Was wird auf der microSD-Karte gespeichert?

Die microSD-Karte speichert die folgenden Informationen:

- Aufgenommene Loops
- Liedinformationen
- Benutzervoreinstellungen (einschließlich FS3X-Fußschalterkonfiguration)

Weitere Informationen zur maximalen Loop-Aufnahmezeit finden Sie unter „*Spezifikationen*“ auf Seite 58.

Die microSD-Karte wechseln

So wechseln Sie die microSD-Karte:

1. Falls Sie Änderungen an einem Lied oder Liedteil vorgenommen haben, warten Sie mindestens 5 Sekunden, bevor Sie die Karte herausnehmen.
2. Drücken Sie die Karte mit dem Daumen in das Gerät und lassen Sie sie danach langsam los. Die Karte wird teilweise herausgedrückt, und alle 5 **PART**-Tasten blinken gelb um anzuzeigen, dass keine gültige microSD-Karte im TRIO+ eingelegt ist.
3. Greifen Sie die Karte mit den Fingern und ziehen Sie sie heraus. Beachten Sie dabei die Ausrichtung der Karte.
4. Stecken Sie die Ersatzkarte unter Beachtung derselben Ausrichtung (siehe den vorhergegangenen Schritt) in das Gerät. Drücken Sie die Karte bis zum Anschlag hinein und lassen Sie sie danach wieder los. Die Karte ist jetzt verriegelt, und die 5 **PART**-Tasten blinken der Reihe nach ca. 5 Sekunden lang gelb. Die Karte ist anschließend betriebsbereit. Wenn das Gerät eine gültige Karte erkennt, leuchten die **STYLE**-LEDs im Kreis grün und das zuletzt aktive, für die Karte verwendete Lied wird geladen.

HINWEIS: Falls das TRIO+ keine SD-Karte erkennt, blinken alle **PART**-Tasten gelb. Falls eine inkompatible SD-Karte eingesteckt wird oder ein Fehler beim Lesen der Karte auftritt, blinken alle **PART**-Tasten rot.

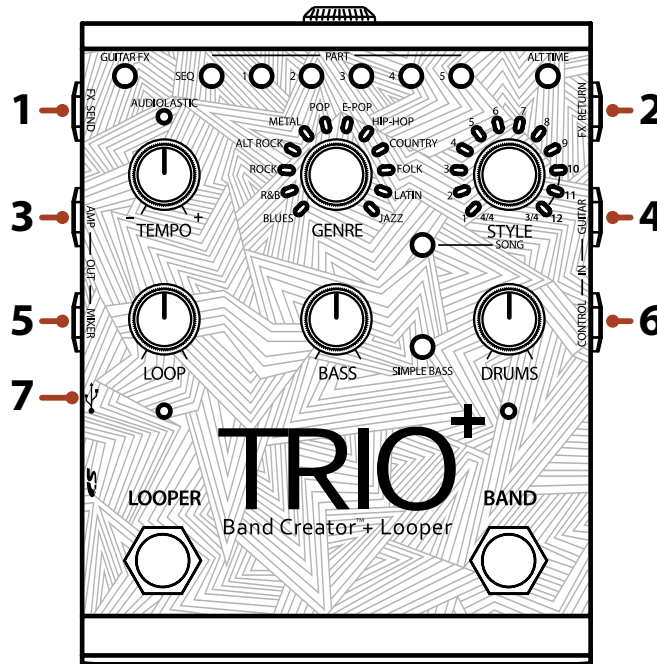
WARNUNG! Wenn eine microSD-Karte zum ersten Mal in das TRIO+ gesteckt wird, wird sie für das TRIO+ formatiert und überschrieben. Dabei gehen alle möglicherweise auf der microSD-Karte vorhandenen Daten verloren.

Zugriff auf die microSD-Karte

Die Lied- und Loop-Daten auf der microSD-Karte werden in einem hoch optimierten Format gespeichert, das von einem Computer nicht direkt zugänglich ist und unter Verwendung der TRIO Manager Software aufgerufen werden muss. Weitere Informationen finden Sie unter „*TRIO Manager Software/Firmware Updates*“ auf Seite 57.

STECKVERBINDUNGEN UND BENUTZERSCHNITTSTELLE

Anschlüsse



1. FX SEND-Buchse

Schließen Sie diesen Ausgang an den Eingang einer externen Gitarreneffekt-Stomp Box oder eines Pedalboard an. Weitere Informationen finden Sie unter „*Externe, an der FX Loop angeschlossene Effekte verwenden*“ auf Seite 16.

2. FX RETURN-Buchse

Schließen Sie den Ausgang einer externen Gitarreneffekt-Stomp Box oder eines Pedalboard an diesem Eingang an. Weitere Informationen finden Sie unter „*Externe, an der FX Loop angeschlossene Effekte verwenden*“ auf Seite 16.

3. AMP OUT-Buchse

Verbinden Sie diese Verstärkerausgangsbuchse mit dem Eingang eines Gitarrenverstärkers. Bitte beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen Signale automatisch erkennen und dass die Ausgangsfunktionalität abhängig von den angeschlossenen Ausgängen wechselt. Weitere Informationen finden Sie unter „*Betrieb der Ausgangsbuchse*“ auf Seite 15.

4. GUITAR IN-Buchse

Schließen Sie Ihre Gitarre an dieser Gitarreneingangsbuchse an. Das an diese Buchse gelegte Gitarrensollte unverarbeitet sein. Falls Sie externe Effekte verwenden, sollten diese an den FX SEND- und RETURN-Buchsen angeschlossen werden.

5. MIXER OUT-Buchse

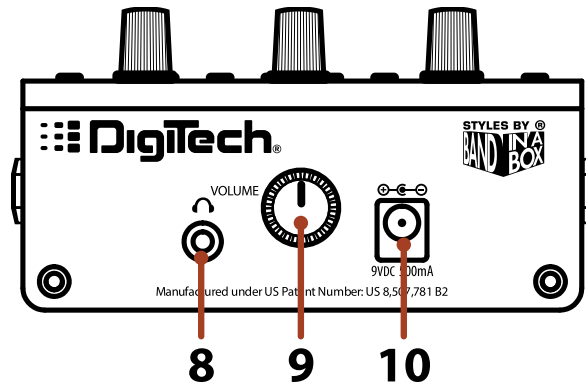
Verbinden Sie diese Mischerausgangsbuchse mit dem Line-Eingang eines Mischers. Bitte beachten Sie, dass die Ausgangsbuchsen Signale automatisch erkennen und dass die Ausgangsfunktionalität abhängig von den angeschlossenen Ausgängen wechselt. Weitere Informationen finden Sie unter „*Betrieb der Ausgangsbuchse*“ auf Seite 15.

6. CONTROL IN-Buchse

Diese Steuerungseingangsbuchse dient zum Anschluss eines optionalen DigiTech FS3X-Fußschalters zur zusätzlichen Freihandsteuerung. Weitere Informationen finden Sie unter „*Einen FS3X-Fußschalter verwenden*“ auf Seite 32.

7. USB-Port

Dieser Mini-USB-Port dient zur Aktualisierung der Firmware des TRIO+ und zum Anschluss der kostenlosen TRIO Manager Software. Weitere Informationen finden Sie unter „*TRIO Manager Software/Firmware Updates*“ auf Seite 57.



8. KOPFHÖRERAUSGANGS-Buchse

Schließen Sie einen Kopfhörer an dieser 1/8"- (3,5-mm-) Minibuchse an. Dieser Ausgang ist für die Verwendung mit Kopfhörern mit einer maximalen Impedanz von 60 Ohm optimiert. Die Ausgangsbuchsen erkennen Signale automatisch und die AMP- und MIXER-Ausgänge werden stummgeschaltet, wenn ein Stecker in die Kopfhörerausgangsbuchse gesteckt ist. Weitere Informationen finden Sie unter „*Betrieb der Ausgangsbuchse*“ auf Seite 15.

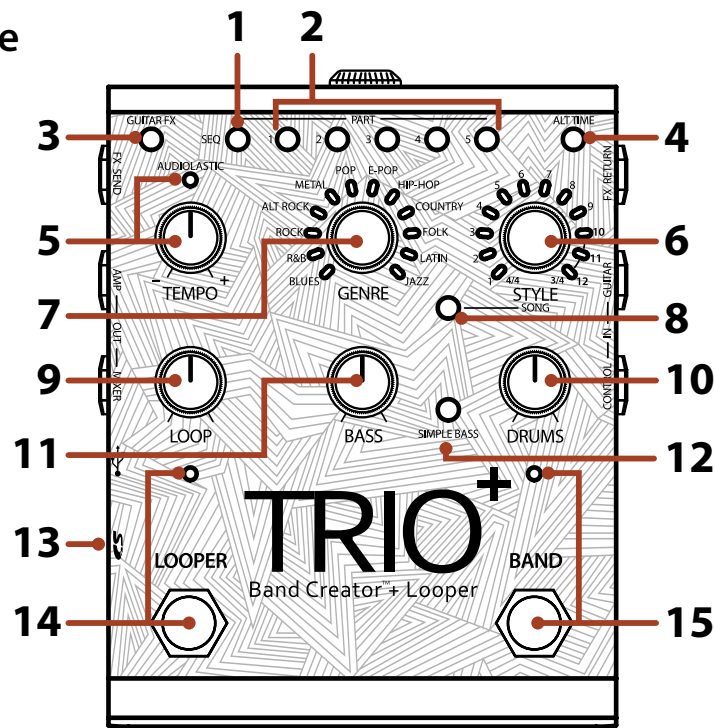
9. VOLUME-Knopf

Der Knopf dient zur Regelung der Lautstärke des Kopfhörerausgangs.

10. Netzeingangsbuchse

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

Benutzerschnittstelle



1. SEQUENCE-Taste

Drücken Sie diese Taste zum Programmieren der Liedsequenz/-folge. Nachdem Sie eine Sequenz programmiert haben, drücken Sie diese Taste, um den Sequenzmodus ein- und auszuschalten. Weitere Information zur Programmierung einer Liedsequenz finden Sie unter *„Eine Liedsequenz programmieren“ auf Seite 21.*

2. PART-Tasten

Das TRIO+ kann bis zu 5 unterschiedliche Liedteile lernen (zum Beispiel zum Erstellen von Intro, Vers, Refrain, Überleitung und Outro). Die Tasten PART 1 bis PART 5 dienen zur Wahl zwischen diesen 5 Teilen. Die PART-Tasten haben die folgenden 7 Zustände:

- **Erlöschen** — Der Teil ist noch nicht angelernt worden und ist nicht ausgewählt.
- **Leuchtet schwach grün** — Der Teil ist angelernt worden und nicht ausgewählt.
- **Leuchtet grün** — Der Teil ist ausgewählt.
- **Leuchtet schwach rot** — Der Teil ist angelernt worden, für hohe Intensität programmiert und nicht ausgewählt.
- **Leuchtet rot** — Der Teil ist angelernt worden, für hohe Intensität programmiert und ausgewählt.
- **Leuchtet schwach gelb** — Eine Loop ist ohne Begleitband für den Teil aufgenommen worden und der Teil ist nicht ausgewählt.
- **Leuchtet gelb** — Eine Loop ist ohne Begleitband für den Teil aufgenommen worden und der Teil ist ausgewählt.

Weitere Informationen über Liedteile finden Sie unter *„Die Band anlernen und mit Liedteilen arbeiten“ auf Seite 17.*

3. GUITAR FX-Taste

Drücken Sie diese Taste, um Ihrem Gitarrensignal die eingebauten Effekte hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter *„Die eingebauten Gitarreneffekte verwenden“ auf Seite 16.*

4. ALT TIME-Taste

Drücken Sie diese Taste, um eine alternative Interpretation des ausgewählten Tempos für den Liedteil auszuwählen. Dabei handelt es sich gewöhnlich um entweder die Hälfte oder das Doppelte des aktuellen Tempos, da dies mehrdeutig sein kann. Falls das TRIO+ mittels Halbieren oder Verdoppeln kein geeignetes Tempo und keine geeignete Taktzahl finden kann, bleibt die alternative Zeit dieselbe wie das ursprüngliche Timing. Weitere Informationen zur Verwendung der Alternative Time-Funktion finden Sie unter *„Alternative Zeit verwenden“ auf Seite 27.*

5. TEMPO-Knopf und AUDIOLASTIC™-LED

Der TEMPO-Knopf dient zur Einstellung des globalen Wiedergabetempos des TRIO+ und zur Einstellung des Tempos eines Liedes nach dessen Fertigstellung. Weitere Informationen zur Einstellung des Liedtempos finden Sie unter *„Liedtempo einstellen“ auf Seite 27*.

HINWEIS: Die **AUDIOLASTIC**-LED muss erloschen sein, um in den Looper aufzunehmen. Weitere Informationen finden Sie unter *„Liedtempo einstellen“ auf Seite 27*.

6. STYLE-Knopf

Der Knopf dient zur Wahl zwischen den verschiedenen Stilen, die für jedes Genre verfügbar sind. Nachdem das TRIO+ einen Liedteil gelernt hat, leuchten die mehrfarbigen LED um den STYLE-Knopf auf um anzuzeigen, welche Auswahlen die beste Übereinstimmung mit dem Teil (auf der Grundlage des ausgewählten Genres) bieten. Der Stil, der am besten mit dem Teil übereinstimmt, wird automatisch ausgewählt. Bitte beachten Sie, dass es keine Methode gibt, dem TRIO+ vor dem Anlernen eines Teils „mitzuteilen“, dass Sie einen bestimmten Stil haben wollen. (Weitere Informationen finden Sie unter *„Einen Stil vorwählen“ auf Seite 29*.)

Die am hellsten leuchtende STYLE-LED zeigt die aktuelle Auswahl an. Jede LED hat 2 mögliche farbige Zustände:

- **Grün** — Zeigt einen Stil an, der mit der Taktart und dem Gefühl (gerade oder Swing) übereinstimmt.
- **Gelb** — Zeigt einen Stil an, der mit der Taktart Ihres Liedes übereinstimmt, aber ein unterschiedliches Gefühl hat.

Für alle Genres sind die Stile 1 bis 9 im 4/4-Takt und die Stile 10 bis 12 im 3/4-Takt vorhanden. Falls das TRIO+ erkennt, dass Sie im 4/4-Takt gespielt haben, leuchten die 4/4-LED grün oder gelb auf und die 3/4-LED sind erloschen. Sie können weiterhin 3/4-Optionen wählen, indem Sie den Knopf auf die Auswahl eines 3/4-Stils drehen. Danach leuchten die 3/4-LED auf und die 4/4-LED sind erloschen. Dasselbe passiert in umgekehrter Reihenfolge, falls das TRIO+ erkennt, dass Sie im 3/4-Stil gespielt haben.

Wenn Sie dem TRIO+ zum ersten Mal eine Folge (Sequenz) beibringen, wird es den besten Stil für Ihre Akkordfolge auf der Grundlage des ausgewählten Genres wählen. Es spielt keine Rolle, welches Genre Sie verwenden, wenn Sie dem TRIO+ ein Lied beibringen. Sie können immer und jederzeit zwischen Genren und Stilen wechseln, um einen unterschiedlichen Groove oder ein anderes Gefühl auf der Basis Ihrer ursprünglichen Liedidee zu hören. Weitere Informationen über die verfügbaren Stile finden Sie unter *„Die Genren und Stile“ auf Seite 33*.

7. GENRE-Knopf

Dieser Knopf dient zur Auswahl des Genretyps für den ausgewählten Liedteil. Genren können ausgewählt werden, bevor oder nachdem Sie dem TRIO+ Ihre Liedteile beigebracht haben. Damit können Sie beliebig experimentieren und Genren jederzeit ändern. Die Genreauswahl wird beibehalten, wenn Sie einen neuen Teil zum Anlernen des TRIO+ auswählen oder ein neues Lied beginnen. Die Genreauswahl kann für jeden Liedteil unabhängig erfolgen.

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

8. SONG-Taste

Drücken Sie diese Taste zum Aufrufen der Liedauswahl. Weitere Informationen zum Laden, Löschen und Erstellen neuer Lieder finden Sie unter *„Lieder verwalten“ auf Seite 31*.

9. LOOP-Knopf

Dieser Knopf dient zum Einstellen des Pegels Ihrer aufgenommenen Loop und Overdubs in der Mischung. Wenn der Knopf in der 12-Uhr-Position steht, entspricht der Loop-Wiedergabepegel dem Gitarreneingangspegel (Verstärkungsfaktor eins).

10. DRUMS-Knopf

Dient zur Einstellung des Schlagzeugpegels in der Mischung.

11. BASS-Knopf

Dient zur Einstellung des Basspegels in der Mischung.

12. SIMPLE BASS-Taste

Bei Betätigung dieser Taste wird eine einfachere Bassline ausgewählt. Diese Taste hat drei Stufen:

- **Erloschen** — Das TRIO+ gibt eine aktive Bassline wieder, die den erkannten Akkorden entspricht. (Hierbei handelt es sich um die Vorgabeeinstellung.)
- **Leuchtet grün** — Das TRIO+ gibt eine vereinfachte Bassline wieder, wobei nur die Grundtöne jedes Akkords gespielt werden.
- **Leuchtet rot** — Das TRIO+ gibt eine noch stärker vereinfachte Bassline wieder, wobei nur der erste Grundton jedes Takts gespielt und bis zum nächsten Takt gehalten wird.

13. microSD-Kartensteckplatz

Eine kompatible microSD-Karte (mitgeliefert) muss in diesem Steckplatz korrekt eingesteckt sein, damit das TRIO+ betriebsbereit ist. Falls das TRIO+ keine kompatible microSD-Karte erkennt, blinken alle PART-Tasten gelb. Weitere Informationen zur Installation und Kompatibilität der microSD-Karte finden Sie unter *„Informationen zur microSD-Karte“ auf Seite 4.*

14. LOOPER-Fußschalter und -LED

Betätigen Sie diesen Fußschalter, um Loops und Overdubs aufzunehmen. Weitere Informationen über die Verwendung des Looper finden Sie unter „*Loops und Overdubs aufnehmen*“ auf Seite 22.

Die LOOPER-LED zeigt den Status des Looper für den ausgewählten Liedteil an. Die folgende Tabelle zeigt die verfügbaren Zustände der LOOPER-LED:

LOOPER-LED	Zustand	Beschreibung
Erlöschen 	Loop ist nicht aufgenommen worden	Es ist keine Loop für den ausgewählten Teil aufgenommen worden und der Looper ist nicht zur Aufnahme geschärft. Drücken Sie den LOOPER -Fußschalter zum Schärfen für die Aufnahme. Bitte beachten Sie, dass die AUDIOLASTIC™ -LED zum Aufnehmen von Loops erloschen sein muss.
Blinkt schnell rot 	Looper geschärft und aufnahmebereit	Der Looper ist zur Aufnahme geschärft und die Aufnahme beginnt, wenn Sie zu spielen beginnen (wenn der Looper aus dem gestoppten Zustand geschärft wird) oder wenn der Liedteil zum Start zurückkehrt (wenn der Looper während der Bandwiedergabe geschärft wird).
Leuchtet rot 	Loop-Aufnahme	Der Looper nimmt auf, was Sie gerade spielen.
Leuchtet grün 	Loop-Wiedergabe	Eine Loop ist für den ausgewählten Teil aufgenommen worden und wird wiedergegeben. Drücken Sie den LOOPER -Fußschalter, um Overdubs aufzunehmen.
Blinkt schnell gelb 	Looper zur Overdub-Aufnahme geschärft	Die Wiedergabe ist gestoppt, der Looper ist zur Overdub-Aufnahme geschärft und die Wiedergabe beginnt, sobald Sie zu spielen beginnen.
Leuchtet gelb 	Overdub aufnehmen	Der Looper nimmt ein Overdub auf. Drücken Sie den LOOPER -Fußschalter, um die Overdub-Aufnahme zu stoppen.
Leuchtet schwach grün 	Loop aufgenommen und Wiedergabe gestoppt	Eine Loop ist aufgenommen worden, doch sind der Looper und die Bandwiedergabe gestoppt. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um die Band- und Loop-Wiedergabe zu starten. Drücken Sie den LOOPER -Fußschalter, um die Overdub-Aufnahme zu schärfen. Halten Sie den LOOPER -Fußschalter 2 Sekunden lang gedrückt, um die Loop zu löschen. Halten Sie den LOOPER -Fußschalter sofort erneut 2 Sekunden lang gedrückt, um die gelöschte Loop wiederherzustellen.

15. BAND-Fußschalter und LED

Betätigen Sie diesen Fußschalter zur Änderung des TRIO+-Zustands. Der Fußschalter dient zum Anlernen der Band, zum Starten und Stoppen der Band und zur Loop-Wiedergabe sowie zum Löschen der Band. Weitere Informationen finden Sie unter „*Die TRIO+-Band anlernen*“ auf Seite 17.

Die BAND-LED zeigt den Status der Band für den ausgewählten Liedteil an. Die folgende Tabelle zeigt die verfügbaren Zustände der BAND-LED:

BAND-LED	Zustand	Beschreibung
Blinkt langsam rot 	Band hat den Teil nicht gelernt	Der ausgewählte Liedteil ist vom TRIO+ noch nicht gelernt worden. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um das TRIO+ zum Anlernen zu schärfen. Bitte beachten Sie, dass das TRIO+ einen Liedteil nicht lernen kann, falls eine Loop bereits ohne Begleitband aufgenommen worden ist. In diesem Fall muss die Loop zuerst gelöscht werden, bevor das TRIO+ in der Lage sein wird, den Teil zu lernen.
Blinkt schnell rot 	Band geschärft und zum Lernen bereit	Das TRIO+ ist geschärft und wartet darauf, dass Sie zu spielen beginnen, damit es Ihren Liedteil lernen kann.
Leuchtet rot 	Band wird angelernt	Das TRIO+ lernt zurzeit das Lied und Sie müssen spielen, um dem TRIO+ die Akkorde und das Timing beizubringen. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um die Anlernphase zu stoppen und mit der Bandwiedergabe zu beginnen. Falls Sie einen Fehler machen, halten Sie den BAND -Fußschalter 2 Sekunden gedrückt, um den angelernten Teil schnell zu löschen und es erneut zu versuchen.
Leuchtet grün 	Bandwiedergabe	Das TRIO+ gibt das Lied wieder. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen. Wenn Sie den BAND -Fußschalter 2 Sekunden gedrückt halten, wird der nächste angelernte Teil zur automatischen Wiedergabe in der Warteschlange platziert.
Leuchtet schwach grün 	Band gestoppt	Das TRIO+ hat den ausgewählten Liedteil gelernt, doch ist die Band- und Loop-Wiedergabe gestoppt. Drücken Sie den BAND -Fußschalter, um die Band- und Loop-Wiedergabe zu starten. Anderenfalls halten Sie den BAND -Fußschalter im gestoppten Zustand 2 Sekunden gedrückt, um den ausgewählten Teil und die ausgewählte Loop zu löschen. Halten Sie den BAND -Fußschalter sofort erneut 2 Sekunden lang gedrückt, um den gelöschten Teil und die gelöschte Loop wiederherzustellen.

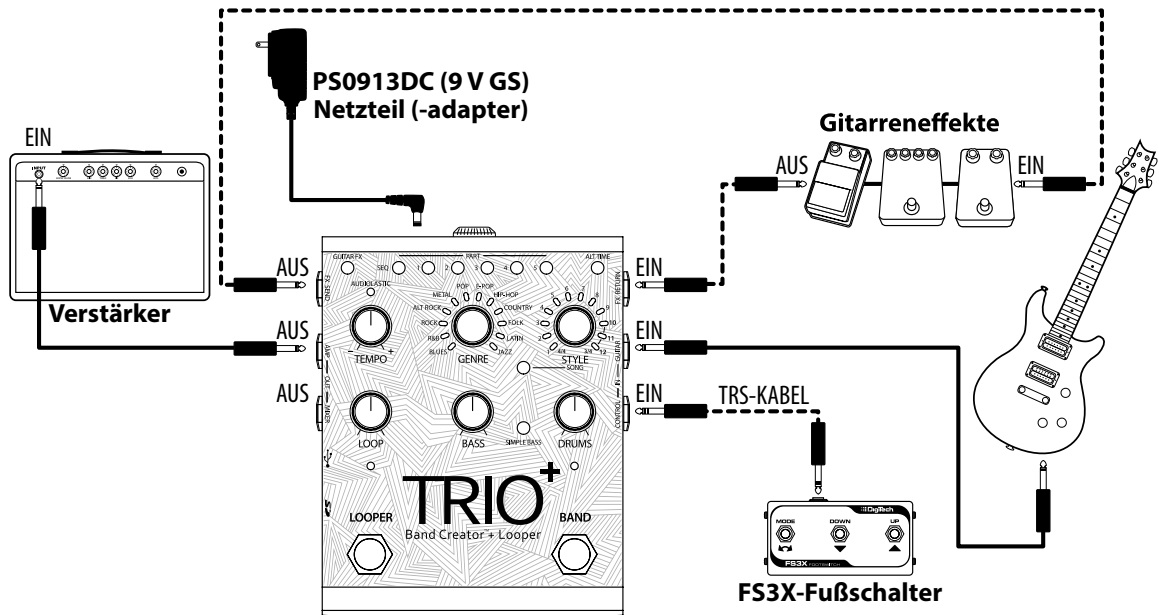
VERBINDUNGEN/STROMVERSORGUNG HERSTELLEN

So schließen Sie das TRIO+-Pedal an:

1. Verringern Sie die Lautstärker des Gitarrenverstärkers oder Kopfhörers. Falls Sie einen Mischer anschließen, regeln Sie den Verstärkungs-/Trimmungsregler herunter und verringern Sie den Fader auf dem anzuschließenden Kanal.
2. Stellen Sie alle Anschlüsse am TRIO+ entsprechend „*Anschlussdiagramme*“ auf Seite 13 her.
3. Stecken Sie den Gerätestecker des mitgelieferten Netzteils in die Netzeingangsbuchse des TRIO+ und danach das andere Ende in eine Steckdose. Warten Sie, bis das TRIO+ hochgefahren ist.
4. Regeln Sie Ihre Gitarrenlautstärke ganz rauf. Schlagen Sie die Gitarre an und erhöhen Sie allmählich die Gitarrenverstärker- oder Kopfhörerlautstärke, bis Sie den gewünschten Pegel erreicht haben. Falls Sie einen Mischer verwenden, stellen Sie den Kanal-Fader auf den Verstärkungsfaktor eins (0) und regeln Sie den Verstärkungs-/Trimmungsregler auf den gewünschten Pegel rauf.

ANSCHLUSSDIAGRAMME

Verstärkereinstellung

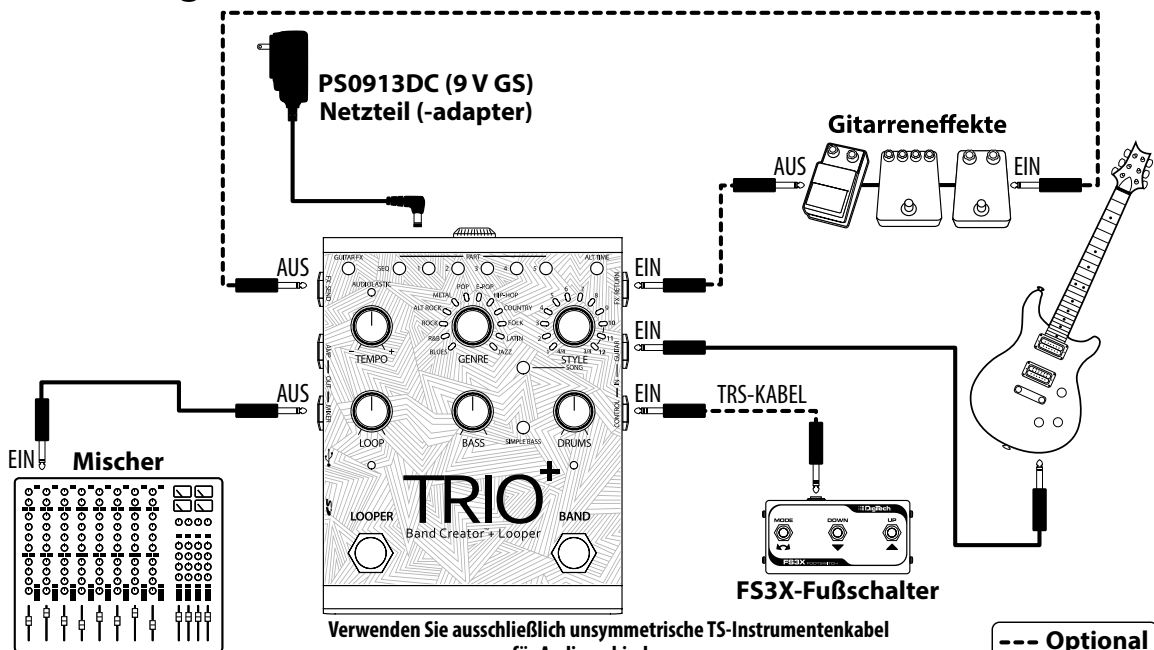


Verwenden Sie ausschließlich unsymmetrische TS-Instrumentenkabel für Audioverbindungen.

--- Optional

HINWEIS: Wenn Sie nur die AMP OUT-Buchse verwenden, wird dem Bass- und Schlagzeugsignal eine umgekehrte Boxemulation hinzugefügt. Weitere Informationen finden Sie unter „Betrieb der Ausgangsbuchse“ auf Seite 15.

Mischereinstellung

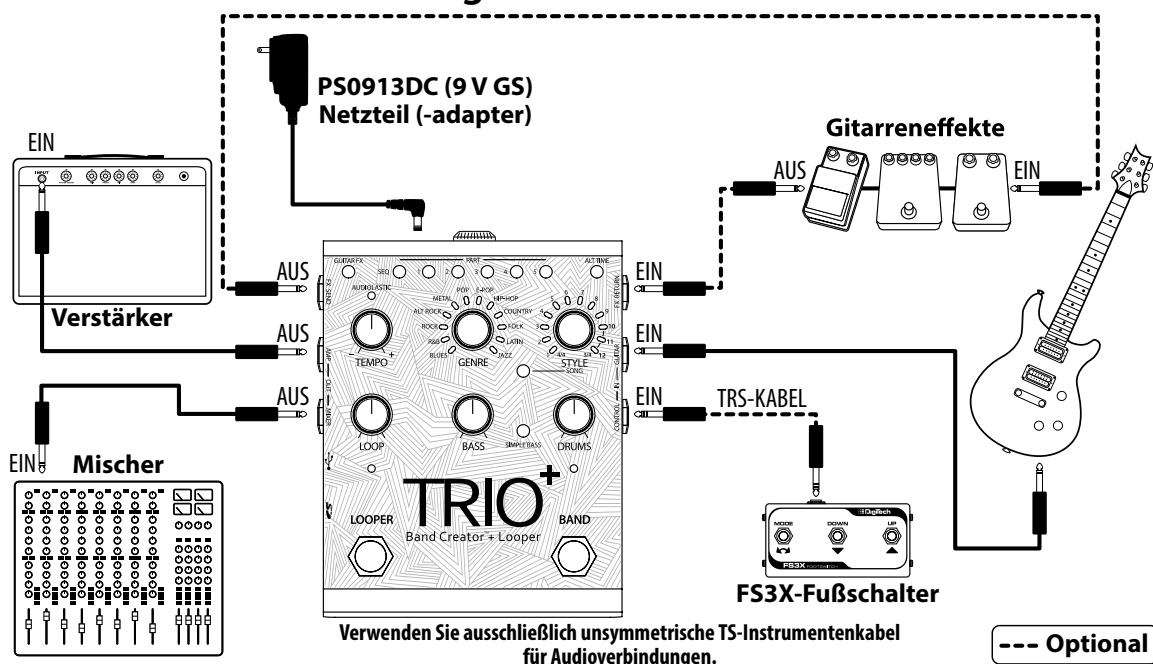


Verwenden Sie ausschließlich unsymmetrische TS-Instrumentenkabel für Audioverbindungen.

--- Optional

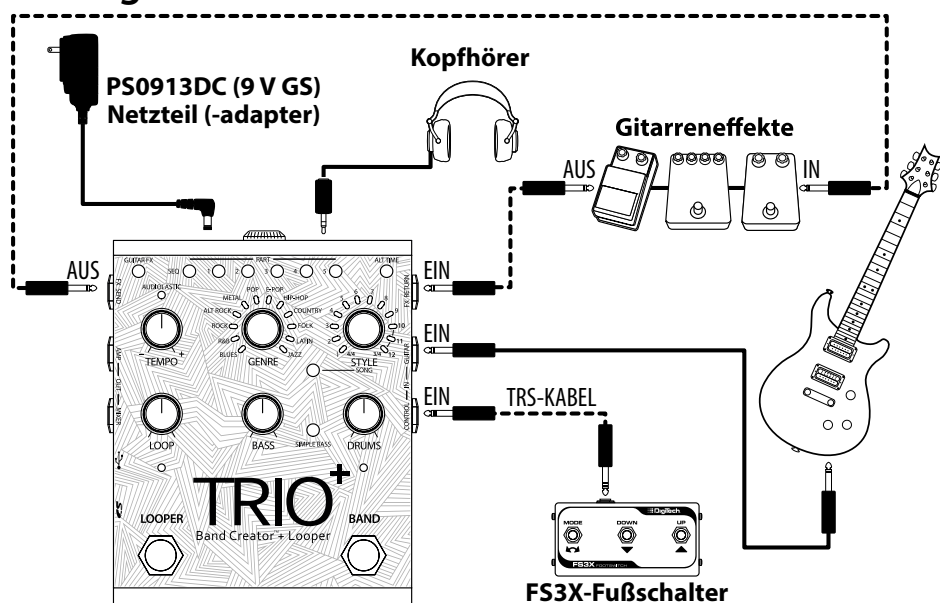
HINWEIS: Wenn nur die MIXER OUT-Buchse verwendet wird, wird die Lautsprecherboxenemulation dem Gitarrensinal hinzugefügt. Weitere Informationen finden Sie unter „Betrieb der Ausgangsbuchse“ auf Seite 15.

Verstärker- und Mischereinstellung



HINWEIS: Beim Anschluss an die MIXER- und AMP OUT-Buchsen wird das Gitarrensinal an den AMP-Ausgang gelegt und werden die Bass- und Schlagzeugteile an den MIXER-Ausgang geleitet. Weitere Informationen finden Sie unter „*Betrieb der Ausgangsbuchse*“ auf Seite 15.

Kopfhörereinstellung

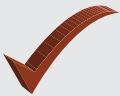
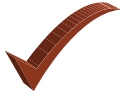
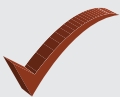
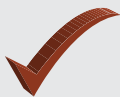
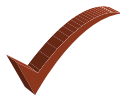


Verwenden Sie ausschließlich unsymmetrische TS-Instrumentenkabel für Audioverbindungen. --- Optional

HINWEIS: Wenn die Kopfhörerausgangsbuchse verwendet wird, werden die AMP- und MIXER-Ausgänge stummgeschaltet. Das im Kopfhörer anliegende Signal wird ein Stereosignal sein und die Lautsprecherboxemulation wird auf das Gitarrensinal angewendet. Weitere Informationen finden Sie unter **„Betrieb der Ausgangsbuchse“ auf Seite 15.**

BETRIEB DER AUSGANGSBUCHSE

Die Ausgangsbuchsen haben eine automatische Erkennungsfunktion, die dem TRIO+ die automatische Optimierung der Ausgänge für die Anwendung gestattet. Die folgende Tabelle beschreibt, wie das TRIO+ abhängig von den angeschlossenen Ausgängen arbeiten wird.

Betrieb Beschreibung	MIXER OUT angeschlossen	AMP OUT angeschlossen	KOPFHÖRERAUSGANG angeschlossen
Die Lautsprecherboxenemulation wird auf das Gitarrensignal einschließlich Loops angewendet und eine Monomischung aus Bass, Schlagzeug und Gitarre wird an die MIXER OUT-Buchse gelegt.			
Eine Monomischung aus Bass, Schlagzeug und Gitarrensignal wird an die AMP OUT-Buchse gelegt. Eine ergänzende Entzerrung wird auf die Schlagzeug- und Bassteile angewendet, um ihnen einen besseren Sound bei der Wiedergabe durch eine Gitarrenlautsprecherbox zu verleihen. HINWEIS: Wenn Sie Ihren Gitarrenverstärker zur Wiedergabe von Schlagzeug und Bass aus dem TRIO+ verwenden, stellen Sie den Verstärker darauf ein, möglichst sauber zu arbeiten, um eine Verzerrung der Begleitband zu vermeiden. Schlagzeug und Bass werden vorentzerrt, um bei der Wiedergabe durch einen sauberen Verstärker mit „flachen“ EQ-Einstellungen besser zu tönen.			
Das Gitarrensignal einschließlich Loops wird nur an die AMP OUT-Buchse gelegt. Die Mischung aus Bass und Schlagzeug wird an die MIXER OUT-Buchse gelegt.			
Die Lautsprecherboxenemulation wird auf das Gitarrensignal angewandt. Eine Stereomischung aus Bass, Schlagzeug und Gitarrensignal wird an die Kopfhörerausgangsbuchse gelegt. Die MIXER- und AMP-Ausgänge werden stummgeschaltet.			

GITARRENEFFEKTE VERWENDEN

Das TRIO+ bietet Ihnen zwei Methoden, um Ihrem Gitarrensichtal Effekte hinzuzufügen: Sie können die eingebauten Effekte verwenden und/oder Ihre externen Lieblingseffekte an das FX Loop anschließen. Gleich, für welche Methode Sie sich entscheiden, die Effekte werden auf Ihr Gitarrensichtal angewandt, wenn Sie spielen oder während Sie Loops und Overdubs aufnehmen. Das TRIO+ wird dem ausschließlichen Gitarrensichtal an der GUITAR IN-Buchse beim Anlernen Ihrer Lieder „zuhören“, sodass Sie sich über die Deaktivierung von Effekten beim Anlernen des TRIO+ keine Gedanken zu machen brauchen.

Die eingebauten Gitarreneffekte verwenden

Die eingebauten Effekte des TRIO+ können mit der **GUITAR FX**-Taste ein- und ausgeschaltet werden. Die Taste hat drei Stufen:

- **LED erloschen** — Die eingebauten Gitarreneffekte sind deaktiviert.
- **LED leuchtet grün** — Dies zeigt an, dass ein Rhythmusgitarreneffekt auf Ihr Gitarrensichtal angewendet wird.
- **LED leuchtet rot** — Dies zeigt an, dass ein Lead-Gitarreneffekt auf Ihr Gitarrensichtal angewendet wird.

HINWEIS: Effekttypen hängen vom ausgewählten Genre ab.

Externe, an der FX Loop angeschlossene Effekte verwenden

Externe Gitarreneffekte können an die FX SEND- und FX RETURN-Buchsen angeschlossen werden. Alle extern angeschlossenen Effekte sollten an diesen Buchsen angeschlossen werden - und nicht an der GUITAR IN-Buchse des TRIO+. Das gestattet die Verwendung der externen Effekte ohne Beeinträchtigung des Betriebs des TRIO+.

„Anschlussdiagramme“ auf Seite 13 zeigt ein Beispiel für an diesen Buchsen angeschlossene externe Effekte.

DIE BAND ANLERNEN UND MIT LIEDTEILEN ARBEITEN

Die fünf Liedteile des TRIO+ eignen sich ideal zur Wiedergabe von Liedern mit Intro, Vers, Refrain, Überleitung und Outro. Jeder Teil kann auf eine höhere Intensität programmiert werden, was perfekt zum Hinzufügen von Lieddynamik zu einem Refrain oder einer Überleitung ist. Gelernte Liedteile werden automatisch im Speicher gespeichert, bis sie gelöscht werden - selbst nach dem Aus- und Wiedereinschalten der Stromversorgung zum Gerät. Liedteile dürfen maximal 48 Takte umfassen, doch empfehlen wir Ihnen für optimale Ergebnisse, Ihre Liedteile auf maximal 32 Takte zu begrenzen.

Während der Wiedergabe des Liedes können Sie den nächsten wiederzugebenden Teil mit den fünf **PART**-Tasten oben auf der Schnittstelle des TRIO+ auswählen. Außerdem haben Sie die Option, Teile auszuwählen, indem Sie den **BAND**-Fußschalter 2 Sekunden gedrückt halten oder einen optionalen DigiTech FS3X-Fußschalter verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „*Einen FS3X-Fußschalter verwenden*“ auf Seite 32. Eine andere Option besteht darin, eine Liedsequenz zu programmieren, die während der Wiedergabe des Liedes automatisch zwischen den Teilen wechseln wird. Weitere Informationen finden Sie unter „*Eine Liedsequenz programmieren*“ auf Seite 21.

Die TRIO+-Band anlernen

HINWEIS: Das TRIO+ kann erst dann in den Anlernzustand gehen, wenn eine Loop ohne Begleitband aufgenommen worden ist. In diesem Fall muss die Loop zuerst gelöscht werden, bevor das TRIO+ in der Lage sein wird, den Teil zu lernen. Weitere Informationen finden Sie unter „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

So bringen Sie dem TRIO+ einen Liedteil bei:

1. Verwenden Sie die **PART**-Tasten, um einen leeren Teil auszuwählen, den Sie dem TRIO+ beibringen wollen. Die **BAND**-LED sollte langsam rot blinken und dadurch anzeigen, dass das TRIO+ zum Anlernen Ihrer Akkordfolge bereit ist. Falls die **BAND**-LED schwach grün leuchtet, bedeutet dies, dass ein Teil bereits im ausgewählten Teil vorhanden ist und gelöscht werden muss, bevor Sie ihn erneut anlernen können. Weitere Informationen über das Löschen von Teilen finden Sie unter „*Die TRIO+-Band löschen*“ auf Seite 19.
2. Stellen Sie die **BASS**- und **DRUMS**-Pegel ungefähr auf die 10-Uhr-Position.
3. Wählen Sie das **GENRE** aus, das Sie für den Liedteil verwenden wollen, den Sie dem TRIO+ beibringen wollen. Bitte beachten Sie, dass Sie das Genre nach dem Anlernen des TRIO+ jederzeit ändern können.
4. Sie können das Anlernen der Band auf zwei Methoden beginnen:
 - Drücken Sie beim Beginn Ihres Spiels den **BAND**-Fußschalter. Oder
 - Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um das TRIO+ zu schärfen. (Die **BAND**-LED beginnt, schnell rot zu blinken.) Halten Sie Ihre Gitarre ruhig, bis Sie zum Anschlagen Ihres ersten Akkordes bereit sind.
5. Schlagen Sie Ihren Teil in einem stetigen Rhythmus an. Sie bringen dem TRIO+ eine Akkordfolge bei. Bitte spielen Sie daher klar und vermeiden Sie Verzerrungen. Die **BAND**-LED wird beim Anlernen der Band rot leuchten.
6. Wenn Sie Ihre Akkordfolge abschließen, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter genau zu dem Schlag, mit dem Sie gestartet haben.
7. Die Band beginnt jetzt zu spielen, und Sie können zusammen mit der Band spielen oder Loops aufnehmen. Weitere Informationen über das Aufnehmen von Loops finden Sie unter „*Loops und Overdubs aufnehmen*“ auf Seite 22.

HINWEIS: Falls alle **STYLE**-LED rot blinken, hatte das TRIO+ nicht genug Informationen, konnte die Akkordfolge nicht erkennen oder ist der Ansicht, dass die Folge zu lang war. Wiederholen Sie in diesem Fall die Schritte 4 bis 6 und spielen Sie dabei so klar wie möglich.

TIPP: Drücken Sie zum Abschluss der Anlernphase den **LOOPER**-Fußschalter anstelle des **BAND**-Fußschalters, um sofort mit der Aufnahme Ihrer Loop zu beginnen. Wenn die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter erneut oder warten Sie, bis der Liedteil sein Ende erreicht.

TIPP: Falls Sie einen Fehler machen und den Teil sofort löschen und die Band erneut anlernen wollen, drücken Sie nach dem Abschluss der Anlernphase nicht den **BAND**-Fußschalter und lassen ihn danach wieder los, sondern halten Sie ihn 2 Sekunden gedrückt und wiederholen Sie danach die obigen Schritte 4 bis 6.

8. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe jetzt zu stoppen bzw. zu starten.

EXPERTENTIPPS ZUM ANLERNEN: Das TRIO+ muss Tonart, Länge, Taktart, Taktzahl, Akkorde und Gefühl des Liedes auf der Grundlage von nur drei Schlüsselinformationen automatisch erkennen. Je klarer und exakter diese Informationen sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie die gewünschte musikalische Begleitung erhalten werden. Während das TRIO+ sein Bestes geben wird, um mit den von Ihnen bereitgestellten Informationen zu arbeiten, werden die folgenden Tipps Ihnen helfen, die besten Ergebnisse zu erzielen:

- Es ist äußerst wichtig, dass Sie Ihre Start- und Stoppzeiten exakt erreichen. Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie jede Lernphase mit einem starken Anschlag nach unten beginnen und Ihre Schleife mit demselben Anschlag nach unten beenden, damit die Band rechtzeitig einsetzt, um den Beat kontinuierlich zu halten.
- Versuchen Sie, den Start jedes Taktes mit einem klaren Anschlag zu beginnen. Versuchen Sie weiterhin, viel Synkopierung beim Anlernen zu vermeiden. Bitte denken Sie daran, dass Sie hier nicht aufgenommen werden. Sie brauchen das Lied also nicht „aufzuführen“, sondern lediglich die Akkordfolge und das Timing zu vermitteln.
- Bitte halten Sie sich beim Anlernen der Akkordfolge nach Möglichkeit im Bereich der Dur-/Moll- und Septimenakkorde auf. Sie können komplexere Akkorde beim Jammen oder Loop-Aufnahmen spielen!
- Die Anzahl der möglichen Interpretationen jedes Teils wird abhängig von der Anzahl der angelernten Takte drastisch erhöht. Unterteilen Sie lange Lieder in mehrere Teile, um das beste Ergebnis zu erhalten.
- Falls das TRIO+ eine Begleitung anbietet, die zweimal so schnell oder halb so schnell wie Ihre erwartete Begleitung scheint, hilft es manchmal, die **ALT TIME**-Taste zu drücken, um das gewünschte Ergebnis schnell zu erhalten. Um eine besser vorhersagbare ALT TIME-Funktion zu erhalten, können Sie die Tempo Interpretation aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter „*Tempointerpretation mit der ALT TIME-Taste*“ auf Seite 30.
- Falls das TRIO+ ein 3/4-Timing mit dem 4/4-Timing verwechselt oder umgekehrt, drehen Sie einfach den STYLE-Knopf in den entsprechenden Bereich (Stile 1 bis 9 für 4/4 oder Stile 10 bis 12 für 3/4).
- Das TRIO+ kann Lieder mit einer maximalen Anzahl von einem Akkord pro Takt wiedergeben. Versuchen Sie deshalb, Ihre Akkordwechsel auf diesem Beat zu halten. Sie können Akkordwechsel auf Unter-Beats haben, müssen aber darauf achten, dass die Bassgitarre solchen Unter-Beat-Wechseln nicht folgen wird.

TIPP: Das TRIO+ bietet einige erweiterte Funktionen, die den Betrieb des TRIO+ beim Anlernen der Band verbessern können. Weitere Informationen zu den verfügbaren Optionen und ihrer Verwendung finden Sie unter „*Erweiterte Funktionen*“ auf Seite 28.

Die TRIO+-Band löschen

Das Löschen eines Liedteils gestattet Ihnen, dem TRIO+ den Teil neu beizubringen, zum Beispiel, falls Sie während des letzten Durchgangs einen Fehler gemacht haben oder etwas anderes für den Teil spielen wollen.

HINWEIS: Falls eine Loop mit der Band aufgenommen wurde, wird die Loop zusammen mit dem Bandteil gelöscht und wiederhergestellt.

So löschen Sie einen Liedteil bzw. stellen ihn wieder her:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen.
2. Wählen Sie den zu löschenden Teil mit den **PART**-Tasten aus. (Die Taste, die am hellsten leuchtet, stellt den ausgewählten Teil dar.)
3. Drücken und halten Sie den **BAND**-Fußschalter 2 Sekunden lang, bis die **BAND**-LED erlischt und danach langsam rot zu blinken beginnt.

TIPP: Falls ein Teil versehentlich gelöscht wird, drücken und halten Sie den **BAND**-Fußschalter erneut 2 Sekunden lang, um den Liedteil wiederherzustellen. (Die **BAND**-LED wechselt zu grün und zeigt damit an, dass der Teil wiederhergestellt worden ist.) Nur der zuletzt gelöschte Teil kann wiederhergestellt werden.

Zwischen Liedteilen spielen/wechseln

So wechseln Sie zwischen Liedteilen während Sie das Lied spielen:

1. Wählen Sie den ersten zu spielenden Teil durch Betätigen der zugehörigen **PART**-Taste.
2. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Wiedergabe des Teils zu beginnen.
3. Drücken Sie jederzeit während der Liedwiedergabe die **PART**-Taste, um zum nächsten zu spielenden Teil zu gehen. Alternativ können Sie beim Freihandregler den **BAND**-Fußschalter ca. 2 Sekunden lang gedrückt halten, um zum nächsten Teil zu gehen. Die Taste des ausgewählten Teils blinkt zum angelernten Tempo und zeigt damit an, dass sie zur synchronen Wiedergabe vorbereitet ist, sobald das Ende des aktuellen Teils erreicht worden ist. Wenn Sie diesen Vorgang erneut wiederholen, bevor der Teil gewechselt worden ist, gehen Sie zum nächsten, darauffolgenden angelernten Teil, zum Beispiel von Teil 1 zu Teil 3.

TIPP: Alternativ kann der FS3X zum Weitergehen zum nächsten Teil verwendet werden. Weitere Informationen zur FS3X-Fußschaltersteuerung finden Sie unter „*Einen FS3X-Fußschalter verwenden*“ auf Seite 32.

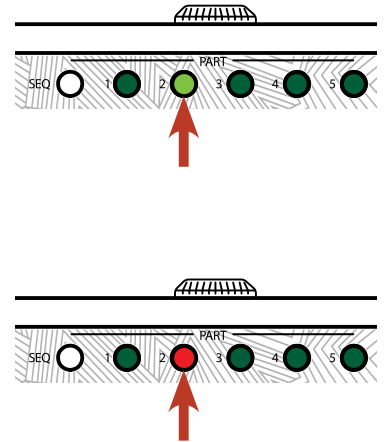
HINWEIS: Wenn Tempos zwischen Teilen nahe beieinander liegen und ein neuer Teil während der Wiedergabe des vorhergegangenen Teils ausgewählt wird, wird das Tempo des neuen Teils an das Tempo des vorhergegangenen Teils angepasst. Das wird durch die in Übereinstimmung mit der **ALT TIME**-LED blinkende neue **PART**-Taste angezeigt. Falls sich das Tempo des neu ausgewählten Teils erheblich vom aktuellen Teil unterscheidet, wird das Tempo nicht angepasst und werden die **PART**- und **ALT TIME**-LED mit einer unterschiedlichen Frequenz blinken.

Liedteilintensitäten programmieren

Jeder Liedteil kann für eine normale Intensität programmiert werden (**PART**-Taste leuchtet grün, Vorgabeeinstellung) oder eine hohe Intensität (**PART**-Taste leuchtet rot). Die Programmierung des Refrains oder der Überleitung Ihrer Lieder mit einer höheren Begleitbandintensität kann dabei helfen, dem Lied Dynamik zu verleihen und Ihre Songs interessanter machen. Die Liedteilintensität kann vor oder nach dem Anlernen eines Liedteils in das TRIO+ ausgewählt werden.

So ändern Sie die Liedteilintensität:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen.
2. Drücken Sie die **PART**-Taste, für die Sie die Intensität ändern wollen. (Die am hellsten leuchtende LED zeigt die Auswahl an.)
3. Drücken Sie erneut die ausgewählte **PART**-Taste. Die LED der **PART**-Taste wechselt abhängig vom Ausgangszustand von grün zu rot (für eine höhere Intensität programmiert) oder von rot zu grün (für normale Intensität programmiert).

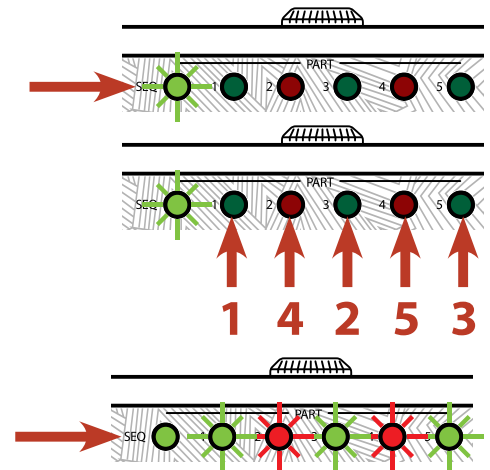


Eine Liedsequenz programmieren

Die Wiedergabe der verschiedenen Teile eines Liedes kann durch das Erstellen einer Liedsequenz geordnet und automatisiert werden. Das gestattet Ihnen, sich auf Ihr Spiel zu konzentrieren, anstatt manuell zwischen Liedteilen zu wechseln.

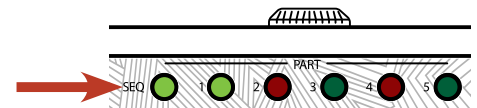
So programmieren Sie eine Liedsequenz:

1. Drücken Sie die **SEQ**-Taste. (Die Taste beginnt zu blinken.)
2. Drücken Sie jede **PART**-Taste in der gewünschten Sequenzreihenfolge. Bitte beachten Sie, dass Sie denselben Teil mehrmals sequenzieren können, zum Beispiel falls Sie einen 2-Takt-Teil für 4 Takte spielen oder denselben Vers vor und nach dem Refrain spielen wollen.
3. Drücken Sie zum Abschluss erneut die **SEQ**-Taste. Die verschiedenen **PART**-Tasten blinken in der Reihenfolge, in der die Sequenz programmiert war, um eine „Vorschau“ der programmierten Sequenzreihenfolge zu bieten.



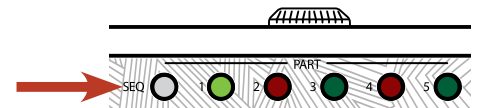
TIPP: Die „Vorschau“ der Liedsequenz wird jedes Mal angezeigt, wenn eine neue Sequenz erstellt wird oder eine programmierte Sequenz nach ihrem Ausschalten wieder eingeschaltet wird. Falls Sie den Abschluss der Vorschau nicht abwarten wollen, können Sie den **BAND**-Fußschalter drücken, um die Vorschau anzuhalten.

4. Das Lied wird jetzt beim Drücken des **BAND**-Fußschalters in der programmierten Sequenzreihenfolge wiedergegeben.



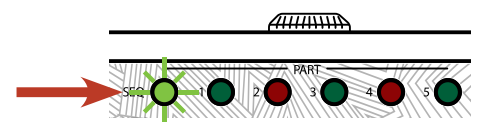
HINWEIS: Teile können bei eingeschalteter Sequenz nicht manuell über den **BAND**- oder FS3X-Fußschalter geändert werden. Falls Sie versuchen, einen Teil manuell mit diesen Fußschaltern auszuwählen, blinkt die **SEQUENCE**-Taste um anzuzeigen, dass die Sequenz zuerst ausgeschaltet werden muss, bevor Sie Liedteile manuell mit diesen Fußschaltern auswählen können.

5. Zum Ein- und Ausschalten einer programmierten Sequenz stoppen Sie die Wiedergabe und drücken Sie danach die **SEQ**-Taste.



TIPP: Eine alternative Methode zum Ausschalten einer programmierten Sequenz besteht darin, eine beliebige, nicht ausgewählte **PART**-Taste (d. h. eine schwach leuchtende oder erloschene Taste) während der Wiedergabe oder im gestoppten Zustand zu drücken.

6. Zum Löschen der Liedsequenz vergewissern Sie sich, dass die **SEQ**-Taste aktiviert ist. Drücken und halten Sie die Taste danach 2 Sekunden lang. (Die Taste beginnt zu blinken was anzeigt, dass die Sequenz nicht mehr programmiert ist.) Drücken Sie die **SEQ**-Taste, um den Sequence Program-Modus zu verlassen.



LOOPS UND OVERDUBS AUFNEHMEN

Der eingebaute Looper des TRIO+ kann als herkömmlicher Looper (ohne Begleitband) verwendet werden, oder Loops können mit der Begleitband aufgenommen werden. Nach der Aufnahme der anfänglichen Loop können eine unbegrenzte Anzahl von Overdubs über der Loop aufgenommen werden. Aufgenommene Loops und Overdubs können einfach gelöscht werden, sodass Sie bei einem Fehler schnell einen neuen Versuch unternehmen können. Falls die zuletzt aufgenommene Loop oder Overdub versehentlich gelöscht wird, gestattet Ihnen das TRIO+ ihre Wiederherstellung. Das Tempo Ihres Liedes (einschließlich aufgenommener Loops) kann Dank des fortschrittlichen, polyfonen und zeitstreckenden Audiolastic™-Algorithmus mit dem TEMPO-Knopf eingestellt werden.

HINWEIS: Die maximale Loop-Aufnahmezeit beträgt 230 Sekunden pro Liedteil. Das basiert auf einem Minimum von 50 BPM und 48 Takten pro Teil.

Loops mit der Begleitband aufnehmen

Zur Aufnahme von Loops über der Band müssen Sie zuerst die Band anlernen. Weitere Informationen finden Sie unter „*Die TRIO+-Band anlernen*“ auf Seite 17.

Das TRIO+ bietet Ihnen zwei unterschiedliche Methoden zur Aufnahme von Loops über der Band. Falls Sie die Loop-Aufnahme erst spät im Liedteil beginnen wollen, sollte die herkömmliche Methode des Schärfens des Looper und Starts der Bandwiedergabe gut funktionieren. Falls Sie jedoch eine Loop aufnehmen wollen, die mit dem ersten Schlag beim Beginn der Band startet, wäre es äußerst schwierig, das richtige Timing zu finden und ein gutes Gefühl für den Liedteil zu haben, wenn Sie abrupt einsetzen und mit der Band zu spielen beginnen müssen. Deshalb bietet Ihnen das TRIO+ zwei zusätzliche Funktionen, um Ihnen zu helfen, Ihr richtiges Timing bei der Aufnahme von Loops beim ersten Schlag des Taktes zu finden.

So nehmen Sie eine Loop mit der Band auf:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen.
2. Stellen Sie den **LOOP**-Pegelknopf in die 12-Uhr-Position.
3. Vergewissern Sie sich, dass die **AUDIOLASTIC**-LED erloschen ist. Ist das nicht der Fall, passen Sie den **TEMPO**-Regler an und stellen Sie ihn in die 12-Uhr-Position, woraufhin die **AUDIOLASTIC**-LED erlöschen sollte.
4. Wählen Sie den Teil, zu dem Sie eine Loop hinzufügen wollen, mit den **PART**-Tasten aus. Die **BAND**-LED sollte abgeschwächt grün leuchten was anzeigt, dass das TRIO+ den ausgewählten Teil gelernt hat.
5. Es gibt vier unterschiedliche Methoden zum Aufnahmebeginn:
 - Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter zum Start der Bandwiedergabe und danach den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper. Die **LOOPER**-LED blinkt rot was anzeigt, dass sie geschärft ist. Wenn der Teil wiederkehrt, beginnt die Loop-Aufnahme automatisch und Sie können mit dem Spielen beginnen. Oder
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper, und beginnen Sie zu spielen, sobald Sie bereit sind. Bitte beachten Sie, dass das Spielen einer beliebigen Note automatisch die Bandwiedergabe und Loop-Aufnahme startet. Vergewissern Sie sich daher, dass Ihre Gitarre kein Geräusch macht, bis Sie startbereit sind. Oder
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper. Bitte beachten Sie, dass das Spielen einer beliebigen Note automatisch die Bandwiedergabe und Loop-Aufnahme startet. Vergewissern Sie sich daher, dass Ihre Gitarre kein Geräusch macht. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter zum Beginn der Bandwiedergabe und Loop-Aufnahme, und beginnen Sie zu spielen, wenn Sie die Gitarre einsetzen lassen wollen. Diese Methode funktioniert am besten, wenn Ihr Gitarrenteil nicht mit dem ersten Schlag des Taktes startet. Oder
 - Zählen Sie ein. Eine Anleitung zur Verwendung dieser Methode finden Sie unter „*Eine Loop mit der Band mittels Einzählen aufnehmen*“ auf Seite 28.

6. Wenn der Teil endet, leuchtet die **LOOPER**-LED grün und die soeben aufgenommene Loop beginnt, zusammen mit der Band zu spielen. Falls Ihr Gitarrenteil vor dem Liedteil endet, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Stopp der Loop-Aufnahme oder halten Sie Ihre Gitarre bis zum Ende des Teils ruhig.

TIPP: Zum Löschen der Loop zwecks erneuter Aufnahme befolgen Sie die Anleitung in „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

Loops ohne die Begleitband aufnehmen

Die Aufnahme von Loops ohne die Begleitband kann nützlich sein, falls Sie das TRIO+ als herkömmlichen Looper verwenden wollen oder einen Liedteil haben, bei dem die Begleitband aufhören muss zu spielen, wie einen Breakdown.

So nehmen Sie Loops ohne die Begleitband auf:

1. Wählen Sie den leeren Teil aus, für den Sie die Loop aufnehmen wollen, indem Sie eine nicht leuchtende **PART**-Taste drücken. Die **BAND**-LED sollte langsam rot blinken was anzeigt, dass das TRIO+ den ausgewählten Teil nicht gelernt hat.
2. Stellen Sie den **LOOP**-Pegelknopf in die 12-Uhr-Position.
3. Es gibt drei unterschiedliche Methoden zum Aufnahmebeginn:
 - Drücken Sie beim Beginn Ihres Spiels den **LOOPER**-Fußschalter. Oder
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper, und beginnen Sie zu spielen, sobald Sie bereit sind. Bitte beachten Sie, dass das Spielen einer beliebigen Note automatisch die Loop-Aufnahme startet. Vergewissern Sie sich daher, dass Ihre Gitarre kein Geräusch macht, bis Sie startbereit sind. Oder
 - Beginnen Sie mit Schlagzeugeinzählen. Diese Methode ist am besten geeignet, wenn Sie einen Teil aufnehmen wollen, der nur aus einer Loop besteht und dem Tempo des vorhergegangenen Teils des Liedes entsprechen muss. Weitere Informationen finden Sie unter „*Tempo mithilfe des Metronoms an einen früheren Liedteil anpassen*“ auf Seite 29.
4. Die Loop-Aufnahme kann auf eine der beiden folgenden Methoden gestoppt und die Wiedergabe eingeleitet werden:
 - Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter genau zu dem Schlag, mit dem Sie gestartet haben. Die **LOOPER**-LED leuchtet jetzt grün und die aufgenommene Loop beginnt mit der Wiedergabe. Oder
 - Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter genau zu dem Schlag, mit dem Sie gestartet haben. Die **LOOPER**-LED leuchtet jetzt gelb, die soeben aufgenommene Loop beginnt zu spielen, und Sie können sofort mit der Aufnahme von Overdubs beginnen. Weitere Informationen finden Sie unter „*Overdubs aufnehmen*“ auf Seite 24. Zum Stopp der Overdub-Aufnahme drücken Sie erneut den **LOOPER**-Fußschalter. (Die **LOOPER**-LED wechselt zu grün.)

TIPP: Zum Löschen der Loop zwecks erneuter Aufnahme befolgen Sie die Anleitung in „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

5. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Loop-Wiedergabe zu stoppen.

TIPP: Eine andere Methode zum Erhalt dieser Funktion besteht in der Verwendung eines optionalen FS3X-Fußschalters zum momentanen Stummschalten der Begleitband. Das hätte den zusätzlichen Vorteil, dass die Begleitband Sie manchmal begleiten könnte, aber nicht immer, wenn derselbe Liedteil gespielt wird. Weitere Informationen zur Stummschaltung der Band mithilfe eines FS3X finden Sie unter „*Einen FS3X-Fußschalter verwenden*“ auf Seite 32.

Overdubs aufnehmen

Die Aufnahme von Overdubs kann eingeleitet werden während eine Loop wiedergegeben wird oder aus einem gestoppten Zustand.

So nehmen Sie ein Overdub während der Loop-Wiedergabe auf:

1. Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter einmal, um die Overdub-Aufnahme zu aktivieren. (Die **LOOPER**-LED wechselt zu gelb.) Sie können beginnen, Ihre Overdub-Teile über der Loop wiederzugeben.
2. Wenn Sie das Overdubbing abgeschlossen haben, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Stopp der Overdub-Aufnahme. (Die **LOOPER**-LED wechselt zu grün und der Looper stoppt die Aufnahme des Overdub und nimmt die Wiedergabe erneut auf.)

TIPP: Zum Löschen des Overdub zwecks erneuter Aufnahme befolgen Sie die Anleitung in „*Die zuletzt aufgenommene Loop/Overdub rückgängig machen*“ auf Seite 25.

So nehmen Sie Overdubs aus einem gestoppten Zustand auf:

1. Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter einmal, um die Overdub-Aufnahme zu schärfen. (Die **LOOPER**-LED blinkt gelb.)
2. Starten Sie Ihr Spiel oder drücken Sie den **BAND**-Fußschalter zum Beginn der Overdub-Aufnahme.
3. Wenn Sie das Overdubbing abgeschlossen haben, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Stopp der Overdub-Aufnahme. (Die **LOOPER**-LED wechselt zu grün und der Looper stoppt die Aufnahme des Overdub und nimmt die Wiedergabe erneut auf.)

TIPP: Zum Löschen des Overdub zwecks erneuter Aufnahme befolgen Sie die Anleitung in „*Die zuletzt aufgenommene Loop/Overdub rückgängig machen*“ auf Seite 25.

HINWEIS: Bei jeder erneuten Overdub-Aufnahme wird das zuvor aufgenommene Overdub mit der ursprünglichen Loop gemischt.

Die zuletzt aufgenommene Loop/Overdub rückgängig machen

Die zuletzt aufgenommene Loop/Overdub kann während der Wiedergabe rückgängig gemacht werden. Damit haben Sie eine schnelle Methode zur erneuten Aufnahme einer Loop oder eines Overdub. Falls eine Loop/Overdub versehentlich rückgängig gemacht wird, kann sie unter Verwendung der Redo-Funktion wiederhergestellt werden.

So machen Sie die zuletzt aufgenommene Loop/Overdub rückgängig:

1. Drücken und halten Sie den **LOOPER**-Fußschalter während der Wiedergabe 2 Sekunden lang, bis die **LOOPER**-LED kurz blinkt.

TIPP: Falls eine Loop oder ein Overdub versehentlich rückgängig gemacht wird, drücken und halten Sie den **LOOPER**-Fußschalter sofort erneut 2 Sekunden lang, um sie wiederherzustellen. Bitte beachten Sie, dass nur die zuletzt gelöschte Loop/Overdub wiederhergestellt werden kann.

HINWEIS: Wenn ein ausschließlich mit einem Looper erstellter Teil (d. h. ohne Begleitband) aufgenommen wird, kann er während der Loop-Wiedergabe nicht rückgängig gemacht werden. Zum Löschen der Loop befolgen Sie bitte die folgende Anleitung.

Loops löschen

Wenn Sie die Wiedergabe stoppen und anschließend die Löschfunktion ausführen, wird die gesamte Loop gelöscht, die die anfängliche Loop und alle aufgenommenen Overdubs einschließt.

HINWEIS: Beim Löschen einer Loop wird der angelernte Liedteil nicht beeinträchtigt.

So löschen Sie eine Loop und alle Overdubs:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen.
2. Drücken und halten Sie den **LOOPER**-Fußschalter 2 Sekunden lang, bis die **LOOPER**-LED rot blinkt und danach erlischt.

TIPP: Falls eine Loop versehentlich gelöscht wird, drücken und halten Sie den **LOOPER**-Fußschalter sofort erneut 2 Sekunden lang, um sie wiederherzustellen. Bitte beachten Sie, dass nur die zuletzt gelöschte Loop wiederhergestellt werden kann.

Loops zu einer ganzen Liedfolge aufnehmen

Es ist möglich, alle anfänglichen Loops in einem einzigen Durchgang zu einem Lied aufzunehmen, nachdem alle Liedteile vom TRIO+ gelernt worden sind und eine Liedsequenz programmiert worden ist. Das kann ein realistischeres Erlebnis und organischeres Gefühl während des Loop-Aufnahmeprozesses bieten. Diese Technik funktioniert am besten, wenn Sie sich mit dem Betrieb des TRIO+ vertraut gemacht und alle Liedteile bereits ausgearbeitet haben und zuversichtlich sind, das gesamte Lied fehlerfrei aufnehmen zu können.

So nehmen Sie Loops in einem einzigen Durchgang zu einer Liedsequenz auf:

1. Bringen Sie dem TRIO+ alle Ihre Liedteile entsprechend der Beschreibung in „*Die TRIO+-Band anlernen*“ auf Seite 17 bei.
2. Programmieren Sie die Liedteilintensitäten entsprechend der Beschreibung in „*Liedteilintensitäten programmieren*“ auf Seite 20, um ein dynamischeres Gefühl zu erzielen.
3. Programmieren Sie die Liedsequenz entsprechend der Beschreibung in „*Eine Liedsequenz programmieren*“ auf Seite 21. Vergewissern Sie sich, dass die Sequenz aktiviert ist. (Die **SEQ**-Taste sollte grün leuchten.)
4. Falls Ihr Gitarrenteil auf dem ersten Schlag des Liedes beginnt, werden Sie wahrscheinlich ein Schlagzeugeinzählen aktivieren wollen. Drücken und halten Sie dazu 2 Sekunden lang die zurzeit ausgewählte **PART**-Taste (d. h. die am hellsten leuchtende Taste). Die **PART**-Taste sollte jetzt zu blinken beginnen.
5. Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper zur Aufnahme. Bitte beachten Sie, dass im Fall des nicht aktivierten Schlagzeugeinzählens das Spielen einer beliebigen Note automatisch die Bandwiedergabe und Loop-Aufnahme startet. Vergewissern Sie sich daher, dass Ihre Gitarre kein Geräusch macht.
6. Wenn Sie aufnahmebereit sind, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter. Falls Sie das Einzählen aktiviert haben, werden Sie ein 1-Takt-Einzählen vor dem Beginn des Liedes hören.

HINWEIS: Falls bereits eine Loop für einen Liedteil aufgenommen worden ist, wird ein Overdub auf die Loop aufgenommen (durch eine gelbe LOOPER-LED angezeigt). Falls Sie beispielsweise eine Liedsequenz programmiert haben, die einen Liedteil mehrmals spielt, werden Overdubs auf den darauffolgenden Durchgängen des Teils aufgenommen. In diesem Fall, und falls Sie keine Overdubs für den Teil aufnehmen wollen, vergewissern Sie sich bitte einfach, dass Ihre Gitarre während dieser Durchgänge kein Geräusch macht.

HINWEIS: Wenn Sie einen Fehler machen, können Sie alle während des letzten Durchgangs aufgenommenen Loops löschen, indem Sie den **BAND**-Fußschalter während der Wiedergabe 2 Sekunden gedrückt halten. Alternativ können Sie die Bandwiedergabe stoppen und die Loop für jeden Teil entsprechend der Beschreibung in „*Loops löschen*“ auf Seite 25 einzeln löschen.

ALTERNATIVE ZEIT VERWENDEN UND LIEDTEMPO EINSTELLEN

Alternative Zeit verwenden

Drücken Sie die ALT TIME-Taste, um eine alternative Interpretation des ausgewählten Tempos für den Liedteil auszuwählen. Dabei handelt es sich gewöhnlich um entweder die Hälfte oder das Doppelte des aktuellen Tempos. Falls das TRIO+ mittels Halbieren oder Verdoppeln kein geeignetes Tempo und keine geeignete Taktzahl finden kann, bleibt die alternative Zeit dieselbe wie das ursprüngliche Timing.

Die ALT TIME-Taste hat die folgenden Zustände:

- **Erloschen** — Der ausgewählte Liedteil ist vom TRIO+ noch nicht gelernt worden.
- **Blinkt grün** — Die ursprüngliche Liedinterpretation (Vorgabe) ist für den Teil ausgewählt.
- **Blinkt gelb** — Die alternative Liedinterpretation ist für den Teil ausgewählt.

Nachdem das TRIO+ einen Teil gelernt hat, leuchtet die ALT TIME-Taste entweder grün (ursprüngliche Zeit) oder gelb (alternative Zeit). Außerdem blinkt sie mit schwacher Helligkeit im Tempo des ausgewählten Teils. Die LED-Blinkrate hängt vom für den Liedteil erkannten Tempo sowie von der Stellung des TEMPO-Knopfes und der möglichen Auswahl der alternativen Zeit ab. Die LED-Blinkrate wird mit jeder vom Schlagzeug und Bass gespielten 1/4-Note phasengleich sein. Der Zustand der ALT TIME-Taste kann in jedem der 5 Liedteile unabhängig voneinander eingestellt werden.

Wenn ein Teil wiedergegeben wird, blinkt die ALT TIME-Taste während des letzten Taktes dieses Teils heller um anzuzeigen, dass sich die Schleife wieder ihrem Anfang nähert.

TIPP: Wenn Sie die ALT TIME-Taste drücken, bevor Sie dem TRIO+ einen Liedteil beibringen, teilen Sie dem TRIO+ mit, dass Sie ihm einen sehr schnellen bzw. langsamen Liedteil beibringen. Weitere Informationen zur Verwendung dieser Funktion finden Sie unter „*Tempointerpretation mit der ALT TIME-Taste*“ auf Seite 30.

Liedtempo einstellen

Der **TEMPO**-Knopf dient zur Einstellung des globalen Wiedergabetempos des TRIO+ und zur Einstellung des Tempos eines Lieds nach dessen Fertigstellung. Die mittige eingerückte Position repräsentiert eine Tempovervielfachung von 1X, d. h. das Originaltempo des gelernten Liedteils. Wenn Sie den Knopf einmal ganz im Uhrzeigersinn drehen, stellen Sie das doppelte Tempo (2X) des gelernten Tempos ein. Eine volle Knopfdrehung gegen den Uhrzeigersinn stellt das halbe Tempo (1/2X) des gelernten Tempos ein. Die **AUDIOLASTIC™**-LED leuchtet, wenn das Tempo in Abweichung vom ursprünglich gelernten Tempo geändert worden ist.

Wenn Sie dem TRIO+ eine neue Folge beibringen, ist die Einstellung des TEMPO-Knopfes unerheblich. Nach dem Anlernen des neuen Teils wird das TRIO+ die Wiedergabe automatisch bei dem gelernten Tempo beginnen, bis der TEMPO-Knopf erneut verdreht wird. Nachdem der TEMPO-Knopf aus seiner aktuellen Position eingestellt worden ist, wird das Wiedergabetempo auf die neue Knopfposition aktualisiert und die **AUDIOLASTIC**-LED leuchtet auf. Damit ist sichergestellt, dass Sie immer den vollen Tempoeinstellbereich nach dem Anlernen eines Liedteils in das TRIO+ unabhängig von der Einstellung des TEMPO-Knopfes während der Lernphase zur Verfügung haben.

HINWEIS: Die **AUDIOLASTIC**-LED muss erloschen sein, um die Aufnahme in den Looper durchzuführen, und die LED blinkt kurz um dies anzuzeigen, falls Sie versuchen, eine Loop aufzunehmen, wenn das Tempo in Abweichung vom ursprünglich gelernten Tempo (1X) geändert worden ist. Um dieses Problem zu lösen, drehen Sie den **TEMPO**-Knopf in die 12-Uhr-Position, um das Tempo auf das ursprünglich gelernte Tempo zurückzustellen und die AUDIOLASTIC-Zeitstreckung zu deaktivieren. Nachdem Sie alle Ihre Loops und Overdubs für das Lied aufgenommen haben, können Sie das Tempo des Liedes bei Bedarf einstellen.

ERWEITERTE FUNKTIONEN

Schlagzeugeinzählen aktivieren

Das TRIO+ verfügt über eine Schlagzeugeinzählfunktion, die zur Durchführung der folgenden Funktionen verwendet werden kann:

- Bereitstellung eines 1-Takt-Einzählens vor dem Spielen eines Liedes.
- Aufnahme von Loops mit der Band, die zum ersten Schlag eines Teils beginnen.

Die Einzählfunktion ist einmalig, sodass sie jedes Mal erneut aktiviert werden muss, wenn Sie die Funktion verwenden wollen. Sie können die Funktion aktivieren, indem Sie die ausgewählte **PART**-Taste 2 Sekunden gedrückt halten. Der folgende Abschnitt enthält eine schrittweise Anleitung zur Verwendung der Einzählfunktion in den oben beschriebenen Szenarios.

HINWEIS: Sie müssen dem TRIO+ mindestens einen Teil beigebracht haben, bevor die Einzählfunktion zur Verfügung steht.

Ein Lied mit Einzählen beginnen

So stellen Sie ein 1-Takt-Einzählen vor dem Spielen eines Liedes bereit:

1. Stoppen Sie die Bandwiedergabe und drücken Sie die **PART**-Taste zur Auswahl des ersten Teils, der für das Lied gespielt wird. Falls Sie eine Liedsequenz programmiert haben, ist diese bereits ausgewählt worden. Die Taste für den derzeit ausgewählten Liedteil leuchtet jetzt heller als alle anderen Tasten.
2. Drücken und halten Sie die derzeit ausgewählte **PART**-Taste 2 Sekunden lang. (Die **PART**-Taste beginnt mit der Rate des Tempos des ausgewählten Teils zu blinken und die Einzählfunktion wird aktiviert.) Bitte beachten Sie, dass das Einzählen deaktiviert wird, wenn Sie die **PART**-Taste erneut 2 Sekunden gedrückt halten.
3. Wenn Sie zum Einzählen bereit sind, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter.
4. Die Band beginnt ihr Spiel nach dem 1-Takt-Einzählen, und Sie können dann zusammen mit der Band spielen.

Eine Loop mit der Band mittels Einzählen aufnehmen

Es kann äußerst nützlich sein, ein Einzählen zu hören, bevor Sie die Aufnahme einer Loop mit der Band beginnen, zum Beispiel wenn Sie ein Solo aufnehmen, das zum ersten Schlag des Teils beginnt.

So aktivieren Sie ein 1-Takt-Einzählen und nehmen Sie eine Loop mit der Band auf:

1. Drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen.
2. Stellen Sie den **LOOP**-Pegelknopf in die 12-Uhr-Position.
3. Vergewissern Sie sich, dass die **AUDIOLASTIC™**-LED erloschen ist. Ist das nicht der Fall, passen Sie den **TEMPO**-Regler an und stellen Sie ihn in die 12-Uhr-Position, woraufhin die **AUDIOLASTIC**-LED erlöschen sollte.
4. Wählen Sie den Teil aus, für den Sie die Loop aufnehmen wollen.
5. Drücken und halten Sie die derzeit ausgewählte **PART**-Taste 2 Sekunden lang. (Die **PART**-Taste beginnt mit der Rate des Tempos des Teils zu blinken und die Einzählfunktion wird aktiviert.) Bitte beachten Sie, dass das Einzählen deaktiviert wird, wenn Sie die **PART**-Taste erneut 2 Sekunden gedrückt halten.
6. Drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper.
7. Wenn Sie zum Einzählen bereit sind, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter.
8. Die Loop-Aufnahme beginnt nach dem 1-Takt-Einzählen, und Sie können zum Schlag mit Ihrem Spiel beginnen.

9. Wenn das Ende des Teils erreicht ist, stoppt die Loop-Aufnahme automatisch und beginnt die Wiedergabe. Falls Ihr Gitarrenteil vor dem Liedteil endet, drücken Sie den **LOOPER**-Fußschalter zum Stopp der Loop-Aufnahme oder achten Sie darauf, dass Ihre Gitarre bis zum Ende des Teils kein Geräusch macht. Wenn der Teil endet, leuchtet die **LOOPER**-LED grün und die soeben aufgenommene Loop beginnt, zusammen mit der Band zu spielen.

TIPP: Zum Löschen der Loop zwecks erneuter Aufnahme befolgen Sie die Anleitung in „*Loops löschen*“ auf Seite 25.

TIPP: Ein andere Methode zur Aufnahme eines Solos mit Beginn zum ersten Schlag besteht darin, die Bandwiedergabe zu starten, den Looper zu schärfen und danach mit dem Spielen des Solos zu beginnen, wenn der Teil wieder zurückkehrt. Weitere Informationen finden Sie unter „*Loops mit der Begleitband aufnehmen*“ auf Seite 22.

Dem TRIO+ Hinweise beim Anlernen geben

„Hinweise“ gestatten Ihnen, dem TRIO+ mitzuteilen, wie das Gelernte zu interpretieren ist. Hinweise können verwendet werden, um:

- Einen bestimmten Stil vor dem Anlernen der Band auszuwählen;
- Unter Verwendung eines Metronoms sicherzustellen, dass das Tempo eines neuen Teils exakt dem Tempo des vorhergegangenen Teils entspricht;
- Dem TRIO+ mitzuteilen, dass Sie eine schnellere oder langsamere Interpretation Ihres Tempos bevorzugen würden.

Einen Stil vorwählen

Das TRIO+ kann darauf programmiert werden, bei jedem Anlernen eines Liedteils einen vorgewählten Stil zu verwenden.

Zu wählen Sie einen Stil vor:

1. Bevor Sie dem TRIO+ Ihren Liedteil beibringen (die **BAND**-LED blinkt langsam rot), drehen Sie den **STYLE**-Knopf auf den von Ihnen gewünschten vorgewählten Stil. Der ausgewählte Stil blinkt synchron mit der **BAND**-LED was anzeigt, dass dieser Stil die automatische Stilwahl umgeht. Vorgewählte Stile bleiben für alle Teile des aktuellen Liedes gültig, sofern sie nicht geändert werden.
2. Zur Rückkehr zur automatischen Stilwahl zu jeder Zeit vor dem Anlernen eines neuen Teils drehen Sie den **STYLE**-Knopf, bis alle **STYLE**-LED erloschen sind.

HINWEIS: Wenn ein neues Lied geladen wird, kehrt die Stilwahl zur Voreinstellung (automatisch) zurück.

Tempo mithilfe des Metronoms an einen früheren Liedteil anpassen

Sie können dem TRIO+ mitteilen, dass Sie einen neuen Liedteil anlernen oder eine Loop aufnehmen, bei dem/der nur ein Teil mit demselben Tempo wie der zuletzt ausgewählte Liedteil des aktuellen Liedes gespielt wird. Dazu verwenden Sie die Metronomfunktion.

Die Metronomfunktion ist einmalig, sodass sie jedes Mal neu aktiviert werden muss, wenn Sie die Funktion verwenden wollen. Sie können die Funktion aktivieren, indem Sie die ausgewählte **PART**-Taste 2 Sekunden gedrückt halten. Der folgende Abschnitt enthält eine schrittweise Anleitung zur Verwendung der Metronomfunktion.

HINWEIS: Sie müssen dem TRIO+ mindestens einen Teil beigebracht haben, bevor die Metronomfunktion zur Verfügung stehen wird.

So passen Sie das Tempo eines neuen Teils an den vorhergegangenen Teil mithilfe des Metronoms an:

1. Falls die Band spielt, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter, um die Bandwiedergabe zu stoppen.
2. Verwenden Sie die **PART**-Tasten, um den Teil auszuwählen, auf dem Sie die Loop anlernen oder aufnehmen wollen.
3. Falls Sie eine Loop aufnehmen, vergewissern Sie sich, dass die **AUDIOLASTIC™**-LED erloschen ist. Ist das nicht der Fall, passen Sie den **TEMPO**-Regler an und stellen Sie ihn in die 12-Uhr-Position, woraufhin die **AUDIOLASTIC**-LED erlöschen sollte.
4. Drücken und halten Sie die derzeit ausgewählte **PART**-Taste, bis das Metronom startet. Die **PART**-Taste beginnt ebenfalls mit der Rate des Tempos des vorhergegangenen Teils zu blinken.
5. Wenn Sie ein Gefühl für das Tempo gewonnen haben, achten Sie darauf, dass Ihre Gitarre kein Geräusch macht, und drücken Sie den **BAND**-Fußschalter zum Schärfen der Band (zum Anlernen) oder den **LOOPER**-Fußschalter zum Schärfen des Looper (zur Aufnahme einer Loop). Sobald Sie jetzt Ihren Anschlag beginnen, startet das Anlernen bzw. die Loop-Aufnahme.
6. Wenn Sie Ihren Liedteil oder die Loop abschließen, drücken Sie den **BAND**-Fußschalter genau zu dem Schlag, mit dem Sie gestartet haben. Die Band oder Loop beginnt jetzt zu spielen und - solange Ihr neuer Teil einigermaßen nahe dem Metronomtempo liegt - ändert das TRIO+ das Tempo zur Anpassung an das Metronomtempo.

TIPP: Zum Löschen des Liedteils oder der Loop zwecks erneuter Aufnahme befolgen Sie die Anleitung in „Die TRIO+-Band löschen“ auf Seite 19 oder „Loops löschen“ auf Seite 25.

Tempointerpretation mit der ALT TIME-Taste

Manchmal ist es für das TRIO+ schwierig, auf der Grundlage des zum Anlernen ausgewählten Rhythmus automatisch zwischen einem langsamen oder schnellen Tempo zu wählen. Sie können dem TRIO+ mitteilen, dass Sie entweder eine schnelle oder langsame Interpretation Ihres Liedteils wünschen, indem Sie die ALT TIME-Taste verwenden, um einen Tempohinweis zu geben.

Zu aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Tempointerpretation:

1. Bevor Sie dem TRIO+ Ihren Liedteil beibringen (die **BAND**-LED blinkt langsam rot), drücken Sie die **ALT TIME**-Taste (woraufhin die Taste rot zu blinken beginnt). Nachdem Sie Ihren Teil angelernt haben, wird das TRIO+ versuchen, die langsamste Tempointerpretation Ihres Rhythmus auszuwählen.
2. Drücken Sie erneut die **ALT TIME**-Taste (die Taste beginnt grün zu blinken), damit das TRIO+ einen schnelleren Liedteil erwarten wird. Nachdem Sie Ihren Teil angelernt haben, wird das TRIO+ versuchen, die schnellste Tempointerpretation Ihres Rhythmus auszuwählen.
3. Zur Rückkehr zum Normalbetrieb drücken Sie erneut die **ALT TIME**-Taste (die danach aufhört zu blinken.) Jetzt wird das TRIO+ automatisch bestimmen, ob ein Liedteil bei aktivierter **ALT TIME**-Taste mit der halben oder doppelten Zeit wiedergegeben wird. Das erfolgt auf der Grundlage des von Ihnen beim Anlernen des Liedteils gespielten Rhythmus.

LIEDER VERWALTEN

Lieder speichern

Das TRIO+ speichert automatisch alle Lieder und Loops auf der mitgelieferten microSD-Karte. Bis zu 12 Lieder (mit jeweils bis zu 5 Teilen mit Loops) können auf einer installierten microSD-Karte gespeichert werden. Weitere Informationen über kompatible microSD-Karten finden Sie unter „**Informationen zur microSD-Karte**“ auf Seite 4.

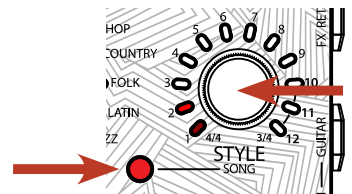
HINWEIS: Um sicherzustellen, dass Sie Daten nicht unerwartet verlieren, stoppen Sie immer die Wiedergabe des TRIO+ und warten Sie mindestens 5 Sekunden, ohne Änderungen an Ihren Liedern vorzunehmen, bevor Sie die SD-Karte entnehmen oder die Stromversorgung zum Pedal trennen.

Lieder und Loops können außerdem auf einem Computer verwaltet werden, indem Sie die kostenlose TRIO Manager-Software für Mac und PC verwenden. Weitere Informationen über die TRIO Manager-Software finden Sie unter „**TRIO Manager Software/Firmware Updates**“ auf Seite 57.

Ein neues Lied erstellen

So erstellen Sie ein neues Lied:

1. Drücken Sie die **SONG**-Taste.
2. Drehen Sie den **STYLE**-Knopf zur Auswahl eines leeren Liedes. (Bei leeren Liedern sind die **STYLE**-LED erloschen.)
3. Drücken Sie die **SONG**-Taste oder den **BAND**-Fußschalter, um die Funktion zu verlassen.



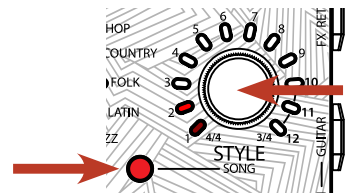
Ein Lied laden

So laden Sie ein Lied:

1. Drücken Sie die **SONG**-Taste.
2. Drehen Sie den **STYLE**-Knopf zur Auswahl eines zu ladenden Liedes. (Zuvor geladene Lieder sind leuchten schwach rot.)

TIPP: Wenn Sie ein Lied mit dem **STYLE**-Knopf auswählen, bieten die LED **SEQ**, **PART**, **ALT TIME**, **GENRE**, **SIMPLE BASS**, **LOOPER** und **BAND** eine Anzeige des ausgewählten Liedzustands.

3. Drücken Sie die **SONG**-Taste oder den **BAND**-Fußschalter, um die Funktion zu verlassen. Bitte beachten Sie, dass das TRIO+ einen Augenblick benötigt, um das Lied zu laden. Der Ladevorgang ist abgeschlossen, wenn die **SONG**-Tasten-LED erlischt und alle anderen LED zum Normalbetrieb zurückkehren.

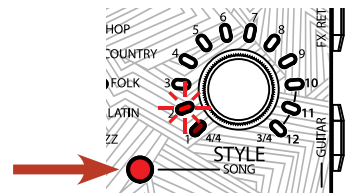


Ein Lied löschen

So löschen Sie ein Lied:

1. Drücken Sie die **SONG**-Taste.
2. Drehen Sie am **STYLE**-Knopf zur Auswahl des zu löschenden Liedes.
3. Drücken und halten Sie die **SONG**-Taste 2 Sekunden lang, um das ausgewählte Lied zu löschen. (Die LED des ausgewählten Liedes blinkt kurz rot.) Bitte beachten Sie, dass die Löschung eines Liedes nicht rückgängig gemacht werden kann.

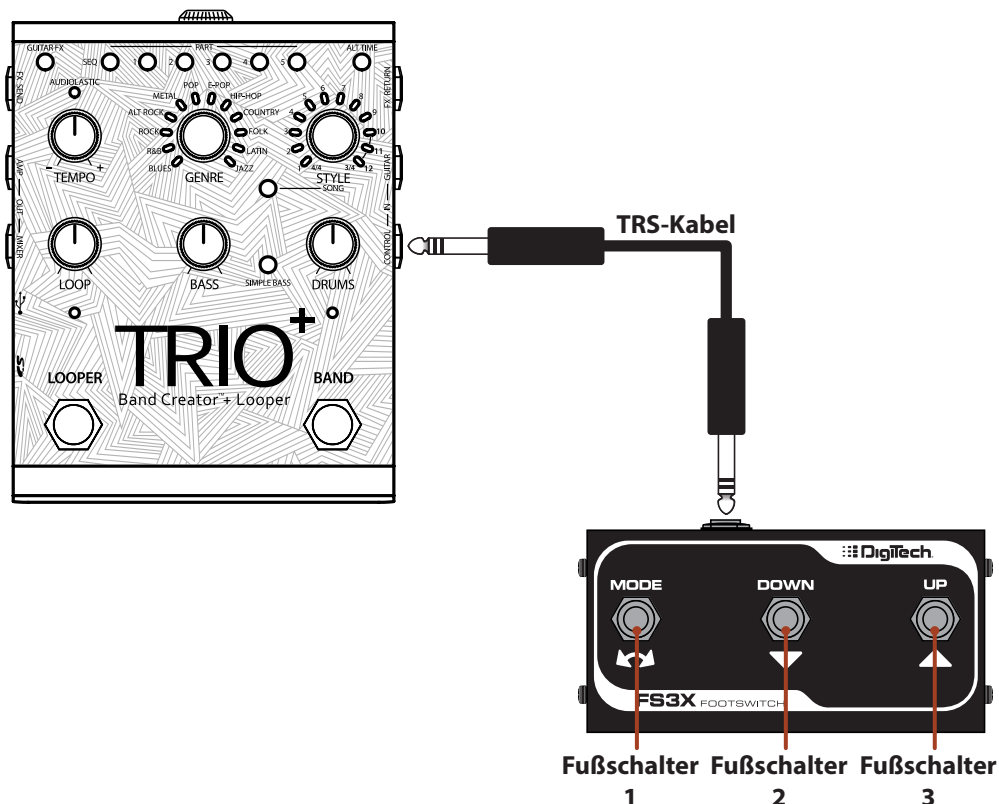
HINWEIS: Die Löschung eines Liedes kann nicht rückgängig gemacht werden.



EINEN FS3X-FUSSSCHALTER VERWENDEN

Ein optionaler DigiTech FS3X-Fußschalter kann an der CONTROL IN-Buchse eingesteckt werden und bietet Ihnen eine zusätzliche Freihandsteuerung. Beim Anschluss des FS3X an das TRIO+ muss ein 1/4"-TRS- (Tip-Ring-Sleeve-) Kabel verwendet werden.

Wenn Sie einen optionalen FS3X-Fußschalter zur Steuerung verwenden, können Sie zwischen 3 Betriebsmodi wählen. Die folgende Tabelle zeigt die 3 Modi und die Funktionen, die von jedem FS3X-Fußschalter in jedem Modus gesteuert werden.



FS3X-Modus	Drücken und halten während des Anschließens	FS3X-Steuerung		
		Fußschalter 1	Fußschalter 2	Fußschalter 3
Live (Vorgabe)	FS3X-Fußschalter 1	Zum nächsten STYLE gehen (halten, um zum vorhergegangenen STYLE zu gehen)	Zum nächsten PART gehen (im gestoppten Zustand halten, um das Schlagzeugeinzählen oder Metronom einzuschalten)	ALT TIME-Modus umschalten
Table Top	FS3X-Fußschalter 2	Dasselbe wie beim TRIO+ LOOPER-Fußschalter	Zum nächsten PART gehen (im gestoppten Zustand halten, um das Schlagzeugeinzählen oder Metronom einzuschalten)	Dasselbe wie beim TRIO+ BAND-Fußschalter
Live Mixer	FS3X-Fußschalter 3	Halten, um den Bass stummzuschalten	Halten, um das Schlagzeug stummzuschalten	Halten, um Bass und Schlagzeug stummzuschalten

So wechseln Sie den FS3X-Modus:

1. Vergewissern Sie sich, dass das TRIO+ mit Strom versorgt ist und läuft.
2. Trennen Sie den FS3X vom TRIO+ (falls er zurzeit eingesteckt ist).
3. Drücken und halten Sie den FS3X-**FUSSSCHALTER** entsprechend des gewünschten Modus (siehe obige Tabelle).
4. Halten Sie den **FUSSSCHALTER** gedrückt und schließen Sie den FS3X an der **CONTROL IN**-Buchse an. Halten Sie den **FUSSSCHALTER** nach dem Anschluss des FS3X mindestens eine Sekunde lang gedrückt, bevor Sie ihn loslassen.
5. Das TRIO+ wird jetzt den neuen Fußschaltermodus verwenden.

DIE GENREN UND STILE

Das DigiTech TRIO wurde vollkommen neu entworfen, um Ihnen den Eindruck zu vermitteln, dass Sie mit einem tatsächlichen Rhythmusabschnitt spielen: Ein Gefühl, dass ganz anders als das Spielen nach statischen Backing Tracks ist. Die Stile werden Ihrer eigenen Akkordfolge und dem Übergang zwischen Akkorden folgen und basieren auf einem Verständnis der musikalischen Theorie. Die Bassnoten werden dynamisch ausgewählt und variieren sowohl innerhalb eines Teils als auch jedes Mal während des Teils. Weiterhin wurden die Stile des TRIO+ unter Verwendung von Aufnahmen einiger der bedeutendsten Session-Spieler aus Nashville erstellt.

Das Schlagzeug für jeden Stil kann für „normale“ oder „hohe“ Intensität programmiert werden, die ungefähr dem Vers und Refrain entsprechen. Jeder der fünf Liedteile des TRIO+ kann für normale oder hohe Intensität programmiert werden, wodurch die Teile zur Verwendung als Vers oder Refrain geeignet sind. Weitere Informationen finden Sie unter „*Liedteilintensitäten programmieren*“ auf Seite 20. Verschiedene Schlagzeug-Voicing-Ersatzstücke kommen ebenfalls zum Einsatz, um eine gewisse Abwechslung innerhalb eines Teils sowie zwischen Teilen zu bieten.

Das TRIO+ bietet Ihnen die folgenden Genres zur Wahl:

- **BLUES** — Blues ist das Genre für alle Stile auf Blues-Basis. Die Bassteile haben im Allgemeinen einen bluesartigen Tonfall, und wir haben hier eine Reihe von Swing-Stilen eingefügt.
- **R&B** — Der Platz für Stile mit Motown, Stax oder Memphis Soul Vibe. Etwas bluesartig und etwas funky.
- **ROCK** — Die klassischen Rock Sounds der 60er-, 70er- und 80er-Jahre gehören ins Rock-Genre. Oft etwas bluesartig mit hartem Schlagzeug.
- **ALT ROCK** — Funky Rock, Punk und Reggae-beeinflusste Stile der 90er-Jahre sind in unserem Alt-Rock-Genre enthalten. Denken Sie an alles von RHCP und Sublime bis Smashing Pumpkins. Einfach der Sound der 90er.
- **METAL** — Für Spieler, die es schwerer als Rock lieben. Dieses Genre basiert auf Stilen von Thrash, Death und Black Metal bis zu Metalcore und hat sattes Double-Kick-Schlagzeug und Blastbeats.
- **POP** — Saubere klare Stile, die als Fundament für melodische Pop Songs dienen.
- **E-POP** — Eine Sammlung aus synthetisierter und schlagzeugbasierender Popmusik der letzten 35 Jahre oder länger mit Einflüssen von Elektronik-Sounds mit Kultstatus.
- **HIP-HOP** — Ein Sampler von entspannten Grooves unter Einfluss des goldenen Zeitalters von Hip-Hop bis zur R&B-Renaissance in der 90er-Jahren und zu den modernen Sounds von Trap und modernen Beats im Cali-Stil. Diese Stile wurden im Hinblick darauf entworfen, am besten bei ca. 70-110 BPM zu arbeiten.
- **COUNTRY** — Alle Country-Stile sind im Country-Genre enthalten: von spärlichen Country-Walzen bis zu Country-Rock mit einem moderneren Sound.
- **FOLK** — Einfaches Schlagzeug und akustischer Bass für Folk-Stile der guten alten Zeit. Für alle, die eine spärliche Begleitung zum Spielen herkömmlicher Songs, Greenwich Village-Klassiker der 60er-Jahre oder sogar energiegeladenerer moderner Indie-Folk-Stile wünschen.
- **LATIN** — Eine Auswahl klassischer Latin-Stile mit einer Mischung aus herkömmlichem Schlagzeug und zeitgemäßen Arrangements.
- **JAZZ** — Klassische Jazz-Stile mit viel Swing Beats und Walking Basslines.

Jedes Genre hat 12 Stile zur Wahl mit dem STYLE-Knopf. Die folgende Tabelle beschreibt die verfügbaren Stile: Der Verweis auf „normale“ und „hohe“ Intensität im Stilbeschreibungsfeld bezieht sich auf den Zustand der Liedteile des TRIO+: Eine grüne PART-Taste ist auf normale Intensität und eine rote PART-Taste auf hohe Intensität programmiert. Weitere Informationen finden Sie unter „*Liedteilintensitäten programmieren*“ auf Seite 20.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Blues	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Jazz-Blues mittleren Tempos. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 120 am besten an. Langsames Bass Walking zwischen Akkorden. Ein spärlicherer Stil mit wenig Dekoration. Einfacher Beat mit geradem Kick und Snare. Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechseln.
Blues	2	4/4	Gleichmäßige 16tel	Smooth jazzartiger Blues mit einem poppigen Rhythmus. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 130 am besten an. Spärlicher Stakkatobass-Groove mit Oktavsprüngen. Groove-Schlagzeug bewegt sich von engen Hats und Sidestick/Snare im Abschnitt mit normaler Intensität zu spritzigen Hats und Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Blues	3	4/4	Gleichmäßige 8tel	Langsamer Blues. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 130 am besten an. Bass Walking zwischen Akkorden zum Übergang und recht belebt. Schlagzeug wechselt zwischen Sidestick und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität zu Snare und Ride im Abschnitt mit hoher Intensität.
Blues	4	4/4	Swing-8tel	Blues im Chess Records-Stil. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 150 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton auf Achtelnoten, kurzes Walking zwischen Akkorden zum Übergang. Treibendes Swing Rock-Schlagzeug mit belebtem Brush Snare. Becken setzen im Abschnitt mit hoher Intensität ein.
Blues	5	4/4	Swing-8tel	Blues mit einem Beigeschmack von Boogie Woogie/Zydeco. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 125 am besten an. Einfacher entspannter Blues-Bass spielt Oktaven mit gelegentlichem Walking zwischen Akkorden. Starkes Shuffle Brush Snare-Schlagzeug mit Brush/Sidestick im Abschnitt mit normaler Intensität und Becken im Abschnitt mit hoher Intensität.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Blues	6	4/4	Swing-8tel	Langsamer Blues im Chicago-Stil. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 115 am besten an. Bass arpeggiert Akkorde auf Achtelnoten mit gelegentlichem belebtem Fill. Einfacher geschwungener Beat mit Brush Snares.
Blues	7	4/4	Swing-8tel	Lo-Fi-Blues-Band. Hört sich bei Tempos zwischen 110 und 140 am besten an. Stakkato Walking Blues-Bass. Offbeat Snare und viel offene Hi-Hat-Action im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und rollendem Snare wechselnd.
Blues	8	4/4	Swing-8tel	Gefühlvoller Blues Shuffle. Hört sich bei Tempos zwischen 90 und 130 am besten an. Walking Blues-Bass. Blues Shuffle-Schlagzeug mit Hats, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechselnd.
Blues	9	4/4	Swing-8tel	Blues Shuffle. Hört sich bei Tempos zwischen 105 und 150 am besten an. Klassischer Shuffle Blues mit großen Sprüngen zwischen Akkorden. Shuffle-Schlagzeug, Snare auf dem dritten Beat und Becken im Abschnitt mit hoher Intensität.
Blues	10	3/4	Gerade 8tel	Blues-Rock im 3/4-Takt. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 150 am besten an. Gleichmäßiger Bass auf dem Grundton des Akkords mit gelegentlichen schnellen Übergangspassagen. Schlagzeug wechselt zwischen Snare und Hats im Abschnitt mit normaler Intensität zu Snare und Ride im Abschnitt mit hoher Intensität.
Blues	11	3/4	Swing-8tel	Blues Shuffle-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 150 am besten an. Gleichmäßiger Bass, wechseln zwischen Grundton und Quinte mit Übergängen aus zwei Noten. Rock Beat mit Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Ride und Snare wechseln.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Blues	12	3/4	Swing-8tel	Blues-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 50 und 130 am besten an. Bassrhythmus ähnlich dem Blues-Stil Nr. 11 mit wechselndem Grundton, Quinte rauf und Sekunde runter. Wechsel zwischen Snare und Hats im Abschnitt mit normaler Intensität zu Snare und Ride im Abschnitt mit hoher Intensität.
R&B	1	4/4	Gleichmäßige 16tel	R&B Rock mit langsamem gefühlvollem Rhythmus. Hört sich bei Tempos zwischen 55 und 80 am besten an. Langsamer bluesartiger Bass mit Übergangs-Fills zwischen Akkorden. Groove-Schlagzeug mit Hats, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechselnd.
R&B	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Soul-Rhythmus der 60er-Jahre. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 130 am besten an. Bass arpeggiert Akkorde mit Walking rauf für Übergänge. Einfaches Funk/Soul-Schlagzeug wechselt zwischen Hats im Abschnitt mit normaler Intensität zu Ride im Abschnitt mit hoher Intensität.
R&B	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Soul der 70er-Jahre. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 110 am besten an. Bass beginnt mit dem Grundton und bewegt sich danach auf die Quinte mit chromatischen Walking-Übergängen. Funky Schlagzeug mit Cowbell, dessen Intensität im Abschnitt mit hoher Intensität zunimmt.
R&B	4	4/4	Gleichmäßige 16tel	Smooth jazzartiger Soul. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 130 am besten an. Langsamer Bass mit leicht chromatischen Walking-up-Übergängen am Ende des Takts und gelegentlichen schnellen Verzierungen. Einfaches Schlagzeug mit 4-on-the-floor-Kick, regulären Hats und spärlichem Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Ride und regulärem Snare wechselnd.
R&B	5	4/4	Gleichmäßige 8tel	Soul Groove-Schlagzeug und Bass der 60er-Jahre. Hört sich bei Tempos zwischen 90 und 130 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton mit gelegentlichen Quinten- oder Oktavsprüngen und viel Verzierung am Taktende. Funky Beat mit schönem Kick/Snare-Zwischenspiel. Becken und Tamburin im Abschnitt mit hoher Intensität.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
R&B	6	4/4	Gleichmäßige 16tel	Electric Funk. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 125 am besten an. Funky synkopierter Bass mit viel chromatischem Walking und Oktavsprüngen. Gerades Funk-Schlagzeug mit Brush Snare im Abschnitt mit normaler Intensität.
R&B	7	4/4	Gleichmäßige 8tel	Soul mit Tamburin der 60er-Jahre. Hört sich bei Tempos zwischen 90 und 130 am besten an. Funky Bassline mit einem Blues-Gefühl. Einfacher Funk Beat mit Tamburin. Becken im Abschnitt mit hoher Intensität.
R&B	8	4/4	Gleichmäßige 8tel	Swing R&B Groove. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 150 am besten an. Funky Stakkato-Bass springt zwischen Grundton und Quinte. Tamburin und Schlagzeug mit viel Snare. Ride setzt im Abschnitt mit hoher Intensität ein.
R&B	9	4/4	Swing-8tel	Swinging R&B Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 130 am besten an. Boogie-Bass arpeggiert und Walking zwischen Akkorden. Rock-Schlagzeug mit Geisternoten auf dem Snare. Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Ride wechseln.
R&B	10	3/4	Gleichmäßige 8tel	Gerader R&B-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 120 am besten an. Der Bass liegt auf dem Grundton mit kleinen Verzierungen. Gleichmäßiger 3/4-Soul Beat mit Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Ride und Snare wechseln.
R&B	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Treibender Soul Funk. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 120 am besten an. Treibender Bass auf dem Grundton mit Verzierungen am Taktende. Funky Walzer-Beat mit Tamburin und Ride im Abschnitt mit hoher Intensität.
R&B	12	3/4	Swing-8tel	Soul Funk mit Percussion der 70er-Jahre. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 125 am besten an. Funky Bass mit kurzen Übergängen zwischen Akkorden. Groovy 3/4-Beat mit Cowbell.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Rock	1	4/4	Gleichmäßige 16tel	Klassischer Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 110 am besten an. Bass ähnelt dem Rock-Stil Nr. 2, bietet aber etwas mehr Raum. Klassisches Rock-Schlagzeug mit Hats, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und belebterem Kick wechseln.
Rock	2	4/4	Gleichmäßige 16tel	Treibender britischer Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 130 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton, mit gelegentlichen Quinten- oder Oktavsprüngen. Hard Rock-Schlagzeug mit Hats, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechselnd.
Rock	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Einfach anzuhörender Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 110 und 160 am besten an. Einfacher Bassrhythmus auf dem Akkordgrundton. Standard-Rock-Schlagzeug mit Hats, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechseln.
Rock	4	4/4	Gleichmäßige 16tel	Uplifting Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 150 am besten an. Treibender Bass auf Sechzehntelnoten. Treibender Rock Beat mit 4/4-Kick und Groove-Hi-Hat im Abschnitt mit normaler Intensität und intensiverem Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Rock	5	4/4	Gleichmäßige 16tel	Funky Blues Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 110 und 150 am besten an. Treibende sechzehntel Bassline ohne komplexe Übergänge. Schlagzeug hat einen treibenden Rock Beat mit Percussion, Toms und mehr Cowbell im Abschnitt mit hoher Intensität.
Rock	6	4/4	Gleichmäßige 16tel	Northern Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 110 am besten an. Bass-Sound-Oktaven mit kurzen Walking-Übergängen zwischen Akkorden. Großes Rock-Schlagzeug mit losem offenem Hat und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare wechseln.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Rock	7	4/4	Gleichmäßige 8tel	Britische Invasion. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 140 am besten an. Ein leicht bluesartiger Bass mit viel Bewegung in Übergangstakten. Gerader Rock Beat mit stetigem Snare und engen Sechzehntelnoten-Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Achtelnotenbecken wechselnd.
Rock	8	4/4	Swing-16tel	Britischer Swing Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 110 am besten an. Ein leicht bluesartiger Bass liegt auf dem Grundton und geht in der zweiten Takthälfte den Akkord hinauf. Geschwungener britischer Rock-and-Roll Beat mit Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechseln.
Rock	9	4/4	Swing-16tel	Southern Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 120 am besten an. Southern Boogie Bass mit bluesartigen Übergängen zwischen den Akkorden. Swing Rock-and-Roll Beat mit verhaltenen Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu gleichmäßigem Ride wechseln.
Rock	10	3/4	Gleichmäßige 8tel	R&B Rock im 3/4-Takt. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 120 am besten an. Einfacher Bass auf dem Grundton des Akkords. Schlagzeug wechselt von einfachem Kick und Snare mit Groove Hats im Abschnitt mit normaler Intensität zu Ride im Abschnitt mit hoher Intensität.
Rock	11	3/4	Gleichmäßige 16tel	Country Rock im 3/4-Takt. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 135 am besten an. Der Bass besteht hauptsächlich aus gleichmäßigen Noten auf dem Grundton mit Walking-Passagen zwischen Akkorden. Rock-Walzer mit Hats und doppeltem Kick-Muster im Abschnitt mit normaler Intensität sowie Ride-Becken und einem entspannteren Kick im Abschnitt mit hoher Intensität.
Rock	12	3/4	Swing-8tel	Northern Swing-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 120 am besten an. Groove-Bass wechselt zwischen Grundton und Sekunde darunter mit kurzem Walking zwischen Akkorden. Hat das Gefühl eines britischen Rock-Schlagzeugs mit viel Becken.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Alternativer Rock	1	4/4	Gleichmäßige 16tel	Jazz Funk Pop. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 130 am besten an. Groove-Bass mit kleinen Verzierungen. Funky Schlagzeug wechselt zwischen engen Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität sowie einem lockereren Hat und intensiveren Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Alternativer Rock	2	4/4	Gleichmäßige 16tel	Klassischer gerader Reggae. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 100 am besten an. Spärlicher Bass liegt auf dem Grundton und lässt viel Raum. Schlagzeug wird von Hat und Rimshot/Brush Snare-Muster im Abschnitt mit normaler Intensität getragen. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt mehr Drive vom Kick hinzu.
Alternativer Rock	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Jazz Funk. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 125 am besten an. Funky synkopierter Bass mit vielen großen Intervallsprüngen. Verhaltene Funk-Schlagzeug mit Rimshots und engen Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, gefolgt von offenen Hats und Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Alternativer Rock	4	4/4	Gleichmäßige 8tel	Rootsy Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 130 am besten an. Stetiger Bass mit kleinen Übergängen zwischen Akkorden und kurzen Verzierungen. Treibendes Rock-Schlagzeug mit Becken im Abschnitt mit hoher Intensität.
Alternativer Rock	5	4/4	Gleichmäßige 16tel	Jazz Funk Groove. Hört sich bei Tempos zwischen 65 und 130 am besten an. Groove-Bass ähnlich dem alternativen Rock-Stil Nr. 1, aber etwas weniger belebt. Funky Schlagzeug mit Offbeat Hat-Akzenten und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare wechseln.
Alternativer Rock	6	4/4	Gleichmäßige 8tel	Bass- und Schlagzeug-Jam. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 100 am besten an. Funky synkopierte Bassline mit viel Ausschmückung in den Übergängen. Groovy funky Schlagzeug-Beat auf Snare und Hats, der im Abschnitt mit hoher Intensität belebter wird.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Alternativer Rock	7	4/4	Gleichmäßige 8tel	Klassischer Reggae. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 100 am besten an. Spärlicher Bass liegt auf dem Grundton und lässt viel Raum. Das Schlagzeug wird von einem Hat Groove- und Snare/Sidestick-Muster im Abschnitt mit normaler Intensität getragen. Die Intensität wird im Abschnitt mit hoher Intensität stärker.
Alternativer Rock	8	4/4	Swing-8tel	Swing-Rhythmusabschnitts-Jam. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 140 am besten an. Funky Bass hält den Grundton auf dem ersten Beat, mit viel Raum und Verzierungen am Taktende. Funky Schlagzeug mit Hat und Snare in beiden Abschnitten.
Alternativer Rock	9	4/4	Swing-16tel	Alternativer Swing Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 150 am besten an. Bass arpeggiert die Akkorde, mit einigen Sprüngen zwischen Grundton und Quinte. Solides Rock-Schlagzeug mit Shuffle Hats und Snare. Die Intensität wird im Abschnitt mit hoher Intensität stärker.
Alternativer Rock	10	3/4	Gleichmäßige 8tel	Funky Fusion-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 140 am besten an. Einfache Bassline hält den Grundton auf dem ersten Beat und lässt viel Raum. Treibendes Schlagzeug wechselt zwischen engen Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität sowie einem offenen Hat/Ride und Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Alternativer Rock	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Jazz Funk-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 110 am besten an. Kurz angebundene Stakkato-Bassline mit funky Riffs um den Grundton. Schlagzeug mit beharrlichem Kick und Smooth Snare-Rollen. Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechseln.
Alternativer Rock	12	3/4	Swing-8tel	Swing Reggae im 3/4-Takt. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 100 am besten an. Entspanntes Shuffle Hat- und Rimshot-Muster, zu fliegenden Becken und Snare wechselnd.
Metal	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Thrashy Stil der 80er-Jahre mit einem gleichmäßigen schweren Beat und geraden treibenden Bass. Der Abschnitt mit hoher Intensität wechselt Becken gegen Hats.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Metal	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Klassisches galoppierendes Metal-Schlagzeugmuster mit starken Becken im Abschnitt mit hoher Intensität. Energiegeladener Bass mit Kick- und Hi-Hat-Mustern.
Metal	3	4/4	Gleichmäßige 8tel	Metal-Gefühl der 90er-Jahre mit Hip-Hop-Einfluss und fliegenden Becken. Der Abschnitt mit hoher Intensität wechselt zu einem Halbzeitgefühl mit synkopiertem Kick-Schlagzeug und Becken.
Metal	4	4/4	Gleichmäßige 16tel	Metalcore-Stil mit geradem Snare-Muster und detailliertem Double Kick. Der Abschnitt mit hoher Intensität vermittelt ein Halbzeitgefühl. Der Bass liefert eine Interpunktion auf dem ersten Schlag.
Metal	5	4/4	Gleichmäßige 8tel	Metalcore-Stil mit beharrlicherem Kick. Der Abschnitt mit hoher Intensität hat ein Gefühl von Skank Beat mit fliegenden Becken. Ausbrüche von Stakkatobass.
Metal	6	4/4	Gleichmäßige 16tel	Treibender Double Kick Beat mit Snare auf dem dritten Schlag und Beckenakzenten, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu einem explosionsartigen Beat wechseln. Gleichmäßige treibende Bassline.
Metal	7	4/4	Gleichmäßige 16tel	Schwerkraftausbruch-Stil im Abschnitt mit normaler Intensität, der zu einem Skank Beat-Gefühl mit viel Kick mit unterschiedlichem Hat und Becken im Abschnitt mit hoher Intensität wechselt. Gleichmäßige treibende Bassline.
Metal	8	4/4	Gleichmäßige 8tel	Schwingender Thrashy Beat. Der Abschnitt mit hoher Intensität öffnet mit einem Halbzeitgefühl und einem gewissen Double Kick. Stakkatobass-Groove am Taktanfang.
Metal	9	4/4	Gleichmäßige 8tel	Beat im Swing Thrash-Stil mit detailliertem Kick. Der Abschnitt mit hoher Intensität enthält starken Double Kick. Gleichmäßiger Bass mit synkopierten Akzenten.
Metal	10	3/4	Gleichmäßige 8tel	6/8-Ballade mit starkem Double Kick und geschlossenen Hats, die im Abschnitt mit hoher Intensität ein offenes spritzigeres Gefühl annehmen. Groove Bass.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Metal	11	3/4	Gleichmäßige 16tel	6/8-Blast-Stil. Der Abschnitt mit hoher Intensität verdoppelt die Zeit von Hats und Snare mit dem Kick, um ein explosionsartiges Gefühl zu vermitteln. Die Bassline ist langsamer mit einem einfachen Groove.
Metal	12	3/4	Gleichmäßige 8tel	Schwerer geschwungener 3/4-Stil mit einem großen spritzigen Hat-Sound. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt detaillierten Double Kick hinzu und macht die Hats etwas enger. Der Bass liegt auf dem ersten Schlag auf dem Grundton mit spärlicher Verzierung.
Pop	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Indie Folk. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 170 am besten an. Langsamer Bass auf dem ersten und dritten Beat. 4/4-Kick mit Tamburin im Abschnitt mit normaler Intensität und hinzugefügtem Brush Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Pop	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Calypso-inspirierter Pop. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 130 am besten an. Eckige Bassline mit großen Sprüngen. Surf-Rock-Gefühl mit Stick und Brush im Abschnitt mit normaler Intensität und rollenden Brush Snares als Beat-Treiber im Abschnitt mit hoher Intensität.
Pop	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Moderner Pop Groove. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 150 am besten an. Bass spielt Akkordgrundtöne mit dekorativen Riffs zum Übergang zwischen Akkorden. Spärlicher Beat mit engen Hats, der im Abschnitt mit normaler Intensität den Rhythmus trägt, im Abschnitt mit hoher Intensität zu einem geraderen Pop Beat wechselnd.
Pop	4	4/4	Gleichmäßige 16tel	Pop Promise. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 140 am besten an. Treibender sechzehntel Bass mit wenig oder keiner Verzierung. Gerader treibender Rock Beat mit engen Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität mit Snare Fills öffnen.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Pop	5	4/4	Gleichmäßige 8tel	Pop im „Praise and Worship“-Stil. Hört sich bei Tempos zwischen 55 und 110 am besten an. Bass hält den Grundton des Akkords auf jeder gleichmäßigen Achtelnote mit einigen Oktavsprüngen. Stetiger Rock Beat mit Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität und hinzugefügten Becken im Abschnitt mit hoher Intensität.
Pop	6	4/4	Gleichmäßige 8tel	Island Band. Hört sich bei Tempos zwischen 90 und 150 am besten an. Bass spielt ansteigende Arpeggios. Der Beat hat ein Surf Rock Snare-Muster mit im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügten Becken.
Pop	7	4/4	Gleichmäßige 16tel	Uplifting Pop. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 140 am besten an. Bass spielt treibende Sechzehntelnoten mit kurzen Fills auf Übergangstakten ohne Oktavsprünge. Spärlicher Beat mit engen sechzehntel Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechseln.
Pop	8	4/4	Swing-8tel	Swing Pop Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 140 am besten an. Einfacher Bass, der zwischen dem Grundton und einer Quinte nach oben bzw. Quarte nach unten wechselt. Wenige Übergänge. Swing Pop Rock-Schlagzeug mit doppeltem Snare-Muster, von Hats im Abschnitt mit normaler Intensität zu Ride im Abschnitt mit hoher Intensität wechselnd.
Pop	9	4/4	Swing-8tel	Swing Pop mit sauberem Schlagzeug. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 160 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton und lässt viel Raum. Einfacher Übergang zwischen Akkorden. Schlagzeug mit Hats ohne Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu einem energiegeladeneren Snare- und Hat-Muster wechselnd.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Pop	10	3/4	Gleichmäßige 8tel	Gerader Pop-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 150 am besten an. Langsamer Bass spielt den Grundton mit Walking zwischen Akkorden und gelegentlichen großen Sprüngen. Spärlicher Schlagzeug-Beat wechselt zwischen engem Hat und stetigem Brush Snare im Abschnitt mit normaler Intensität sowie Ride-Becken und Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Pop	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Pop-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 200 am besten an. Bass spielt den Grundton mit kurzem Walking zwischen einigen Übergängen und dem gelegentlichen großen Sprung. Shuffle Snare Beat, mit Hats im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken wechseln.
Pop	12	3/4	Swing-8tel	Swing Pop-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 140 am besten an. Belebter Bass um den Grundton mit wenig Überraschungen. Shuffle Beat mit Brush Snare und Sidestick sowie im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügten glatten Ride-Becken.
E-Pop	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Klassischer elektronischer Stil alter Schule, der lose auf bahnbrechenden deutschen Schallplatten basiert. Bass arpeggiert die Akkorde mit Oktavsprüngen. Spärlich synthetisierter Schlagzeug-Beat mit Kick und Snare. Hats im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügt.
E-Pop	2	4/4	Gleichmäßige 16tel	Moderner Synthpop unter Trap-Einfluss mit blühenden Kicks, schnellfeuernden Snares und dahinjagenden Hats. Bass spielt lange Noten auf den Akkordgrundtönen.
E-Pop	3	4/4	Gleichmäßige 8tel	Shoegaze-inspirierter Synthpop mit einem gesampleten Kit, der im Abschnitt mit hoher Intensität einen spärlichen House Beat der 80er-Jahre spielt. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt ein treibendes Hat-Muster und Toms hinzu. Groove Bass auf dem Grundton.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
E-Pop	4	4/4	Gleichmäßige 8tel	Moderner Indie Synthpop aus den USA. Leichter Disco Beat im Schlagzeugstil mit einem loseren Open-Hat-Gefühl, im Abschnitt mit hoher Intensität zu einem engen Groove wechselnd. Bass wechselt zwischen kurzen Achtelnoten und gehaltenen Noten.
E-Pop	5	4/4	Gleichmäßige 8tel	Klassischer, früher britischer Synthpop aus einem einfachen Schlagzeug-Beat mit klassischen Tom Fills, die im Abschnitt mit hoher Intensität stärker werden, gepaart mit einem energiegeladenen Oktavsprungbass.
E-Pop	6	4/4	Gleichmäßige 16tel	Synthpop unter Post-Punk-Einfluss aus den 80er-Jahren. Spärliche elektronische Beats mit Tom-Rollen und stotternden Snares sowie einem stark arpeggierten Bass. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt dem Schlagzeug ein offenes Hat-Muster hinzu.
E-Pop	7	4/4	Gleichmäßige 8tel	Garage Sounds aus Großbritannien Anfang der 00er-Jahre. Wendiger und synkopierter Beat mit viel Bewegungsfreiraum. Der Abschnitt mit hoher Intensität bietet eine unterschiedliche Stilinterpretation. Funky Bass spielt in und um den Beat und arpeggiert die Akkorde.
E-Pop	8	4/4	Swing-8tel	Schwungvoller Swing Beat mit synthetisiertem Schlagzeug. Einfacher, aber treibender Bass auf dem Grundton mit einigen arpeggierten Fills. Der Abschnitt mit hoher Intensität verstärkt die Intensität des Schlagzeugs.
E-Pop	9	4/4	Swing-8tel	Swing Groove mit Hip-Hop-Einfluss sowie Shuffle Hi-Hats und Oktavsprungbass. Claps wechseln im Abschnitt mit hoher Intensität zu Snares, und das Hi-Hat-Muster ändert sich mehr in Richtung auf offene Hats.
E-Pop	10	3/4	Gleichmäßige 16tel	Schwungvoller 3/4-Stil mit Low Kicks und Schlagzeug-Toms. Wendige synkopierte Hi-Hats werden geschäftiger und treiben das Schlagzeug im Abschnitt mit hoher Intensität. Oktavsprungbass.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
E-Pop	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Moderner Retrostil der 80er-Jahre mit einem gebrochenen 6/8-Gefühl. Arpeggierter Bass und spärliches elektronisches Schlagzeugmuster mit engen Kicks und synkopierten Hi-Hat-Mustern werden im Abschnitt mit hoher Intensität treibender.
E-Pop	12	3/4	Swing-16tel	Moderner skandinavischer Synthpop im 3/4-Takt. Stotternde Snare Rolls und Hats, die im Abschnitt mit hoher Intensität belebter werden, von einem arpeggierten Oktavsprungbass begleitet.
Hip-Hop	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Stil mit Trap-Einfluss mit blühendem Kick- und Clap-Muster, ausgeschmückt mit Paper Snare Fills und synthetisiertem Bass. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt dem Schlagzeugteil Hat-Trillern und mehr Toms hinzu.
Hip-Hop	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Spärlicher Hip-Hop Beat auf schmutzigem Akustik-Kit mit Snare, der im Abschnitt mit hoher Intensität zu Claps und Tamburinakzenten wechselt. Einfacher Bass hält den Groove mit funky Fills.
Hip-Hop	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Trip-Hop im Bristol-Stil mit gedubbttem Bass und weitem widerhallendem Beat. Hats werden im Abschnitt mit hoher Intensität belebter und erhöhen das Energieniveau, ohne dabei den Groove zu zerstören. Versuchen Sie das langsam.
Hip-Hop	4	4/4	Gleichmäßige 8tel	Spärliche R&B-Schlagzeugprogrammierung im L.A.-Stil mit einem leichten Hang zu Beat und schneidenden Snares. Stärkere Snares und Tamburin im Abschnitt mit hoher Intensität. Der Bass liegt auf dem Grundton und lässt anderen Elementen viel Raum.
Hip-Hop	5	4/4	Gleichmäßige 16tel	Beat mit höherem Tempo, vom goldenen R&B-Zeitalter der 90er-Jahre inspiriert, mit Kick und Claps im 909-Stil, die ein Groove Hi-Hat-Muster untermauern. Claps wechseln im Abschnitt mit hoher Intensität zu treibendem Snare. Spärlicher funky Bass mit kurzen Fills.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Hip-Hop	6	4/4	Gleichmäßige 16tel	Etwas unkonventioneller Schlagzeug-Groove mit viel Percussion mit langsamem Walking Bass. Der Abschnitt mit hoher Intensität hat einen schwereren ersten Schlag, und die Hats treiben den Beat stärker voran.
Hip-Hop	7	4/4	Gleichmäßige 8tel	Enger moderner Beat im Funk-Stil mit geschichtetem Snare und Clap und leichten Shuffle Hats. Der Abschnitt mit hoher Intensität führt belebtere Hats und Geisternoten auf dem Snare ein. Walking Bass mit subtilem Funk.
Hip-Hop	8	4/4	Swing-8tel	Shuffle R&B im Production-Stil der frühen 00er-Jahre mit einem von den Hats getragenen, synkopierten Beat. Die Intensität von Hats und Fills nimmt im Abschnitt mit hoher Intensität zu. Synthetisierter Bass auf dem Grundton.
Hip-Hop	9	4/4	Swing-8tel	Swing R&B Jam der 90er-Jahre mit einem Schlagzeugsatz mit natürlichem Sound. Der Abschnitt mit hoher Intensität mit einem beharrlichen Rhythmus auf den Hats erhöht das Energieniveau. Ein elektrischer Bass mit Groove sitzt auf dem Grundton mit kleinen Verzerrungen und Walking zwischen Akkorden.
Hip-Hop	10	3/4	Gleichmäßige 16tel	R&B-Ballade im 3/4-Takt der 90er-Jahre mit körnigen Kick und Claps. Der Tamburinrhythmus wird im Abschnitt mit hoher Intensität stärker. Smooth und minimaler elektrischer Bass mit Walking zwischen Akkorden.
Hip-Hop	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Aggressiver, von Snare getriebener 3/4-Takt, vorangetrieben von Kick, Snare und Claps. Tamburin im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügt. Einfacher Bass bewegt sich langsam zwischen Akkorden und lässt Raum für andere Stimmen.
Hip-Hop	12	3/4	Swing-8tel	Eine gelassene schwungvolle Ballade, von Shuffle Hats und Clap getrieben. Der Abschnitt mit hoher Intensität verstärkt die Intensität des Beat. Der Walking Bass hält den Grundton und fügt sanfte Verzerrungen hinzu.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Country	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Schnelle Country-Ballade. Hört sich bei Tempos zwischen 90 und 120 am besten an. Bass auf Halbnoten spielt Grundton/Quinte/Oktave. Einfacher Beat, im Abschnitt mit normaler Intensität durch leicht lose Hats und Rimshot oder Brush Snare getrieben, im Abschnitt mit hoher Intensität mit Becken und Snare.
Country	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Akustisches Country. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 90 am besten an. Bass auf Halbnoten spielt Grundton/Quinte/Oktave. Einfacher Beat, im Abschnitt mit normaler Intensität durch Tamburin und Rimshot oder Snare getrieben, im Abschnitt mit hoher Intensität mit Hats und Snare.
Country	3	4/4	Gleichmäßige 8tel	Country Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 120 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton mit einfachen Übergängen zwischen Akkorden. Klassisches Country Rock-Schlagzeug mit Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Ride und Snare wechseln.
Country	4	4/4	Gleichmäßige 16tel	Leichter Country Rock. Hört sich bei Tempos zwischen 80 und 120 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton, mit Oktav- und Quintensprüngen. Leichtes Country Rock-Schlagzeug mit Hats und Rimshot im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare wechseln.
Country	5	4/4	Gleichmäßige 16tel	Folk Pop. Hört sich bei Tempos zwischen 75 und 110 am besten an. Bass liegt auf dem Grundton mit kurzen Verzierungen und Übergängen aus einer Note. Einfacher Beat, getrieben von leisen engen Hats mit Doppelzeitverzierungen und Rimshot und Brush im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare wechselnd.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Country	6	4/4	Swing-8tel	Western Swing Bebop. Hört sich bei Tempos zwischen 60 und 110 oder 160 bis 200 am besten an. Spärlicher Bass liegt auf dem Grundton mit gelegentlichen Quinten und Oktaven und kurzem Walking zwischen Akkorden. Pedal-Hat treibt den Rhythmus mit Brush-geschlagenen Akzenten im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu langsamen Ride-Becken mit leisem Snare-Schlag wechselnd.
Country	7	4/4	Swing-16tel	Langsames Pop Country. Hört sich bei Tempos zwischen 55 und 100 am besten an. Bass auf Halbnoten spielt Grundton/Quinte/Oktave. Beat, im Abschnitt mit normaler Intensität durch leicht lose Hats mit Triolengefühl und Rimshot/Brush getrieben, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare wechselnd.
Country	8	4/4	Swing-8tel	Country Boogie. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 160 am besten an. Bass schwingt zwischen Grundton und Quinte mit kurzen Walking-Übergängen nach oben und unten. Lebhaftes Schlagzeug mit losen Hats und Snare/Sidestick im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken mit Snare wechselnd.
Country	9	4/4	Swing-8tel	Country Shuffle. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 130 am besten an. Einfacher Grundton und Quinten-Bass mit kurzem Walking zwischen Akkorden. Snare Brush-Wirbel und Pedal-Hat im Abschnitt mit normaler Intensität mit schnellen Shuffle Brush-Wirbeln und Brush-Schlägen im Abschnitt mit hoher Intensität.
Country	10	3/4	Gerade 8tel	Poppiger Country-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 110 und 180 am besten an. Gleichmäßiger Bass auf Viertelnoten mit Walking rauf/runter in Übergangstakten. Brush Snare-Schläge mit mehr Beckenschlägen im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügt.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Country	11	3/4	Gerade 8tel	Country Rock-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 50 und 110 am besten an. Bass spielt den Grundton auf 1 mit einfachen rhythmischen Verzierungen. Subtile Doppelzeit-Hats und Sidestick/Brush Snare auf den Schlägen 2 und 3 im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare auf den Schlägen 2 und 3 wechselnd.
Country	12	3/4	Swing-16tel	Zeitgemäßer Country-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 110 und 170 am besten an. Gleichmäßiger Bass auf Viertelnoten mit Walking rauf/runter in Übergangstakten. Shuffle Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare auf dem dritten Schlag wechseln.
Folk	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Spärlicher und gleichmäßiger Beat mit Toms und Shakers. Toms werden im Abschnitt mit hoher Intensität treibender. Der Bass bewegt sich langsam zwischen Akkorden.
Folk	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Gleichmäßiger Beat mit Brush Snare und Tamburinakzenten, der sich im Abschnitt mit hoher Intensität zu einem stetigen Rhythmus bewegt. Der Bass bewegt sich langsam zwischen Akkorden.
Folk	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Energiegeladener Beat, von Kick und Brush Snare getrieben, mit Shakers, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Hi-Hats wechseln. Bass arpeggiert Akkorde.
Folk	4	4/4	Gleichmäßige 16tel	Klassischer Train Beat, im Abschnitt mit hoher Intensität von Brush Snare mit Tamburinakzenten getrieben. Bass, der sich zwischen Grundton und Quinte bewegt.
Folk	5	4/4	Swing-8tel	Spärlicher Swing Beat mit Shaker. Brush Snare und Tamburinakzente im Abschnitt mit hoher Intensität. Der Bass bewegt sich langsam zwischen Akkorden.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Folk	6	4/4	Swing-8tel	Stetiger Swing Beat mit Tambourin und Brush Snare Beats. Tamburin wechselt im Abschnitt mit hoher Intensität zu Hats bei höheren Tempos. Bass auf Oktave und Quinte, der sich zwischen Akkorden bewegt.
Folk	7	4/4	Swing-8tel	Swing Beat mit Tamburin und Sidestick-Rhythmus. Im Abschnitt mit hoher Intensität kommen Kick und Toms dazu. Entspannte Walking Bassline.
Folk	8	4/4	Swing-8tel	Entspannter Tamburin und Brush Snare-Rhythmus mit Energie vom Kick-Schlagzeug. Tamburin wechselt im Abschnitt mit hoher Intensität zu Hats. Bass, der sich zwischen Grundton und Quinte bewegt.
Folk	9	4/4	Swing-16tel	Swing Train Beat mit Brush Snare und Hi-Hats. Tamburin im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügt. Beharrlicher Viertelnotenbass.
Folk	10	3/4	Gleichmäßige 16tel	Folk-Walzer, getrieben von Tamburin und Tom, der im Abschnitt mit hoher Intensität belebter wird. Spärlicher Bass mit einfachen Übergängen zwischen Akkorden.
Folk	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Walzer, von Shaker und Sidestick getrieben, der im Abschnitt mit hoher Intensität zu Tamburin und Brush Snare wechselt. Groove Bass mit subtilen Verzierungen.
Folk	12	3/4	Swing-8tel	3/4-Takt, getrieben von Shaker und Brush mit einem Vorwärtsmoment vom Bass. Der Abschnitt mit hoher Intensität wechselt Shakers gegen Tamburin.
Latin	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Ein Schlagzeug im Bolero-Stil mit dem sofort erkennbaren Triolenrhythmus auf Congas und verdoppelt mit Hi-Hats. Snare im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügt.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Latin	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Tango auf einem Snare und Shaker im Abschnitt mit normaler Intensität mit etwas höherer Intensität im Abschnitt mit hoher Intensität mit gewissen Percussion-Verzierungen und subtilem Kick Drum. Bass arpeggiert die Akkorde im Rhythmus mit dem Snare.
Latin	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Ein Son Montuno Groove mit langsamem bis mittlerem Tempo für Percussion mit einem wendigen aber verhaltenen Bass, der die Akkorde arpeggiert. Der Abschnitt mit hoher Intensität verwendet das Schlagzeug mit einem Kit für ein treibenderes energiegeladeneres Gefühl.
Latin	4	4/4	Gleichmäßige 8tel	Ein Cha-Cha mit mittlerem Tempo auf dem Schlagzeug mit Percussion-Akzenten auf Pauke und Guiro. Der Abschnitt mit hoher Intensität schließt offene Hats in den Guiro-Rhythmus ein.
Latin	5	4/4	Gleichmäßige 16tel	Ein Mambo mit mittlerem Tempo für Percussion, mit auf Congas und Bongo gespieltem Montuno, im Abschnitt mit hoher Intensität von einer Pauke begleitet. Lässiger Bass.
Latin	6	4/4	Gleichmäßige 8tel	Treibendes Merengue-Schlagzeug mit einer engen einfachen Bassbegleitung. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt dem Schlagzeug Percussion hinzu.
Latin	7	4/4	Gleichmäßige 16tel	Ein Salsa mit mittlerem Tempo, von Bongos und Hats geführt und im Abschnitt mit hoher Intensität von einer Pauke. Energiegeladener Bass arpeggiert die Akkorde des Liedes.
Latin	8	4/4	Gleichmäßige 16tel	Treibender Samba mit starkem Percussion und einer Anordnung für eine große Band. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt Snare und andere Percussion-Akzente hinzu.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Latin	9	4/4	Swing-8tel	Obwohl die traditionellen lateinamerikanischen Stile keine Swing-Rhythmen im Jazz-Stil beinhalteten, wurde diese Stiloption für Musiker hinzugefügt, die ihren Swing-Rhythmen gerne ein gewisses Latin-Gefühl verleihen möchten. Es ist ein leicht galoppierender Groove. Probieren Sie den Abschnitt mit hoher Intensität aus, wo eine zusätzliche Pauke auftaucht.
Latin	10	3/4	Gleichmäßige 16tel	Ein jazzartiger Walzer mit einem Bossa-Gefühl. Der Abschnitt mit hoher Intensität fügt prominente Claves und Becken hinzu. Bass, der sich zwischen Grundton und Quinte bewegt.
Latin	11	3/4	Gleichmäßige 8tel	Ein lässiger jazzartiger Walzer mit Brush-Schlagzeug im Abschnitt mit normaler Intensität. Becken und Cowbell im Abschnitt mit hoher Intensität. Der lässige Bass bewegt sich langsam zwischen Akkorden.
Latin	12	3/4	Gleichmäßige 16tel	Diese Stiloption, die dem Latin-Stil (Nr. 9) ähnelt, bietet einen Swing-Rhythmus im Jazz-Stil, allerdings in einer 3/4-Taktart und mit viel Percussion. Kick und Hat kommen im Abschnitt mit hoher Intensität dazu, ansonsten ist alles Percussion.
Jazz	1	4/4	Gleichmäßige 8tel	Mittlerer Bossa nova. Hört sich bei Tempos zwischen 120 und 160 am besten an. Bass, der zwischen Grundton und Quinte wechselt. Von Becken getriebener, gerader Beat, der von subtilen Brush Swirls im Abschnitt mit normaler Intensität zu Snare Hits im Abschnitt mit hoher Intensität wechselt.
Jazz	2	4/4	Gleichmäßige 8tel	Langsamer Bossa nova. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 130 am besten an. Bass, der zwischen Grundton und Quinte mit kurzen Übergängen wechselt. Bossa Beat mit Sidestick und Brush Hit im Abschnitt mit normaler Intensität, im Abschnitt mit hoher Intensität zu Sidestick und Becken wechselnd.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Jazz	3	4/4	Gleichmäßige 16tel	Smooth Jazz mit poppigem Rhythmus. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 130 am besten an. Spärlicher Stakkatobass-Groove mit Oktavsprüngen. Groove-Schlagzeug bewegt sich von Tamburin und Sidestick im Abschnitt mit normaler Intensität zu Hats und Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Jazz	4	4/4	Swing-8tel	Jazz Boogie der 40er-Jahre. Hört sich bei Tempos zwischen 140 und 190 am besten an. Bass arpeggiert zwischen Grundton und Quinte mit kurzen Walking-Passagen bei Akkordübergängen. Treibender Beat mit Swing-Achtel-Hats und Snare im Abschnitt mit normaler Intensität, die im Abschnitt mit hoher Intensität zu Becken und Snare wechseln.
Jazz	5	4/4	Swing-8tel	Dixieland mit mittlerem Tempo. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 150 am besten an. Bass, der zwischen Grundton und Quinte mit Walking-Übergängen wechselt. Belebtes aber subtiles Brush Snare-Muster mit kurzen Wirbeln. Becken im Abschnitt mit hoher Intensität hinzugefügt.
Jazz	6	4/4	Swing-8tel	Jazz-Ballade. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 120 am besten an. Bass arpeggiert Akkorde mit leicht chromatischen Walking-Übergängen. Brush-Wirbel/Sidestick-Schlagzeugmuster, wobei der Pedal-Hat den Beat hält. Becken und Snare im Abschnitt mit hoher Intensität.
Jazz	7	4/4	Swing-8tel	Swinging Jazz. Hört sich bei Tempos zwischen 130 und 170 am besten an. Bass bewegt sich zwischen Grundton, Quinte und Oktave mit gelegentlichen kurzen Walking-Passagen. Brush-Wirbel/Sidestick-Schlagzeugmuster, wobei Sidestick und Pedal-Hat den Beat halten. Die Intensität wird im Abschnitt mit hoher Intensität stärker.
Jazz	8	4/4	Swing-16tel	Klassischer Jazz. Hört sich bei Tempos zwischen 100 und 160 am besten an. Klassischer Jazz-Walking-Bass. Swing Brush Snare mit Becken. Die Intensität wird im Abschnitt mit hoher Intensität stärker.

Stile auf Genrebasis

Genre	Position des Style-Knopfes	Taktart	Gefühl	Stilbeschreibung
Jazz	9	4/4	Swing-8tel	Langsame Swing-Ballade. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 120 am besten an. Bass-Walking rauf und runter an jedem Akkord mit kurzen Übergangs-Fills. Shuffle Brush Snare/ Sidestick, wobei der Pedal-Hat das Timing im Abschnitt mit normaler Intensität hält. Die Intensität nimmt im Abschnitt mit hoher Intensität zu.
Jazz	10	3/4	Gleichmäßige 8tel	Gerader Jazz-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 150 am besten an. Langsam arpeggierender Bass bewegt sich zwischen Akkorden. Lässiger Brush-Wirbel-getriebener Groove mit Rimshots im Abschnitt mit hoher Intensität.
Jazz	11	3/4	Gleichmäßige 16tel	Groovy Jazz-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 130 am besten an. Stakkato-Bass bleibt um den Grundton. Gleichmäßiger leichter Fusion Beat mit Rimshot im Abschnitt mit normaler Intensität, das im Abschnitt mit hoher Intensität zu Snare wechselt.
Jazz	12	3/4	Swing-8tel	Swing Jazz-Walzer. Hört sich bei Tempos zwischen 70 und 150 am besten an. Einfacher gleichmäßiger Bass auf dem Grundton mit kurzen Übergängen. Shuffle Brush, Snare-getriebener Groove, wobei der Pedal-Hat den Beat hält.

TRIO MANAGER SOFTWARE/FIRMWARE UPDATES

Die TRIO Manager Software kann zum Erstellen von Sicherungskopien und Verwalten aller Ihrer TRIO+-Lieddaten auf einem Computer verwendet werden. Außerdem dient sie zum Firmware Update. Neuste Informationen zur TRIO Manager Software finden Sie auf digitech.com.

SPEZIFIKATIONEN

Schnittstelle

Bedienelemente:	TEMPO, GENRE, STYLE, LOOP, BASS, DRUMS, KOPFHÖRER-VOLUME
Tasten mit Hintergrundbeleuchtung:	GUITAR FX, SEQ, PART 1-5, ALT TIME, SONG, SIMPLE BASS
Fußschalter:	LOOPER, BAND
LED:	GENRE-Typen, STYLE 1-12, AUDIOLASTIC, LOOPER, BAND
Anschlüsse/Buchsen:	NETZEINGANG, CONTROL IN, GUITAR IN, FX RETURN, FX SEND, AMP OUT, MIXER OUT, KOPFHÖRER-AUSGANG
Sonstige:	Mini-USB-Port, microSD-Kartensteckplatz

Eingänge

Gitarreneingang:	Typ: 1/4" TS unsymmetrisch Impedanz: 1 M Ω
FX Return:	Typ: 1/4" TS unsymmetrisch Impedanz: 1 M Ω
Steuerungseingang:	1/4" TRS (mit DigiTech FS3X kompatibel)

Ausgänge

Verstärkerausgang:	Typ: 1/4" TS unsymmetrisch Impedanz: 1 k Ω Frequenzgang: 25 Hz - 20 kHz
Mischerausgang:	Typ: 1/4" TS unsymmetrisch Impedanz: 1 k Ω Frequenzgang: 25 Hz - 20 kHz
FX Send-Ausgang:	Typ: 1/4" TS unsymmetrisch Impedanz: 1 k Ω Frequenzgang: 25 Hz - 20 kHz
Kopfhörerausgang:	Typ: 1/8" (3,5 mm) Stereo-Minibuchse Impedanz: 120 Ω Frequenzgang: 20 Hz - 20 kHz

Leistung

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

Looper

Bit-Tiefe:	24 Bit
Abtastfrequenz:	44,1 kHz
Maximale Aufnahmezeit:	230 Sekunden pro Liedteil (auf der Grundlage von mindestens 50 BPM und 48 Takten) pro Teil

USB

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

SD-Kartenanforderungen

Typ:	microSDHC, Klasse 10
Min./max. Speicherplatz:	8 GB/32 GB

Physikalische

Abmessungen:	5,4" (L) x 4,25" (B) x 2,5" (H) 137,2 mm (L) x 108 mm (B) x 63,5 mm (H)
Gewicht:	1,46 Pfund 0,66 kg

Stromversorgung

Leistungsbedarf:	Externer 9-V-GS-Adapter
Leistungsaufnahme:	7,2 W
Stromaufnahme:	800 mA

Empfohlener Netzteil

Netzadaptermodell:	PS0913DC-04 (US, JA, EU, AU, UK)
Netzadapterpolarität:	
Netzadapterausgang:	9 VGS, 1,3 A

Technische Änderungen vorbehalten.



WEB: digitech.com

UNTERSTÜTZUNG: support@digitech.com

TRIO+-Bedienungshandbuch
5064509-B

© 2022 CORTEK Corp. Alle Rechte vorbehalten.

DigiTech ist eine eingetragene Handelsmarke von CORTEK Corp.

Einige TRIO+-Stile werden in Lizenz von PG Music Inc[®], Hersteller der Band-in-a-Box[®], verwendet.
Weitere Informationen über Band-in-a-Box finden Sie auf <http://pgmusic.com>.

Aufnahmen des Schlagzeug-Kits und akustischen Bass von Digital Sound Factory[®].

