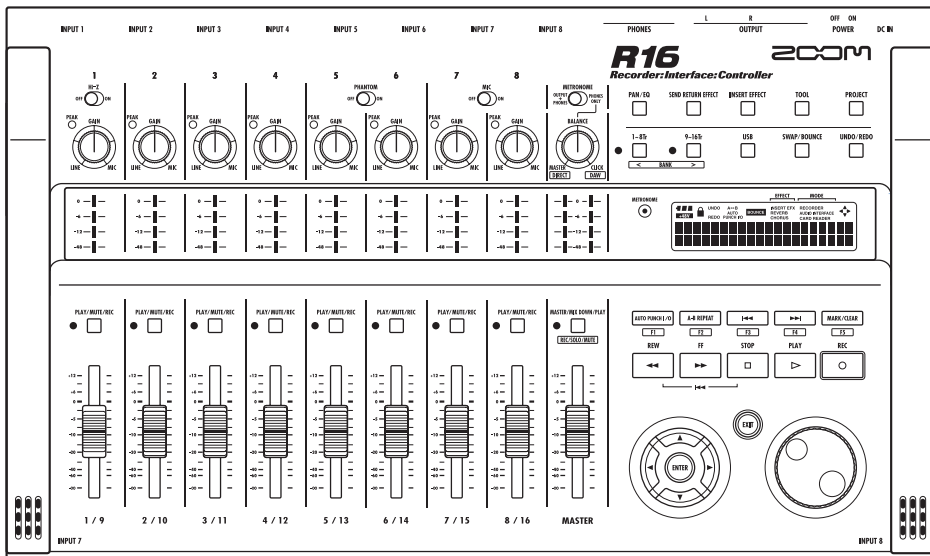


# R16

## Recorder:Interface:Controller



## BEDIENUNGSANLEITUNG AUDIO-INTERFACE

# ZOOM

© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

# Inhaltsverzeichnis

## Inhaltsverzeichnis

Audio-Interface und Controller-Oberfläche .....	3
<b>Cubase LE 4 installieren und einrichten</b>	
Überblick über die Installation von Cubase LE 4 .....	5
R16 Audio-Interface Systemumgebung .....	6
Audio-Interface-Modus: Verbindungen herstellen und trennen .....	7
<b>Controller-Oberfläche: Funktionen</b>	
Funktionen im Betrieb als Controller-Oberfläche .....	9
Bedienung der Fader-Sektion .....	11
Funktionstasten einrichten .....	13
<b>Kurzübersicht über die Funktionen der Controller-Oberfläche .....</b>	<b>14</b>
<b>Aufnahme mit Cubase LE 4</b>	
Erzeugen eines neuen Projekts .....	15
Erzeugen eines neuen Audio-Tracks .....	16
Anschluss eines Instruments .....	17
Anpassen des Aufnahmepegels .....	18
Aufnahme .....	19
Überprüfen der Aufnahme (Wiedergabe) .....	19
<b>Kurzanleitung: Import von Audiodaten in Cubase LE 4</b>	
Import über Drag & Drop .....	21
Einsatz des Befehls „Import“ .....	23
<b>Der Mixer im Audio-Interface-Modus</b>	
Lautstärke, Reverb Send und Pan .....	25
Stereo Link .....	25
[BALANCE] .....	25
Stimmgerät .....	26

## Effekte im Audio-Interface-Modus

Insert-Effekt .....	27
Send-/Return-Effekt (Reverb) .....	27

## Patches verwenden

Patch-Funktionen .....	28
Patch zurücksetzen (Werkseinstellung) .....	28

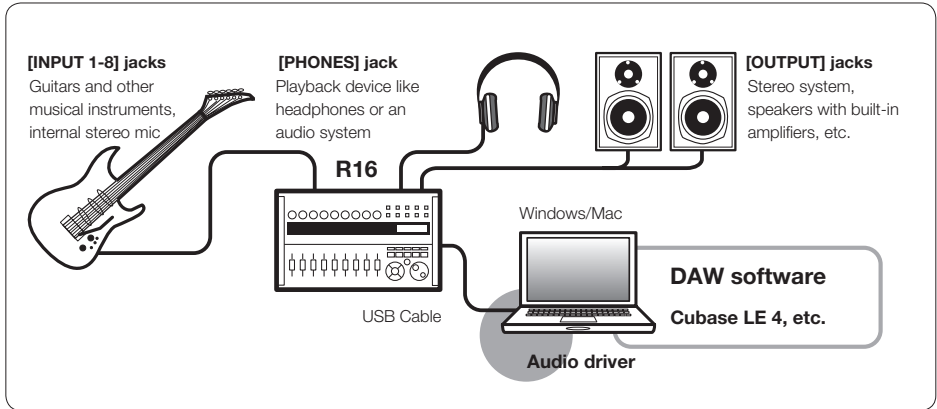
## Controller-Oberfläche für andere DAWs einrichten

Logic 7/8 .....	29
SONAR 7/8 .....	30
LIVE 6/7 .....	31
Digital Performer 5/6 .....	32

# Audio-Interface und Controller-Oberfläche

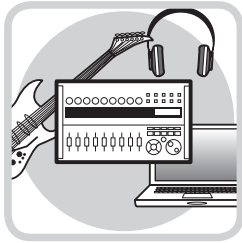
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die Funktionen des R16 Audio-Interface sowie der Controller-Oberfläche einrichten und mit der auf Ihrem Computer installierten DAW-Software verwenden können.

## Funktionen von Audio-Interface und Controller-Oberfläche



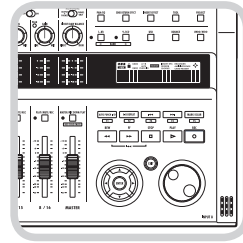
### ■ Audio-Interface

Die unterschiedlichen Ein- bzw. Ausgangsbuchsen des R16 können als Hi-Speed-USB (USB 2.0) Audio-Interface mit 8 Ins und 2 Outs sowie einer Auflösung von bis zu 24-bit/96 kHz genutzt werden. Bei einer Samplingrate von 44,1 kHz stehen auch die eingebauten Effekte zur Verfügung und das Gerät kann über den USB-Port mit Strom versorgt werden.



### ■ Betrieb als Controller

Mit den Controller-Funktionen des R16 können Sie über USB die auf Ihrem Computer installierte DAW-Software steuern: Laufwerksfunktionen wie Wiedergabe, Aufnahme und Stopp stehen ebenso zur Verfügung wie die Steuerung der Fader. Zusätzlich können Sie die Tasten F1~F5 mit verschiedenen Funktionen der DAW-Software belegen. (Die verfügbaren Funktionen sind je nach DAW-Software unterschiedlich.)



### ■ Unterstützung für unterschiedliche Signalquellen wie Gitarren, Mikrofone und Line-Instrumente an den Inputs

Zu den 8 Buchsen für XLR- und Klinkenstecker gehören auch ein hochohmiger Eingang sowie zwei Eingänge mit 48V-Phantomspannung. Es werden verschiedenste Eingangsquellen unterstützt; von hochohmigen Gitarren und Bässen über dynamische und Kondensator-Mikrofone bis zu Line-Level-Geräten wie z.B. Synthesizern. Akustikgitarre und Gesang lassen sich bequem mit den eingebauten leistungsfähigen Kondensatormikrofonen aufnehmen.

### ■ Vielseitige Effekt-Funktionen

Der Insert-Effekt kann über bestimmte Kanalwege geroutet werden; Effekt-Send bzw. -Return laufen über Send/Return des Mixers. Die beiden eingebauten Effekt-Typen können nicht nur für die Aufnahme, sondern auch explizit nur für die Monitorausgänge aktiviert werden. Beispielsweise können Sie bei Gesangsaufnahmen das Monitor-Signal mit Hall versehen, um das Singen zu erleichtern, aber trotzdem ein trockenes Signal aufnehmen.

### ■ Interner vielseitiger Mixer

Verwenden Sie den Mixer des R16 zum Abmischen von Live-Signalen und aufgenommenen Tracks. Wenn Sie beispielsweise gleichzeitig Gitarre und Gesang aufnehmen, können Sie so Lautstärkenverhältnis, Panning und Reverb-Anteil getrennt regeln.

### ■ Multifunktionales Stimmgerät

Neben der chromatischen Standardstimmung unterstützt der multifunktionale Tuner des R16 auch 7-saitige Gitarren, 5-saitige Bässe sowie verschiedene Dropped-Stimmungen.

# Überblick über die Installation von Cubase LE 4

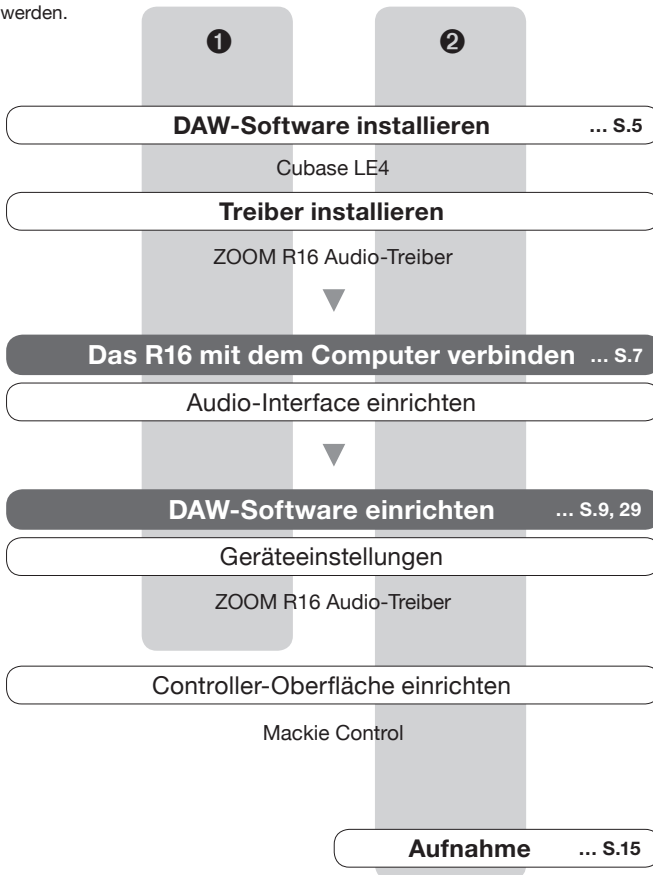
Um das R16 mit einer DAW-Software verwenden zu können, müssen Sie einen R16-Treiber installieren und die DAW-Software für den Betrieb mit dem R16 konfigurieren. Hier beschreiben wir diesen Vorgang anhand von Cubase LE 4.

## 1 Audio-Interface

Der R16 fungiert als Schnittstelle zwischen einem Computer und externen Geräten bzw. Instrumenten, um ihr Signal in einer Software (z.B. DAW-Programm) aufzuzeichnen. Auch Instrumente mit Hi-Z und Phantomspeisung können an den R16 angeschlossen werden.

## 2 Controller-Oberfläche

Mithilfe der Fader und Tasten des R16 können Sie die Laufwerks- und Mischfunktionen Ihrer DAW (Digital Audio Workstation)-Software auf Ihrem Computer steuern.



# R16 Audio-Interface Systemumgebung

Um das Gerät mit einer DAW-Software zu nutzen, müssen Sie die Software installieren und für den Betrieb mit dem R16 konfigurieren. Hier wird die Konfiguration mit Cubase 4 LE beschrieben.

## R16 Audio-Interface Systemvoraussetzungen

### Windows

Windows® XP SP2 oder höher/Windows® Vista SP1 oder höher/

1,8GHz Intel® Pentium® 4 oder besser

min. 1GB RAM

### Intel Mac

OS X (Version 10.4.6 oder höher bzw. 10.5 oder höher)

1,83GHz Intel® Core™ Duo Prozessor oder besser

min. 1GB RAM

### Für alle Systeme:

USB 2.0-kompatibler USB-Port

\* 64-Bit-Betriebssysteme werden nicht unterstützt.

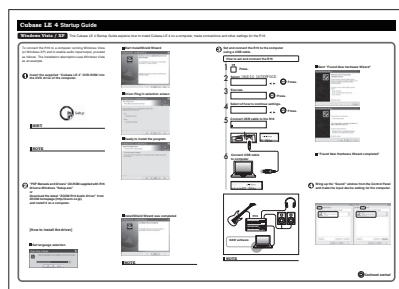
\* USB-Hubs werden nicht unterstützt

### Hinweis zu den Bildschirmfotos

Alle Bildschirmfotos zeigen die Windows-Version.

## Installationsanleitung für Cubase LE 4

Eine genaue Installationsanleitung für den R16-Audio-Treiber und die Software Cubase LE 4 finden Sie in der Einführung für USB/Cubase LE 4.



### Hinweis zu Warenzeichen

· Die Symbole SD  und SDHC  sind Warenzeichen.

- Windows®/Windows Vista® sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh®, Mac OS® und Logic sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Steinberg und Cubase sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Intel® und Pentium® sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation.
- AMD Athlon® ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc.
- Mackie Control ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen der LOUD Technologies Co.
- SONAR ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von Cakewalk, Inc.
- Ableton Live ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen der Ableton AG.
- Digital Performer ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von Mark of the Unicorn.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
- Alle in diesem Handbuch genannten Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen werden lediglich zu Identifikationszwecken verwendet.

Es ist keinerlei Verletzung des Urheberrechts der jeweiligen Besitzer beabsichtigt.

## Audio-Interface-Modus: Verbindungen herstellen und trennen

Hier erhalten Sie einen kurzen Überblick, wie Sie das R16 über USB-Kabel mit einem Computer verbinden. Detaillierte Informationen finden Sie im Handbuch „Installationsanleitung“.

### Das R16 erstmalig mit dem Computer verbinden

- 1 Installieren Sie Cubase LE 4 auf dem Computer.
- 2 Laden Sie den aktuellen R16 Audio-Treiber von der Zoom-Webseite (siehe unten).
- 3 Installieren Sie den Audio-Treiber auf dem Computer.

Details zu Installation/Einrichtung

 Referenz: „Installationsanleitung für USB/Cubase LE 4“

- 4 Schließen Sie das R16 am Computer an.

R16 verbinden und einrichten


- 5 Richten Sie die DAW-Software ein.

Geräteeinstellungen



Controller-Setup (Mackie Control) S.9

### R16 verbinden und einrichten

Befolgen Sie diese Anleitung ab dem zweiten Anschließen des Geräts.

- 1  Drücken Sie [USB].
- 2 Wählen Sie **>AUDIO INTERFACE** aus.
 



USB  
 >AUDIO INTERFACE

 Menü umschalten    
 (ENTER) Drücken Sie [Enter].
- 3 Bestätigen Sie die Eingabe.
 

AUDIO INTERFACE  
 Enter?

 (ENTER) Drücken Sie [Enter].
- 4 Wählen Sie „Continue“.
 

SETTING?  
 CONTINUE RESET

 Menüpunkt umschalten    
 (ENTER) Drücken Sie [Enter].

### Anmerkung

Der Audiotreiber des ZOOM R16 ist nötig, um das R16 als Audio-Interface für eine DAW-Software wie z.B. Cubase LE 4 zu verwenden.

Nach dem Herunterladen installieren Sie den Treiber wie in der zugehörigen Anleitung beschrieben.

- Bitte laden Sie den aktuellen R16 Audio-Treiber von der Zoom Webseite unter <http://www.zoom.co.jp> herunter.

### Anmerkung

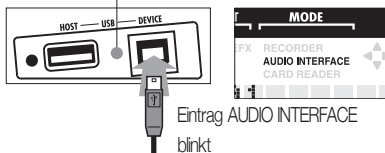
- Um die bestmögliche Aufnahmequalität zu gewährleisten, stellen Sie die Bit-Tiefe von Cubase LE 4 bzw. Ihrer DAW-Software auf 24-Bit. (Details zur Durchführung dieser Einstellung finden Sie im Handbuch zu Ihrer Software.)



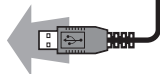
## 5 Schließen Sie das USB-Kabel am R16 an.

```
Samplingrate=44.1 kHz
Solo
```

Die Leuchte [DEVICE] USB leuchtet auf.



## 6 Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem Computer.






Sobald die Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, wird AUDIO INTERFACE dauerhaft angezeigt.



Verbindung wurde erfolgreich hergestellt

## Verbindung trennen

- 1  Drücken Sie [USB].
- 2 Beenden Sie die Verbindung.  

 Drücken Sie [Enter].
- 3 Entfernen Sie das USB-Kabel.

## Anmerkung

Daten, die mit CONTINUE übertragen werden:

- Einstellungen INSERT EFFECT
- Intensität des Send-/Return-Effekts
- Einstellungen der Track-Parameter
- Stimmgerät-Einstellungen

RESET

Standardeinstellungen für alle Element wiederherstellen

- Im Betrieb als Audio-Interface und Controller kann das R16 über den USB-Bus mit Strom versorgt werden. Eine zusätzliche Stromversorgung über Batterien bzw. Netzteil ist nicht notwendig.
- Es wird empfohlen, die Systemsoftware des R16 immer auf dem aktuellen Stand zu halten. Eine veraltete Systemsoftware kann dazu führen, dass das R16 von Ihrem Computer nicht richtig erkannt wird.

# Funktionen im Betrieb als Controller-Oberfläche

Wenn Sie das R16 über USB als Audio-Interface betreiben, können Sie mit den Tasten und Fadern des R16 die Laufwerks- und Mixer-Funktionen von Cubase LE 4 bedienen.

## Über die Controller-Oberfläche

Im Betrieb als Controller-Oberfläche können Sie die Tasten und Drehregler des R16 bestimmten Funktionen von Cubase 4 LE zuweisen.

Laufwerkstasten S.10

Über Bänke S.11

Die Fader-Sektion S.11

## HINWEIS

### Tasten zuweisen

Eine Liste mit Funktionen, die den Drehreglern und Tasten sowie weiteren von Cubase LE4 unterstützten Laufwerks- bzw. Funktions-Tasten des R16 zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Kurzübersicht über die Funktionen der Controller-Oberfläche“ dieses Handbuchs..

Referenz: Kurzübersicht über die Funktionen der Controller-Oberfläche

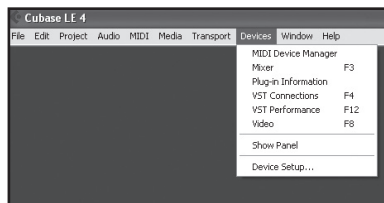
S.14

## Controller-Oberfläche: Einstellungen

Siehe „R16 verbinden und einrichten“ Schritt 1~6, S.7~8.

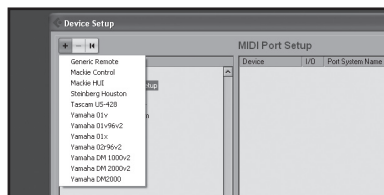
**7** Starten Sie Cubase LE 4.

**8** Wählen Sie in Cubase LE 4 im Menü „Device“ den Eintrag „Device Setup“.



(Das Fenster „Device Setup“ wird geöffnet.)

**9** In der linken oberen Ecke des Fensters „Device Setup“ befinden sich die Tasten [+] [-] und [!<]. Klicken Sie auf die Taste [+] und wählen Sie aus der Liste den Eintrag „Mackie Control“ aus.



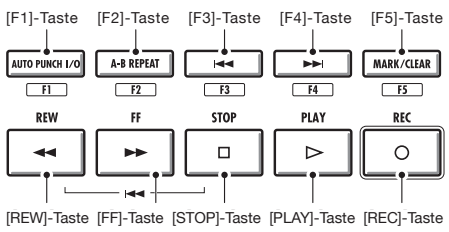
**10** Legen Sie den MIDI-Input und -Output fest.

MIDI-Input: Zoom R16

MIDI-Output: Zoom R16

## Laufwerkstasten

Sie können die Controller-Oberfläche so konfigurieren, dass mit den Laufwerkstasten des R16 bestimmte Funktionen von Cubase LE 4 gesteuert werden..



# Bedienung der Fader-Sektion

Über die Fader und die Status-Tasten in der Fader-Sektion des R16 können Sie in Cubase LE 4 die Track-Lautstärke ändern, Tracks stummschalten, die Aufnahme pausieren sowie einzelne Tracks solo schalten.

## Über Bänke

Nachdem Sie die Controller-Oberfläche konfiguriert haben, können Sie die wichtigsten Funktionen von Cubase LE 4 über die Fader- und Status-Tasten des R16 steuern.

Eine über die Fader- und Status-Tasten gesteuerte Gruppe von Tracks wird als „Bank“ bezeichnet, wobei eine Bank jeweils 8 Tracks enthält.

Wenn beispielsweise Fader 1 in Cubase LE 4 Track 1 zugeordnet ist, können die Tracks 1-8 wie in der folgenden Abbildung gezeigt gesteuert werden.

Regler	1	2	3	4	5	6	7	8
Track	Tr.1	Tr.2	Tr.3	Tr.4	Tr.5	Tr.6	Tr.7	Tr.8

Wenn Sie die Taste [9~16tr (Bank>)] drücken, wird die Zuordnung wie in der folgenden Abbildung dargestellt verschoben.

Regler	1	2	3	4	5	6	7	8
Track	Tr.9	Tr.10	Tr.11	Tr.12	Tr.13	Tr.14	Tr.15	Tr.16

1-8Tr



### ● Taste [1-8Tr] (< BANK)

Die der Fader-Sektion zugewiesenen Tracks (Channels) werden um acht Tracks nach hinten verschoben.

9-16Tr



### ● Taste [9~16Tr] (BANK >)

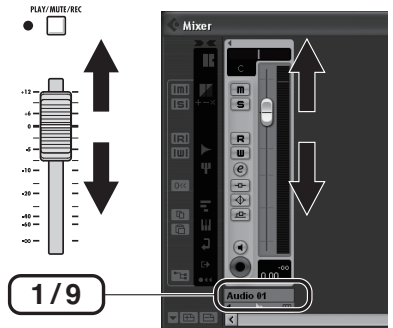
Die der Fader-Sektion zugewiesenen Tracks (Kanäle) werden um acht Tracks nach vorne verschoben.

## Bedienung der Fader-Sektion

**1** Weisen Sie die gewünschten Tracks (Channels) in Cubase 4 LE der Fader-Sektion zu.

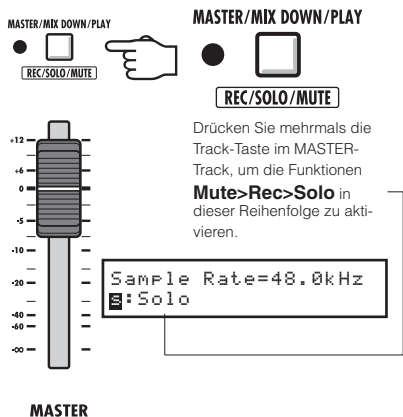
**2** Über die Fader können Sie die Pegel der entsprechenden Tracks einstellen.

Über die Fader wird die Lautstärke im jeweiligen Track gesteuert. Die Gesamtlautstärke wird über den [Master]-Fader eingestellt.

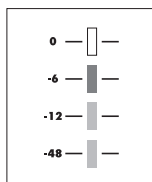


### 3 Drücken Sie die Taste MASTER, um zwischen den verschiedenen Funktionen der Track-Status-Tasten umzuschalten.

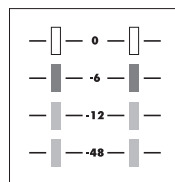
Durch Drücken einer Track-Status-Taste können Sie den jeweiligen Track solo, stumm oder aufnahmebereit schalten.



### R16 Pegelanzeigen (im Audio-Interface-Modus)



1 / 9  
8 / 16



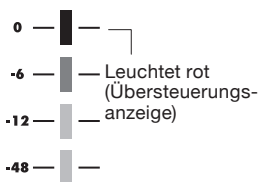
MASTER

Außer auf der MASTER-Pegelanzeige blendet jede Pegelanzeige den Pegel ein, der an den Computer ausgegeben wird.

Auf der Master-Pegelanzeige wird der Pegel angezeigt, der vom Computer ausgespielt wird.

#### DAW-Aufnahmepegel überprüfen

Stellen Sie den Parameter „REC SIGNAL“ auf „WET“ (bearbeitet) oder „DRY“ (unbearbeitet), um Signale mit bzw. ohne Bearbeitung der Insert-Effekte des R16 an den Computer auszugeben. Die Pegel der ausgegebenen Signale werden über die Pegelanzeigen angezeigt. Auf der Master-Pegelanzeige werden andere Signale angezeigt als auf den Pegelanzeigen der einzelnen Kanäle.



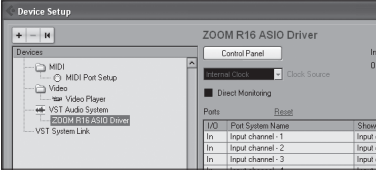
Bitte stellen Sie die Pegel so ein, dass die rote Übersteuerungsanzeige nicht aufleuchtet.

# Funktionstasten einrichten

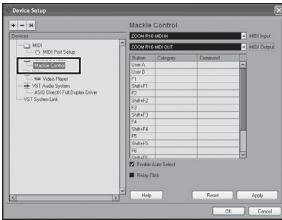
Die fünf Tasten oberhalb der Transporttasten können als Funktionstasten (F1~F5) verwendet und frei konfiguriert werden.

## Belegung der Funktionstasten

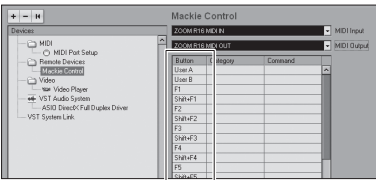
**1** Öffnen Sie in Cubase 4 LE das Dialogfeld „Device Setup“.



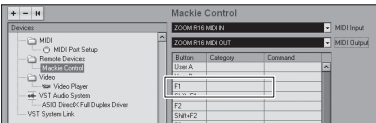
**2** Mackie Control auswählen  
Befehle werden über die drei Spalten auf der rechten Fensterseite festgelegt.



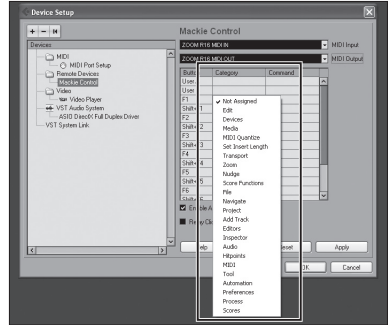
**3** Wählen Sie aus der (Tasten-)Spalte die Funktionstaste [F1~F5], der Sie eine Funktion in Cubase LE 4 zuweisen möchten.



**4** Klicken Sie in der zugehörigen Zeile auf die Spalte „Category“.

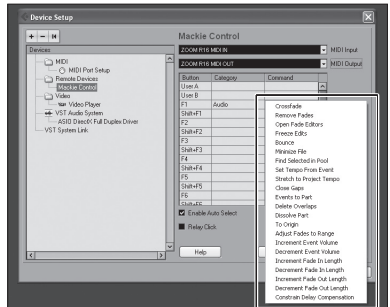


**5** Wählen Sie den Typ der Cubase LE 4-Funktion aus dem Kontextmenü aus.

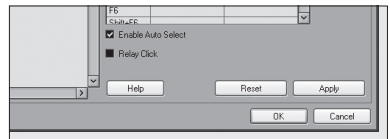


**6** Klicken Sie auf die Spalte „Command“ und wählen Sie aus dem Kontextmenü die gewünschte Cubase LE 4-Funktion aus.

(Der Inhalt des Kontextmenüs hängt vom gewählten Funktionstyp ab.)



**7** Drücken Sie die Taste „Apply“.



## Kurzübersicht über die Funktionen der Controller-Oberfläche

Diese Funktionen gelten für Cubase LE 4, Cubase 4, Logic Pro, SONAR, Ableton Live und Digital Performer.

	Bedienelement	Erklärung
Fader-Sektion	Statustaste	Ein- und Ausschalten von Stummschaltung, Aufnahmebereitschaft und Soloschaltung des Tracks
	Statustaste [MASTER]	Funktionsbelegung der Statustasten umschalten
	Fader	Lautstärkeregelung des jeweiligen Tracks
	MASTER FADER	Regelung der Gesamtlautstärke
Laufwerkstasten	[Cursor]-Tasten ◀ ▶ ▲ ▼	Erfüllen die gleiche Funktion wie die Pfeiltasten auf einer Computertastatur (*1)
	Datenrad	Cursor bewegen(*2)
	[REW]-Taste	Zurückspulen
	[FF]-Taste	Vorspulen
	[STOP]-Taste	Stop
	[PLAY]-Taste	Play/Wiedergabe
	[REC]-Taste	Aufnahme
	[AUTO PUNCH I/O]-Taste	Je nach Einstellung für die [F1]-Taste
	[A-B REPEAT]-Taste	Je nach Einstellung für die [F2]-Taste
	MARKER [◀◀]-Taste	Je nach Einstellung für die [F3]-Taste
	MARKER [▶▶]-Taste	Je nach Einstellung für die [F4]-Taste
	[MARK]-Taste	Je nach Einstellung für die [F5]-Taste
Controller-Sektion	[1-8Tr]-Taste	Vorherige Bank aktivieren
	[9-16Tr]-Taste	Nächste Bank aktivieren

\*1: Digital Performer = Fenster scrollen

\*2: Digital Performer = ohne Funktion

# Aufnahme mit Cubase LE 4

In diesem Kapitel beschreiben wir, wie Sie mit dem R16 Aufnahmen in Cubase LE erstellen.

## Erzeugen eines neuen Projekts

### Kopieren Sie die Projekt-Templates für das ZOOM R16 auf Ihren Computer.

Kopieren Sie die Templates aus dem Ordner CubaseLE4\_template auf der mitgelieferten CD in das Verzeichnis, in dem Cubase LE 4 installiert ist.

#### Windows

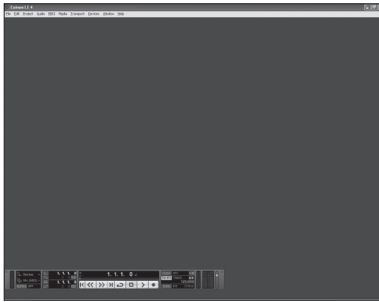
C:\Program Files\Steinberg\Cubase LE 4\templates

#### Macintosh

/Applications/CubaseLE4.app/Contents/templates/

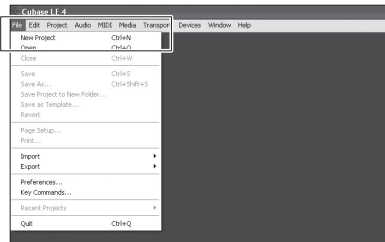
(Um den Inhalt des Ordners darzustellen, klicken Sie bei gehaltener ctrl-Taste auf die Anwendung Cubase LE 4 und wählen im Kontextmenü den Eintrag „Paketinhalt zeigen“.)

## 1 Starten Sie Cubase LE 4.



## 2 Wählen Sie im Menü „File“ den Eintrag „New Project“.

Wählen Sie eine neue Project-Template im Fenster New Project aus.



## 3 Erzeugen Sie ein neues Projekt

Nach dem Kopiervorgang werden die R16-Projekt-Templates bei der Anlage eines neuen Projekts eingeblendet.

Durch Auswahl dieser Templates erzeugen Sie direkt Projekte, die für die Audio-Track-Ein- und Ausgangskonfigurationen des R16 optimiert sind.



### Template-Namen und Details

#### ZOOM R16 8Mono Recording

Ein Projekt in Cubase LE 4, bei dem die mono-phonischen Tracks 1~8 den Eingängen [Input] 1~8 am R16 zugeordnet sind.

#### ZOOM R16 4Stereo Recording

Ein Projekt in Cubase LE 4, bei dem die Stereo-Tracks 1~4 den Eingangspaaren [Input] 1/2 ~ 7/8 am R16 zugeordnet sind.

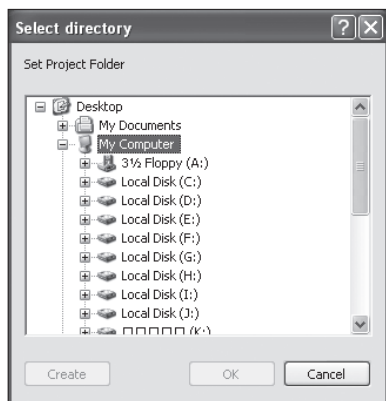
#### ZOOM R16 4Mono 2Stereo Recording

Ein Projekt in Cubase LE 4, bei dem die mono-phonischen Tracks 1~4 den Eingängen [Input] 1~4 und die Stereo-Tracks 5~6 den Eingangspaaren [Input] 5/6 und 7/8 am R16 zugeordnet sind.

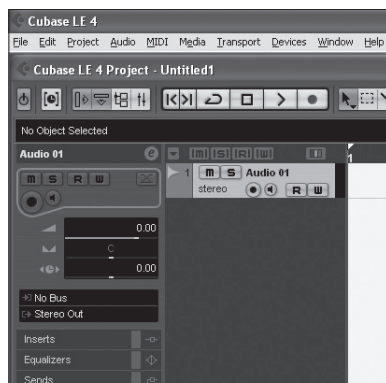


## 4 Geben Sie einen Speicherort ein und klicken Sie auf die Taste OK (bzw. Select unter Mac OS X).

Daraufhin wird das Fenster zur Verzeichnisauswahl zum Speichern des Projekts geöffnet.

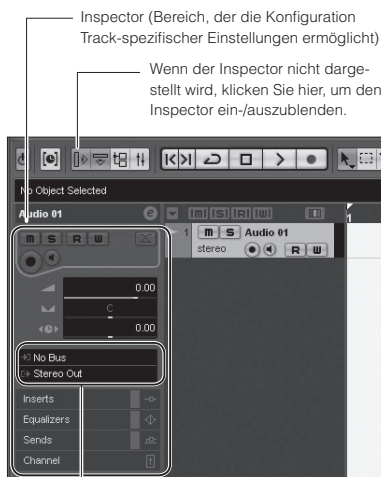


Nun wird ein neues Projekt angelegt und das Projekt-Fenster von Cubase LE 4 eingeblendet.



## Erzeugen eines neuen Audio-Tracks

## 5 Richten Sie den erzeugten Audio-Track wie folgt ein.



Inspector (Bereich, der die Konfiguration Track-spezifischer Einstellungen ermöglicht)

Wenn der Inspector nicht dargestellt wird, klicken Sie hier, um den Inspector ein-/auszublenden.

Wählen Sie den Ein-/Ausgabebus für den Track. Die Bus-Namen des über USB angeschlossenen R16 werden eingeblendet. Um einen anderen Bus anzuwählen, klicken Sie hier und wählen einen anderen Bus aus dem Menü aus.

Um einen weiteren Audio-Track hinzuzufügen, wählen Sie im Menü „Project“ den Eintrag „Add Track“ und im zugehörigen Untermenü den Eintrag „Audio“.

## ANMERKUNG

- Um die bestmögliche Aufnahmequalität zu gewährleisten, stellen Sie die Bit-Tiefe in Cubase LE 4 bzw. Ihrer DAW-Software auf 24-Bit ein (Details dazu finden Sie im Handbuch zu Ihrer Software).
- Der Inspector blendet Informationen zum aktuell gewählten Track ein. Wenn nichts eingeblendet wird, klicken Sie auf einen Track, um seinen Status einzublenden.

# Aufnahme mit Cubase LE 4

## Anschluss eines Instruments



Schließen Sie an eine Eingangsbuchse [INPUT] des R16 ein Instrument (z.B. eine E-Gitarre) an und wählen Sie einen Effekt aus.

Das Signal wird mit dem ausgewählten Effekt bearbeitet und über den [USB]-Port an den Computer ausgegeben.

So wählen Sie ein R16-Eingangssignal aus

Referenz: R16 Bedienungsanleitung

Auswahl eines Eingangssignals **S.18**

Auswahl eines Effekt-Patches **S.48**

## 7 Wählen Sie in Cubase LE 4 aus dem Menü „Device“ den Eintrag „Mixer“.

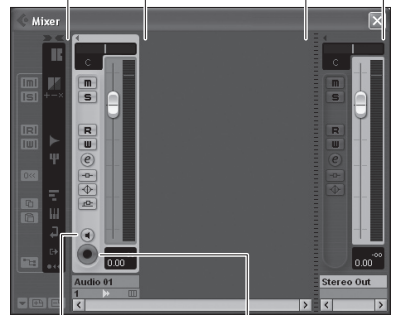


Im Mixer-Fenster werden die den erzeugten Tracks entsprechenden Kanäle sowie der Master-Kanal angezeigt.

## 8 Schalten Sie den Track aufnahmefähig.

Kanalzug entspricht dem Audio-Track

Master-Kanal



Klicken Sie auf die Taste Monitor, bis sie orange leuchtet.

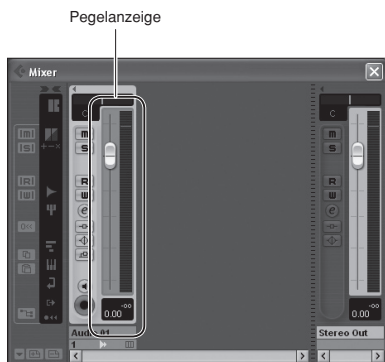
Klicken Sie auf die Taste für die Aufnahmebereitschaft. Die Taste leuchtet rot, um die Aufnahmebereitschaft anzuzeigen.

## HINWEIS

Bei aktivier Monitor-Taste wird auf der Pegelanzeige neben dem Fader das Eingangssignal angezeigt. Ist die Taste deaktiviert, wird dort das Ausgangssignal angezeigt.

## Anpassen des Aufnahmepegels

- 9** Spielen Sie das Instrument und stellen Sie dabei am R16 den Eingangspegel und in Cubase LE 4 den Aufnahmepegel ein.



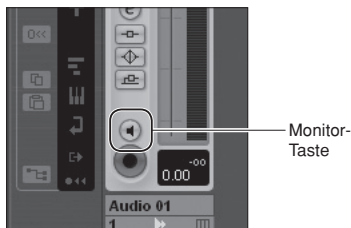
Überprüfen Sie den Aufnahmepegel in Cubase 4 LE über die Pegelanzeige im Kanal des aufzunehmenden Tracks.

Stellen Sie den Aufnahmepegel so hoch ein, dass die Pegelanzeige gerade nicht übersteuert. Um den Pegel einzustellen, bewegen Sie nicht den Fader in Cubase LE 4, sondern regeln den das Gain am R16 nach.

## ANMERKUNG

- Bei gedrückter Monitor-Taste werden das Signal des R16 und das vom Computer kommende Signal gleichzeitig über den R16 ausgegeben, was zu einem Flanger-ähnlichen Effekt führen kann. Wenn Sie nur das Monitor-Signal abhören und dabei den Aufnahmepegel einstellen möchten, bringen Sie den [DIRECT/BALANCE]-Drehregler in die Stellung DIRECT.
- Im oben dargestellten Beispiel wird auf der Pegelanzeige das von Cubase LE 4 bearbeitete Signal angezeigt. Daher können zwischen dem Spielen eines Tons und dem Ausschlag der Pegelanzeige geringe Verzögerungen auftreten: Dieses Verhalten ist normal.

- 10** Nach dem Anpassen des Pegels klicken Sie auf die Taste Monitor, um diese abzuschalten.



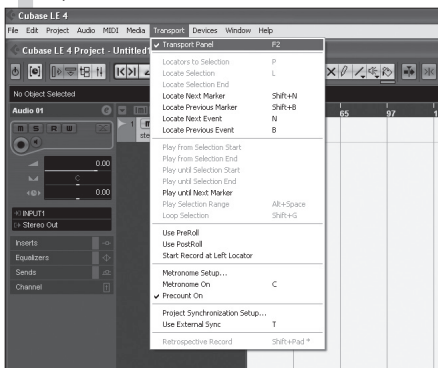
Während dieser Aktion wird der Eingangspegel nicht angezeigt, und das vom Computer an den R16 ausgegebene Signal wird stummgeschaltet.

Während dieser Aktion kann über die Anschlüsse [PHONES] und [OUTPUT] des R16 nur das an den Computer ausgegebene Signal abgehört werden.

- 11** Überprüfen Sie die Anzeige im Transportfeld.



Falls das Transportfeld nicht angezeigt wird, wählen Sie im Menü „Transport“ den Eintrag „Transport Panel“ aus.



# Aufnahme mit Cubase LE 4

## Aufnahme

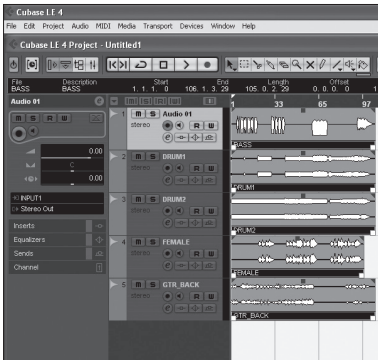
**12** Klicken Sie im Transportfeld auf die Record-Taste.



### Die Aufnahme beginnt.

Wenn Sie jetzt ein Instrument spielen, wird in Echtzeit die entsprechende Wellenform im Projektfenster erstellt.

Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie im Transportfeld die Stopp-Taste.



## Überprüfen der Aufnahme (Wiedergabe)

**1** Ziehen Sie den Master-Channel-Fader nach unten.



**2** Springen Sie mithilfe der Tasten des Transportfelds zum Anfang des Projekts.



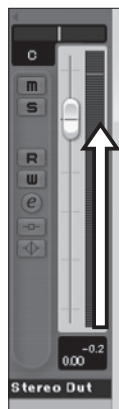
◀ Zum Anfang des Projekts springen

**3** Klicken Sie im Transportfeld auf die Play-Taste, um die Wiedergabe zu starten.



▶ Play-Taste

- 4** Ziehen Sie den Master-Channel-Fader auf den gewünschten Wiedergabepegel.



## HINWEIS

Wenn Sie nach der Aufnahme die Play-Taste drücken und nichts hören, überprüfen Sie die USB-Verbindung (siehe Schritt 6 weiter oben).

Überprüfen Sie außerdem, ob sich der Regler [DIRECT/DAW BALANCE] in der Mittelposition befindet.

## Tipps zur Leistungsverbesserung

Wenn Sie Cubase LE 4 verwenden, kann es vorkommen, dass die Anwendung langsam reagiert bzw. Fehlermeldungen wie „cannot synchronize with USB audio interface“ (Synchronisierung mit USB-Audio-Interface nicht möglich) anzeigt. Mit folgenden Maßnahmen können Sie die Leistung verbessern.

### ❶ Beenden Sie andere aktive Programme.

Achten Sie darauf, dass nicht zu viele Hintergrundprozesse laufen.

### ❷ Verringern Sie die Anzahl der Plug-Ins in Cubase LE 4 (Effekte, VST-Plug-Ins)

Eine zu hohe Anzahl aktiver Plug-Ins kann den Computer verlangsamen. Zusätzlich können Sie die Anzahl der gleichzeitig aktiven Wiedergabe-Tracks reduzieren.

### ❸ Verwenden Sie das R16-Netzteil

Wenn Geräte über den USB-Bus mit Strom versorgt werden, kann dies die Leistung des Computers negativ beeinflussen. Versuchen Sie es einmal mit dem R16-Netzteil.

Sollten Unterbrechungen bei der Audio-Wiedergabe vorkommen, erhöhen Sie bitte die Größe des Audio-Puffers im Menü Device Setup>VST Audio System.

Weitere Informationen finden Sie in der Installationsanleitung unter Schritt 5.

Wenn das Programm und der Computer insgesamt sehr langsam reagieren, sollten Sie die Verbindung zwischen R16 und dem Computer trennen sowie Cubase LE 4 beenden, dann das R16 wieder anschließen und Cubase LE 4 neu starten.



# Kurzanleitung: Import von Audiodaten in Cubase LE 4

Um Audiodaten als Wave-Dateien in Cubase LE 4 Audio-Tracks zu importieren, können Sie den R16 über USB an den Computer anschließen und als Kartenlesegerät konfigurieren.

## Import über Drag & Drop

**1** Verbinden Sie das R16 über ein USB-Kabel mit dem Computer.

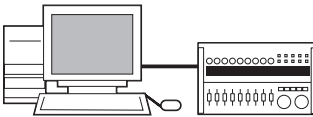
**2**  Drücken Sie die Taste [USB].

**3** Wählen Sie >CARD READER.  
 Menü umschalten  
 Drücken Sie [Enter].

**4** Bestätigen Sie die Eingabe.

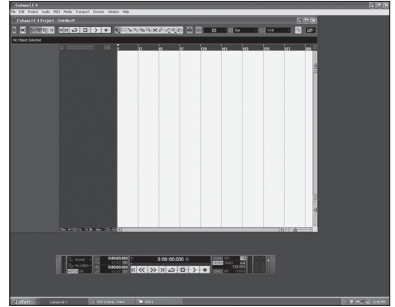
  
 Drücken Sie [Enter].

Greifen Sie vom Computer aus auf das R16 zu.

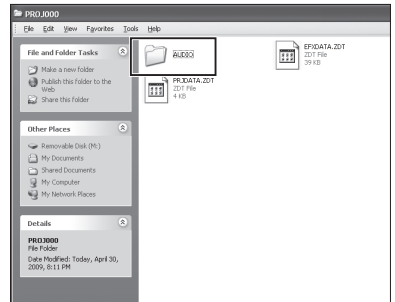


**5** Starten Sie Cubase LE 4.

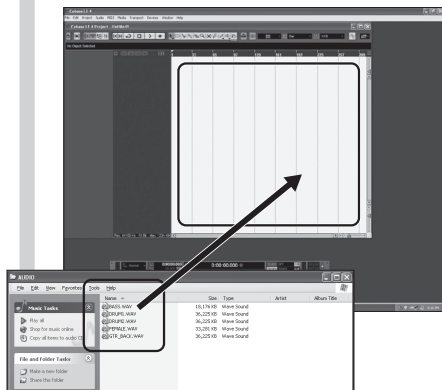
**6** Öffnen Sie das Projekt, in das Sie die Audio-Dateien importieren möchten.



**7** Öffnen Sie auf Ihrem Computer die R16-SD-Karte und wechseln Sie in den Audio-Ordner des Projekts, aus dem Sie Audio-Dateien importieren möchten.



- 8** Wählen Sie im Audio-Ordner die gewünschte(n) Datei(en) aus und ziehen Sie sie per Drag-and-Drop in das Projektfenster von Cubase LE 4.

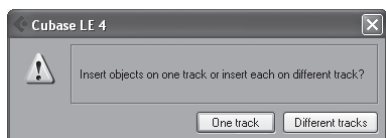


Beim Kopieren per Drag-and-Drop werden Sie gefragt, wie Cubase LE 4 mit der/den Datei(en) verfahren soll.

- 9** Wählen Sie als Import-Methode entweder „Different Tracks“ (Kanäle aufteilen) oder „One Track“ (Import in eine einzige Spur).

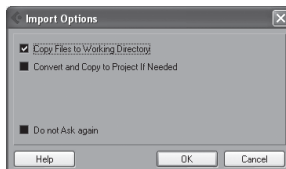
In der Regel sollten Sie „Different Tracks“ wählen, damit für jede Datei ein eigener Track erzeugt wird. Die Dateien werden im Projektfenster vertikal angeordnet.

Wenn Sie als Import-Methode „One Track“ auswählen, wird ein einzelner Track angelegt, und die Audio-Dateien sind horizontal angeordnet. Wenn Sie Audio-Dateien per Drag-and-Drop auf existierende Tracks bewegen, werden sie auf diese Tracks platziert.

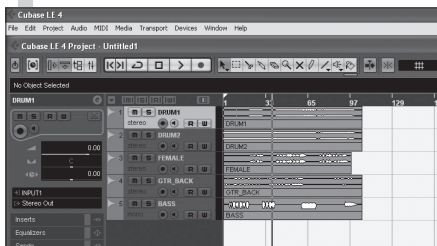


Es wird das folgende Fenster eingeblendet, in dem Sie die Import-Methode auswählen können.

- 10** Aktivieren Sie in diesem Fenster das Markierungsfeld „Copy Files to Working Directory“ und klicken auf die Taste „OK“.



Die Audiodaten werden in Cubase LE 4-Tracks geladen.




## HINWEIS

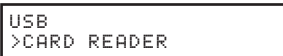

- Sie können das USB-Kabel auch bei eingeschaltetem Computer bzw. R16 anschließen.
- Wenn Sie das R16 in ausgeschaltetem Zustand anschließen, kann es über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.
- Die Projekt-Daten werden im Stammverzeichnis der SD-Karte in Ordnern gespeichert, die nach folgendem Schema benannt sind: „PROJxxx“ (xxx=Projektnummer). Audiodaten werden als WAV-Dateien im AUDIO-Ordner des jeweiligen „PROJxxx“-Ordners gespeichert.
- Master- und Stereospuren sind Stereo-WAV-Dateien.
- Um eine WAV-Datei vom Computer in ein R16-Projekt zu kopieren, kopieren Sie sie in den Unterordner AUDIO des gewünschten „PROJxxx“-Projektordners (PROJxxx: xxx=Projektnummer). Verwenden Sie anschließend die Funktionen des R16, um die Dateien Tracks zuzuweisen.

# Kurzanleitung: Import von Audiodaten in Cubase LE 4

## Einsatz des Befehls „Import“

1 Verbinden Sie das R16 über ein USB-Kabel mit dem Computer.

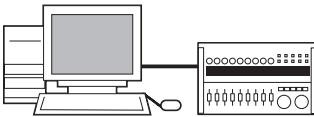
2  Drücken Sie die Taste [USB].

3 Wählen Sie >CARD READER.  
 Menü umschalten  
 Drücken Sie [Enter].

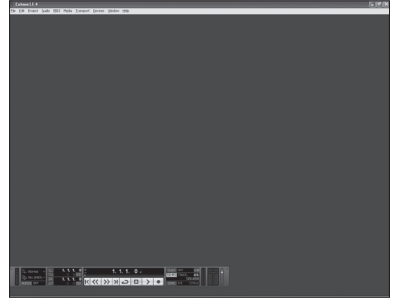
4 Bestätigen Sie die Eingabe.

  
 Drücken Sie [Enter].

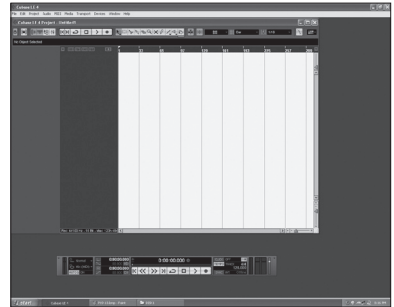
Greifen Sie vom Computer aus auf das R16 zu.



5 Starten Sie Cubase LE 4.

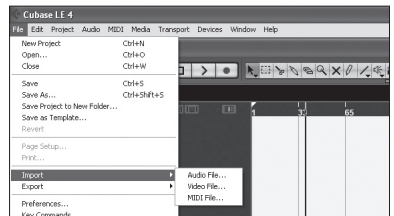


6 Öffnen Sie das Projekt, in das Sie die Audio-Dateien importieren möchten.



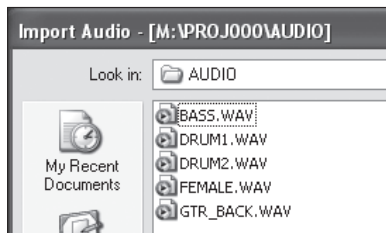
7 Wählen Sie in Cubase LE 4 aus dem Menü „File“ den Eintrag „Import“ und dann „Audio File...“

Das Fenster „Import Audio“ wird eingeblendet.



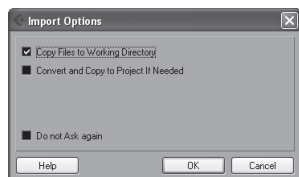


- 8** Wählen Sie im Quell-Audio-Ordner die gewünschte(n) Audio-Datei(en) aus. Klicken Sie auf „Öffnen“.



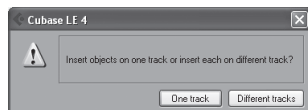
Beim Dateimport wird das Fenster „Import Options“ (Import-Optionen) angezeigt.

- 9** In diesem Fenster aktivieren Sie das Markierungsfeld „Copy Files to Working Directory“ und klicken auf die Taste „OK“.



Beim Importieren von Dateien werden Sie gefragt, wie Cubase LE 4 mit der/den Datei(en) verfahren soll.

- 10** Wählen Sie als Import-Methode entweder „Different Tracks“ oder „One Track“..



In der Regel sollten Sie „Different Tracks“ wählen, damit für jede Datei ein eigener Track erzeugt wird. Die Dateien werden im Projektfenster vertikal angeordnet.

Wenn Sie als Import-Methode „One Track“ auswählen, wird ein einzelner Track angelegt, und die Audio-Dateien sind horizontal angeordnet. Wenn Sie Audio-Dateien per Drag-and-Drop auf existierende Tracks bewegen, werden sie auf diese Tracks platziert.

## HINWEIS

- Sie können das USB-Kabel auch bei eingeschaltetem Computer bzw. R16 anschließen.
- Wenn Sie das R16 in ausgeschaltetem Zustand anschließen, kann es über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.
- Die Projekt-Daten werden im Stammverzeichnis der SD-Karte in Ordnern gespeichert, die nach folgendem Schema benannt sind: „PROJxxx“ (xxx=Projektnummer). Audiodaten werden als WAV-Dateien im AUDIO-Ordner des jeweiligen „PROJxxx“-Ordnern gespeichert.
- Master- und Stereospuren sind Stereo-WAV-Dateien.
- Um eine WAV-Datei vom Computer in ein R16-Projekt zu kopieren, kopieren Sie sie in den Unterordner AUDIO des gewünschten „PROJxxx“-Projektordners (PROJxxx“: xxx=Projektnummer). Verwenden Sie anschließend die Funktionen des R16, um die Dateien Tracks zuzuweisen.

# Der Mixer im Audio-Interface-Modus

Im Audio-Interface-Modus können Sie mit dem Mixer des R16 einen Monitor-Mix erstellen. Außerdem können Sie hier das Lautstärkenverhältnis zwischen internem Mixer und dem Signal, das vom Computer zurückkommt, einstellen.

## Lautstärke, Reverb Send und Pan

Wie im Aufnahmemodus können Sie auch hier die Einstellungen für REVERB SEND, PAN, VOLUME und STEREO LINK vornehmen.

Die Bedienung ist identisch wie im Aufnahmemodus.

(Referenz: **BEDIENUNGSANLEITUNG S.37**)

### PAN/EQ MENU

#### VOLUME

Die Pegel der INPUTs 1~8 können auf Werte von 0~127 (in 1-Schritten) eingestellt werden. Der Vorgabewert ist 100.

```
Input 1
VOLUME=0
```

Dies ist der erste Menüpunkt, der angezeigt wird, wenn Sie im Audio-Interface-Modus die Taste [PAN/EQ] drücken.

#### SEND Reverb

Die Werte für Reverb Send der INPUTs 1~8 können auf Werte von 0~100 (in 1-Schritten) eingestellt werden; der Standardwert ist 0 (wie im Aufnahmemodus).

```
Input 1
REVERB SEND=0
```

Der Reverb-Effekt wird ausschließlich auf das abgehörte Signal angewendet.

#### PAN BALANCE

Die Panning-Werte der INPUTs 1~8 können auf Werte von L100~R100 (in 2-Schritten) eingestellt werden; der Vorgabewert ist C (wie im Aufnahmemodus).

```
Input 1
|-----+----| - |
```

## STEREO LINK

INPUTs mit geraden und ungeraden Nummern zusammenfassen und als Stereo-Paar verwenden.

```
Input 1
STEREO LINK On
```

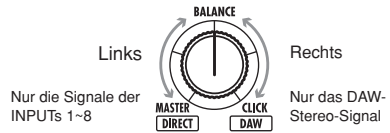
On/Off, Standardwert „Off“

Mithilfe der Stereo-Link-Option können die Track-Parameter REVERB SEND, PAN und VOLUME gleichzeitig auf gerade und ungerade Eingänge angewendet werden. Es wird nur der Fader des ungeraden Eingangs verwendet (wie im Aufnahmemodus).

Referenz: **BEDIENUNGSANLEITUNG S.20**

## [BALANCE]

Im Audio-Interface-Modus können Sie das Lautstärkenverhältnis zwischen den abgehörten Eingangssignalen und dem Signal, das vom Computer zurückkommt, über den [BALANCE]-Regler anpassen.



## ANMERKUNG




Die R16-Einstellungen für REVERB SEND, PAN, VOLUME und STEREO LINK werden beim Verlassen des Interface-Modus gespeichert und können wieder benutzt werden, wenn Sie den Audio-Interface-Modus das nächste Mal starten und dann [CONTINUE] auswählen.


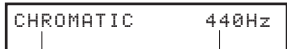


# Stimmgerät

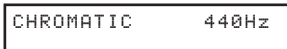

Das Stimmgerät der R16 funktioniert in diesem Modus genauso wie im Aufnahme-Modus. Weitere Details finden Sie in der **BEDIENUNGSANLEITUNG**.


## CHROMATISCHES STIMMGERÄT TOOL>TUNER>CHROMATIC

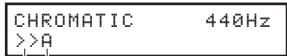
**1** **TOOL**  
 Drücken Sie [TOOL].

**2** Wählen Sie >TUNER.  
 Menü umschalten  
  
 Drücken Sie [Enter].

**3** Wählen Sie die Art der Stimmung.  
 Stimmung wechseln  
  
 Art der Stimmung | Kammerton  
  
  
 Akkord / Note | Stimmung wechseln

**4**   
 Kammerton einstellen

 Wählen Sie den Kammerton und stimmen Sie das Instrument.

  
 Zeigt die Note an, die dem gespielten Ton am nächsten kommt  
 Zeigt an, ob der gespielte Ton zu hoch oder zu tief ist

## HINWEIS

- Der Kammerton ist auf 440 Hz voreingestellt.
- Es können auch Stimmgeräte mit anderen als der chromatischen Stimmung verwendet werden. (Referenz: **BEDIENUNGSANLEITUNG** S.31)

## ANMERKUNG

Die Einstellungen für das Stimmgerät werden beim Verlassen des Audio-Interface-Modus gespeichert und können wieder benutzt werden, wenn Sie den Audio-Interface-Modus das nächste Mal starten und dann [CONTINUE] auswählen.

# Effekte im Audio-Interface-Modus

Wenn als Samplingrate 44,1 kHz gewählt ist, können sowohl die Insert- als auch die Send-/Return-Effekte des R16 verwendet werden. Die grundlegende Bedienung ist identisch, jedoch unterscheiden sich die Menüs.

## Insert-Effekt

Wählen sie wie im Aufnahmemodus den Eingangskanal, den Algorithmus für den Insert-Effekt sowie die Effekt-Patches, mit denen Sie das Eingangssignal bearbeiten möchten, aus.

### Menü für Insert-Effekt

#### Wählen Sie den Eingangskanal

Sie können jeden der INPUTS 1~8 auswählen.

```
No.00:Standard
>INPUT SOURCE
```

(Referenz: BEDIENUNGSANLEITUNG S.49)

#### Effekte ausschließlich auf Monitorsignal anwenden

Wenn Sie für den Parameter „REC SIGNAL“ den Wert „Dry“ auswählen, wird der Effekt nur auf das Monitorsignal angewendet – die über die DAW-Software aufgezeichneten Signale werden nicht bearbeitet.

```
No.00:Standard
>REC SIGNAL
```

(Referenz: BEDIENUNGSANLEITUNG S.55)

## Send-/Return-Effekt (Reverb)

Im Audio-Interface-Modus kann der Reverb-Effekt nur auf das Monitorsignal angewendet werden. Wie im Aufnahmemodus können Sie über das [SEND RETURN EFFECT]-Menü den Patch auswählen und über das [PAN/EQ]-Menü den Send-Level und damit den Effekt-Anteil des Reverb einstellen.

### Menü für Send-/Return-Effekt

#### REVERB SEND

Über den Send-Level für REVERB können Sie den Effekt-Anteil des Signals festlegen.

```
SEND Reverb
No.00: TightHal
```

Anders als im Aufnahmemodus können Sie das Menü „SEND REVERB“ im Audio-Interface-Modus über die [SEND RETURN EFFECT]-Taste öffnen.

(Referenz: Gedrucktes Handbuch S.35~45)

(Referenz: Audio-Interface-Handbuch S.25)

## ANMERKUNG

- Die Effekte können nur mit der Samplingrate 44,1 kHz benutzt werden. Bei anderen Samplingraten ist diese Option deaktiviert (OFF).
- Die Einstellungen für die Send-/Return-Effekte werden beim Verlassen des Audio-Interface-Modus gespeichert und können wieder benutzt werden, wenn Sie den Audio-Interface-Modus das nächste Mal starten und dann [CONTINUE] auswählen.

# Patches verwenden

Wenn Sie viele Einstellungen geändert haben, möchten Sie das Patch vielleicht auf die voreingestellten Werte zurücksetzen. Auf diese Weise können Sie die Werkspresets wiederherstellen.

## Patch-Funktionen

Für Insert- und Send-/Return-Effekte

Menüs zur Bearbeitung von Patches

### Wählen Sie einen Patch für einen Insert- bzw. Send-/Return-Effekt aus.

Drücken Sie entweder INSERT EFFECT oder SEND RETURN EFFECT und wählen Sie aus einem Algorithmus ein Patch aus.

(Referenz: [BEDIENUNGSANLEITUNG S.48](#))

### Patches bearbeiten und umbenennen (EDIT)

Erzeugen Sie individuelle Effekte, indem Sie die Parameter der Effekte nach Ihren Wünschen anpassen. Sie können auch eigene Namen vergeben.

(Referenz: [BEDIENUNGSANLEITUNG S.53](#))

### Patches importieren (IMPORT)

Alle Effekt-Algorithmen (und Reverb-Patches) des aktuellen R16-Projekts können importiert und als einzelner Patch gespeichert werden.

(Referenz: [BEDIENUNGSANLEITUNG S.54](#))

\*Im Audio-Interface-Modus werden die Effekte komplett einem Datenpaket für den Modus gespeichert. In diesem Modus gibt es keine projektbezogenen Einstellungen.

### Patches speichern (SAVE)

Die Patches können individuell abgespeichert werden.

(Referenz: [BEDIENUNGSANLEITUNG S. 53](#))

### Patches initialisieren (INITIAL)

Mithilfe dieser Funktion werden die Werkspresets der Patches wiederhergestellt (nur im Audio-Interface-Modus verfügbar).

## HINWEIS

Selbst wenn Sie keine Patches importiert haben, können Sie die ursprünglichen Einstellungen von Patches aus dem Aufnahmemodus verwenden.

## Patch zurücksetzen (Werkseinstellung) EFFECT> Patch-Auswahl > PATCH INITIAL

1 **INSERT EFFECT**  **oder** **SEND RETURN EFFECT**  Drücken

Effekt anschalten, falls inaktiv



Wenn „EFFECT OFF“ angezeigt wird, drücken Sie [Enter].

2 Wählen Sie den Algorithmus/  
Patch.

CLEAN <IN1>  
No.00:Standard



Menü  
umschalten

3 Drücken Sie [▼].

No.00:Standard  
>EDIT



Menü  
umschalten

4 Wählen Sie  
>PATCH INITIAL.

Beispiel Insert-Effekt

No.00:Standard  
>PATCH INITIAL



Menü  
umschalten

Beispiel Send-/Return-Effekt (nur Reverb)

No.00:REVERB  
>PATCH INITIAL



Drücken Sie [Enter].

5 Bestätigen Sie den Vorgang.

PATCH  
Initial?



Drücken Sie [Enter].

## Controller-Oberfläche für andere DAWs einrichten

Sie können mit dem R16 nicht nur Cubase LE 4 sondern auch eine Vielzahl anderer DAW-Programme steuern. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation Ihrer DAW-Software.

### Logic 7/8

#### Controller-Oberfläche einrichten

- 1 Wählen Sie im Menü „Logic Pro“ unter „Preferences > Control surface“ den Eintrag „Setup“.

Das „Setup“-Fenster wird geöffnet.

- 2 Klicken Sie links oben im Fenster auf „New“ und wählen Sie aus dem Pulldown-Menü den Eintrag „Install“.

- 3 Wählen Sie im „Install“-Fenster aus der Liste den Eintrag „Mackie Designs/Mackie Control/Logic Control“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Add“.

Im „Setup“-Fenster wird der Eintrag „Mackie Control“ hinzugefügt.

- 4 Wählen Sie das Symbol „Mackie Control“ aus. Wählen Sie dann links aus den Pulldown-Menüs für „Out Port“ und „Input“ jeweils den Eintrag „ZOOM R16“.

#### Einrichten der Funktionstasten

- 1 Wählen Sie im Menü „Logic Pro“ unter „Preferences“ > „Control surface“ > den Eintrag „Controller Assignments...“

Das „Controller Assignments“-Fenster wird geöffnet.

- 2 Wählen Sie in der Spalte „Zone“ den Eintrag „Control Surface: Mackie Control“ aus.

- 3 Passen Sie die Funktionen Ihren Wünschen entsprechend an. Die Steuerungselemente F1~F5 entsprechen den Tasten F1~F5 Ihres R16.

Die oben beschriebenen Vorgehensweisen gelten für Logic Pro 8.

Die Namen der Menüs können bei anderen Logic-Versionen abweichen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation Ihrer Logic-Version.

## SONAR 7/8

### Controller-Oberfläche einrichten

- 1 Wählen Sie im Menü „Option“ den Eintrag „controller/surface menu“, um den Auswahldialog „controller/surface“ aufzurufen.

Wenn hier bereits ein Eintrag für Controller/Bedienoberfläche angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche „Delete“, um diesen Eintrag zu entfernen.

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Add“, um den „Controller/Surface Setup“-Dialog aufzurufen.

- 3 Wählen Sie aus dem Kontextmenü „Controller/Surface“ den Eintrag „ZOOM R16“ aus.

Wählen Sie in der Spalte „input/output port“ den Eintrag „ZOOM R16“ aus.

Um die Controller-Oberfläche mit Cakewalk SONAR verwenden zu können, muss zuerst ein Plug-In installiert werden. Installieren Sie dieses Plug-In bitte gleichzeitig mit dem Treiber.

### Einrichten der Funktionstasten

- 1 Wählen Sie den Eintrag „Option key bind“, um den „Key bind“-Dialog aufzurufen.
- 2 Klicken Sie unter „Setup“ auf die Schaltfläche „Search for the key“.
- 3 Wählen Sie die Funktion aus, die Sie einer der Tasten F1-F5 zuweisen möchten und drücken Sie dann diese Taste auf dem R16.

Die oben beschriebenen Vorgehensweisen beziehen sich auf Sonar 7.

Die Namen der Menüs können bei anderen Sonar-Versionen abweichen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation Ihrer Sonar-Version.

## HINWEIS

Die Tasten F1–F5 des R16 sind folgendermaßen beschriftet.

F1: [AUTO PUNCH IN/OUT]-Taste

F2: [A-B REPEAT]-Taste

F3 MARKER [||<<]-Taste

F4 MARKER [>>]-Taste

F5: [MARK/CLEAR]-Taste

# Controller-Oberfläche für andere DAWs einrichten

## LIVE 6/7

### Controller-Oberfläche einrichten

- 1** Starten Sie Live 7 und wählen Sie dann aus dem Menü „Option“ (Windows) bzw. „Live“ (Mac) den Eintrag „Preferences“ aus.  
  
Das Fenster „Preferences“ wird geöffnet.
- 2** Klicken Sie links im Fenster „Preferences“ auf die Schaltfläche „MIDI“.  
  
Das Setup-Fenster für MIDI wird geöffnet.
- 3** Wählen Sie in der Spalte „Control Surface“ aus dem Pull-down-Menü den Eintrag „Mackie Control“ aus.
- 4** Wählen Sie in den Spalten „Input“ und „Output“ aus den Pull-down-Menüs jeweils den Eintrag „ZOOM R16“ aus.
- 5** Darunter, im Bereich MIDI-Ports, aktivieren (On) Sie in der Spalte „Remote“ die Schaltfläche für den Eintrag „Input: Mackie Control Input (Zoom R16)“.

### Einrichten der Funktionstasten

- 1** Klicken Sie im LIVE-Hauptfenster oben rechts auf die Schaltfläche MIDI, um den MIDI-MAP-Modus zu aktivieren.
- 2** Verfügbare Schnittstellen sind blau markiert. Klicken Sie auf den Parameter, den Sie einer der Tasten F1~F5 zuweisen möchten.
- 3** Drücken Sie am R16 die Taste (F1~F5), mit der Sie den in LIVE ausgewählten Parameter steuern möchten.

Die oben beschriebenen Vorgehensweisen beziehen sich auf Live 7.

Die Namen der Menüs können bei anderen Versionen von Live abweichen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation Ihrer Live-Version.

## HINWEIS

Die Tasten F1~F5 des R16 sind folgendermaßen beschriftet.

F1: [AUTO PUNCH IN/OUT]-Taste

F2: [A-B REPEAT]-Taste

F3 MARKER [||<<]-Taste

F4 MARKER [>>]-Taste

F5: [MARK/CLEAR]-Taste



## Digital Performer 5/6

### Controller-Oberfläche einrichten

- 1 Starten Sie das Programm Audio-MIDI-Setup. (/Applications/Utilities).
- 2 Klicken Sie auf den Reiter „MIDI Devices“: Hier muss „ZOOM R16“ angezeigt werden.
- 3 Klicken Sie auf „Add Device“. Der Eintrag „new external device“ wird eingefügt.
- 4 Doppelklicken Sie auf „new external device“, um das Informationsfenster anzuzeigen.
- 5 Geben Sie in das Feld „Device Name“ den Namen „R16“ ein.
- 6 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den nach unten zeigenden Pfeil des „ZOOM R16“-Symbols auf den nach unten zeigenden Pfeil des neuen „R16“-Symbols.  
Verbinden Sie die nach oben zeigenden Pfeile auf die gleiche Weise.
- 7 Starten Sie Digital Performer.
- 8 Wählen Sie im Menü „Setup“ den Eintrag „Control Surface Setup“. Das Fenster „Control Surface“ wird geöffnet.
- 9 Klicken Sie im Fenster „Control Surface“ auf das „+“-Symbol und wählen Sie im Pull-down-Menü „Driver“ den Eintrag „Mackie Control“ aus.

10 Wählen Sie im Pull-down-Menü „Unit“ unten den Eintrag „Mackie Control“ aus.

11 Wählen Sie im Pull-down-Menü „MIDI“ im Fenster „Control Surface“ den Eintrag „R16“ und in der Menüliste den Eintrag [R16-1].

12 Klicken Sie auf „OK“.

Die Anleitung bezieht sich auf Digital Performer 5.

Die Namen der Menüs können bei anderen Versionen von Digital Performer abweichen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation Ihrer Version von Digital Performer.

### Einrichten der Funktionstasten

Die Standardfunktionen sind in Digital Performer festgelegt und sind nicht veränderbar.

F1 [AUTO PUNCH IN/OUT]:	Yes/Ja bei Dialogabfragen
F2 [A-B REPEAT]:	No/Nein bei Dialogabfragen
F3 MARKER [ << ]:	Erzeugt Track Groups/Groups
F4 MARKER [ >> ]:	Pause bzw. Stopp der Funktion Track Group/Group
F5 [MARK/CLEAR]:	Track Group/Group-Funktion abschalten

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Digital Performer im Abschnitt über MackieControl-Dialogfelder bzw. Track Groups.

### ■ Samplitude

- Mackie Control ist ein eingetragenes Warenzeichen der LOUD Technologies Co.
- Andere Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen in diesem Dokument sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

**zoom**

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japan  
Webseite: <http://www.zoom.co.jp>