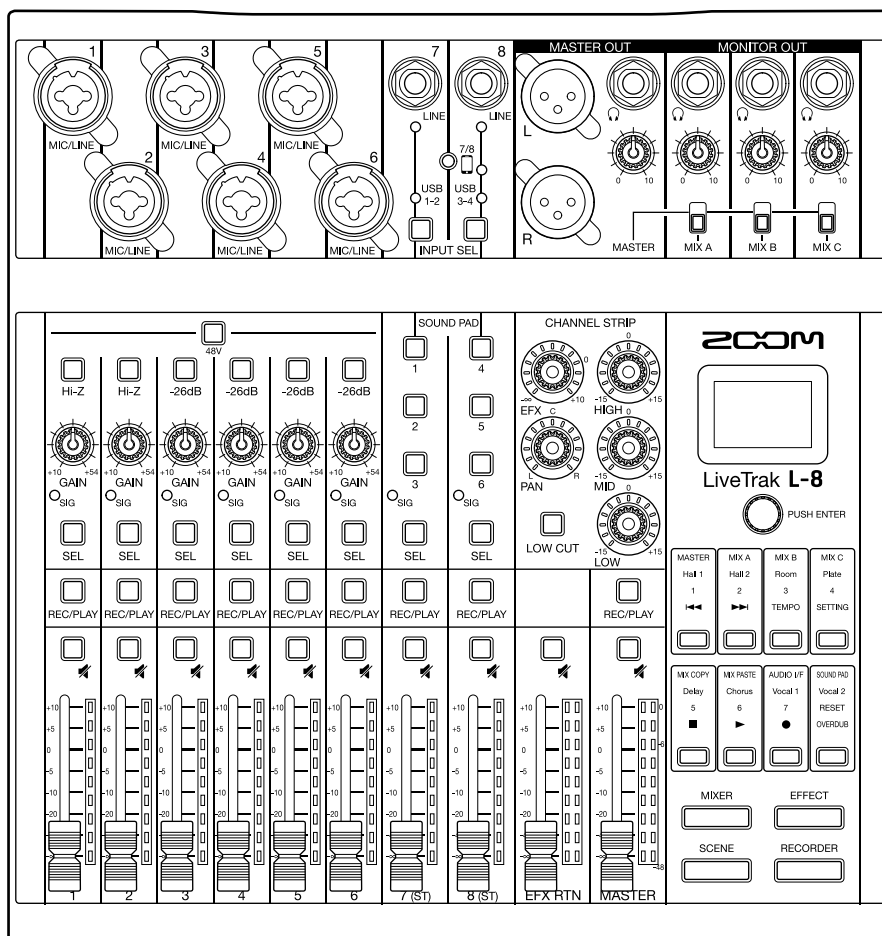


L-8

LiveTrak



Bedienungsanleitung

Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch unbedingt die Sicherheits- und Gebrauchshinweise.

© 2019 ZOOM CORPORATION

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder nachgedruckt werden.

Produktnamen, eingetragene Warenzeichen und in diesem Dokument erwähnte Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Firma. Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in dieser Anleitung zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen. Zur korrekten Darstellung wird ein Farbbildschirm benötigt.

Bedienungsanleitung Überblick

Eventuell benötigen Sie diese Anleitung zukünftig zu Referenzzwecken. Bewahren Sie sie daher an einem leicht zugänglichen Ort auf.

Die Inhalte dieses Dokuments können ebenso wie die Spezifikationen des Produkts ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

- © Windows® ist ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- © Macintosh, macOS, Mac und iPad sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- © iOS ist ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco Systems, Inc. in den USA und in anderen Ländern und wird unter Lizenz verwendet.
- © Die Logos SD, SDHC und SDXC sind Warenzeichen.
- © Alle weiteren Produktnamen, eingetragenen Warenzeichen und in diesem Dokument erwähnten Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Firma.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in dieser Anleitung zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Aufnahmen von urheberrechtlich geschützten Quellen wie CDs, Schallplatten, Tonbändern, Live-Darbietungen, Videoarbeiten und Rundfunkübertragungen sind ohne Zustimmung des jeweiligen Rechteinhabers gesetzlich verboten. Die Zoom Corporation übernimmt keine Verantwortung für etwaige Verletzungen des Urheberrechts.

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für einen ZOOM LiveTrak **L-8** entschieden haben.

Der **L-8** kombiniert einen kompakten Digitalmixer mit einem Mehrspur-Recorder und einem USB-Audio-Interface, sodass er sich für ganz unterschiedliche Anwendungen wie das Podcasting und Streaming, als PA- und Live-Mixer für kleine Musikgruppen, für die Bühnenbeschallung sowie für die Musikproduktion empfiehlt.

Hauptmerkmale des L-8

Digitaler Mixer mit 8 Kanälen und Mehrspur-Recorder

Der kompakte und leichte **L-8** kombiniert einen Digitalmixer mit acht Eingangskanälen mit einem Mehrspur-Recorder zur zeitgleichen Aufnahme von bis zu 12 Spuren mit Overdub- und Punch-In/Out Funktionalität sowie einem USB-Audio-Interface mit 12 Ein- und 4 Ausgängen.

SOUND-PAD-Funktion zur Einspielung von Jingles und Sound-Effekten bei Podcasts

Der **L-8** bietet SOUND-PAD-Tasten, die während des Podcastings und Streamings gespielt werden können. Durch das Drücken eines SOUND PADS wird der zugewiesene Jingle oder Sound-Effekt wiedergegeben. Die SOUND-PAD-Funktion kann auch während einer Bühnen-Performance zum Triggern von Cues genutzt werden.

Smartphone-Anschlussbuchse

Der **L-8** bietet eine Smartphone-Anschlussbuchse, die für externe Anrufer bei Podcasts genutzt werden kann. Im Mix wird das Signal automatisch unterdrückt, sodass sich der Anrufer nicht zeitverzögert abhört.

Hochwertige Mikrofonvorverstärker

Der **L-8** verfügt in 6 Kanälen über hochwertige Mikrofonvorverstärker. Diese hochwertigen analogen Eingänge mit schaltbarer Phantomspeisung bieten ein EIN von -121 dBu oder besser und eine maximale Eingangsverstärkung von $+54$ dB. Zudem bieten die Kanäle 1 und 2 jeweils einen Hi-Z-Eingang, während die Kanäle 3 bis 6 über eine PAD-Funktion (26 dB Dämpfung) zum Anschluss von Ausgangspegeln mit $+4$ dBu verfügen.

3 Monitor-Ausgangskanäle

Neben dem MASTER OUT bietet der **L-8** zudem drei MONITOR-OUT-Kanäle zum Anschluss von Kopfhörern. Die MONITOR-OUT-Mischungen können für jeden Ausgang individuell eingestellt werden, um unterschiedliche Mischungen an einzelne Künstler auszugeben.

Unterstützung für Typ-AA-Batterien und mobile Akkus

Der **L-8** kann mit Typ-AA-Batterien oder einem mobilen USB-Akku betrieben und damit im Freien und in anderen Situationen ohne Stromnetz genutzt werden.

USB-Audio-Interface mit 12 Ein- und 4 Ausgängen

Der **L-8** kann als USB-Audio-Interface mit 12 Ein- und 4 Ausgängen genutzt werden. So können Sie die Signale jedes Eingangs und des Master-Faders in einer DAW aufnehmen. Darüber hinaus können Sie Hintergrundmusik bei Podcasts von einem Computer einspielen, indem Sie das Computersignal den Kanäle 7 und 8 zuweisen. Schließlich lassen sich über den Class-Compliant-Modus auch iOS-Geräte einbinden.

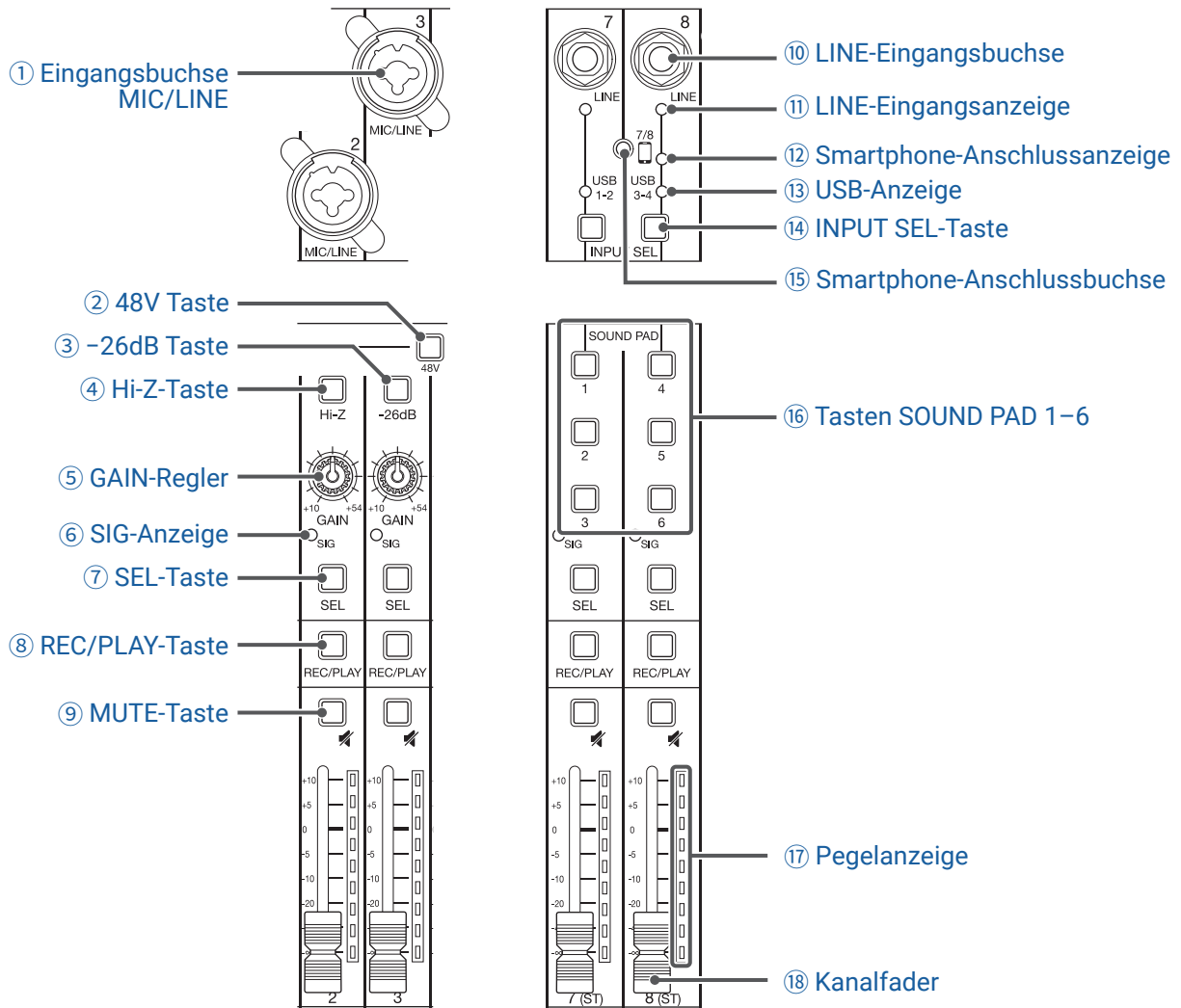
Inhalt

Bedienungsanleitung Überblick	2	Löschen von Projekten	68
Einleitung	3	Schreibschutz für Projekte	69
Inhalt	4	Überprüfen der Projekt-Informationen	70
Name und Funktion aller Bedienelemente	5	Überprüfen, Löschen und Anfahren von Markern ...	71
Oberseite	5	Audiodateien	72
Rückseite	19	Löschen von Audiodateien	72
Unterseite	20	Zuweisung von Audiodateien zu Spuren	74
Anschlussbeispiele	21	Audio-Interface	76
Podcasting	21	Treiberinstallation	76
PA-System im Live-Betrieb	22	Anschluss an einen Computer	77
Vorbereitungen	23	Anschluss an ein iOS-Gerät	79
Stromversorgung	23	Einspeisen von Audiosignalen des Computers auf den Kanälen 7/8	81
Ein- und Ausschalten	25	Kartenleser	82
Einschalten des Geräts	25	Ordnerstruktur auf der SD-Karte	82
Ausschalten des Geräts	26	Einsatz als Kartenleser	83
Bedienung über den SETTING-Screen	27	Aufnahme- und Wiedergabe-Einstellungen	85
Mixer	28	Auswahl des Aufnahmeformats	85
Ausgabe der Eingangssignale von Quellgeräten ...	28	Konfiguration der Aufnahmeautomatik	86
Anpassen des Klangs und Pannings	30	Darstellung der Aufnahmepegel in den Pegelanzeigen	88
Einsatz der internen Effekte	31	Latenzkompensation zwischen Ein- und Ausgang	89
Einsatz der Szenen-Funktionen	33	Ändern des Wiedergabemodus	90
Auswahl der Ausgangssignale für MONITOR OUT A-C	36	SD-Karten-Verwaltung	91
Anschluss von Smartphones	39	Anzeige der Restkapazität von SD-Karten	91
Aufnahme und Wiedergabe	40	Formatieren von SD-Karten	92
Vorbereitung der Aufnahme	40	Testen der SD-Karten-Leistung	93
Aufnahme/Overdubbing und Wiedergabe von Aufnahmen	42	Anpassen verschiedener Einstellungen	96
Marker hinzufügen	44	Einstellen des Datums und der Uhrzeit	96
Abschnitt eines Songs neu aufnehmen (Punch In/Out)	45	Auswahl der Abtastfrequenz	97
Mixdown von Tracks	46	Deaktivieren der automatischen Stromsparfunktion ...	98
Automatisches Starten der Aufnahme	48	Einstellen des Display-Kontrasts	99
Pre-Recording vor Beginn der Aufnahme	50	Einstellen der Display-Hintergrundbeleuchtung	100
Auswahl von Projekten für die Wiedergabe	51	Einstellen des benutzten Batterietyps	101
SOUND-PAD-Funktionen	52	Einstellen des Energiesparmodus für den Batteriebetrieb	102
Wiedergabe von Sounds über die SOUND-PAD-Tasten	52	Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen	103
Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD- Tasten	53	Überprüfen der Firmware-Versionen	104
Ändern der SOUND-PAD-Wiedergabemethode	57	Aktualisieren der Firmware	105
Ändern der SOUND-PAD-Wiedergabepegel	59	Fehlerbehebung	107
Metronom	61	Spezifikationen	110
Aktivieren des Metronoms	61	Spezifikationen der Send-Effekte	111
Ändern der Metronom-Einstellungen	62	Blockschaltbild des Mixers	112
Projekte	66		
Verändern eines Projektnamens	66		

Name und Funktion aller Bedienelemente

Oberseite

Eingangskanalsektion



① Eingangsbuchse MIC/LINE

Diese Eingangsbuchsen bieten jeweils einen Mikrofonvorverstärker. Schließen Sie hier Mikrofone, Keyboards oder Gitarren an. Zum Anschluss eignen sich sowohl XLR- als auch (symmetrische oder unsymmetrische) 6,35 mm Klinkenstecker.

② 48V Taste

Hier schalten Sie die +48V Phantomspeisung an/aus. Aktivieren Sie die Taste (■), um die Phantomspeisung über die MIC/LINE-Eingangsbuchsen 1 bis 6 auszugeben.

③ -26dB Taste

Mit dieser Funktion dämpfen (reduzieren) Sie den Eingangspegel der an den MIC/LINE-Eingangsbuchsen (3 bis 6) angeschlossenen Geräte um 26 dB.

Aktivieren Sie die Taste (■), wenn Sie Geräte mit Linepegel anschließen.

④ Hi-Z-Taste

Hier schalten Sie die Eingangsimpedanz der MIC/LINE-Eingangsbuchse (1 oder 2) um. Aktivieren Sie die Taste (■), wenn Sie eine Gitarre oder einen Bass anschließen.

⑤ GAIN-Regler

Hier steuern Sie die Eingangsverstärkung des Mikrofonvorverstärkers aus.

Der Einstellbereich hängt vom Status der Tasten für die MIC/LINE-Eingangsbuchse ab (Hi-Z in den Kanälen 1–2 oder –26 dB in den Kanälen 3–6).

Buchse	Einstellbereich	
MIC/LINE-Eingangsbuchse 1–2 (XLR)	+10 bis +54 dB	
MIC/LINE-Eingangsbuchse 1–2 (TRS)	Hi-Z aus	+10 bis +54 dB
	Hi-Z an	-3 bis +41 dB
MIC/LINE-Eingangsbuchse 3-6	-26dB inaktiv	+10 bis +54 dB
	-26dB aktiv	-16 bis +28 dB

⑥ SIG-Anzeige

Hier wird der Pegel hinter der Anpassung durch den GAIN-Regler dargestellt.

Die Farbe der Anzeige ändert sich abhängig vom Signalpegel. Stellen Sie den Pegel so ein, dass die Anzeige nicht rot aufleuchtet.

Leuchtet rot: Das Eingangssignal liegt knapp unterhalb (-3 dBFS oder höher) der Übersteuerungsgrenze (0 dBFS)

Leuchtet grün: Das Eingangssignal liegt zwischen -48 und -3 dBFS unter der Übersteuerungsgrenze (0 dBFS)

⑦ SEL-Taste

Mit dieser Taste wählen Sie einen Kanal zur Anpassung der Parameter in der Channelstrip-Sektion aus.

Kanäle, deren SEL-Tasten leuchten, werden über die Einstellungen in der Channelstrip-Sektion verändert.

⑧ REC/PLAY-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie zwischen der Aufnahme der Eingangssignale auf der SD-Karte und der Wiedergabe der bereits aufgenommenen Daten auf der SD-Karte um.

Status	Erklärung
Leuchtet rot	Eingangssignale werden nach der Anpassung durch den GAIN-Regler auf der SD-Karte aufgenommen.
Leuchtet grün	Die Signale der Datenwiedergabe werden vor dem Equalizer eingespeist. In diesem Status werden die Signale der Eingangsbuchsen abgeschaltet.
Leuchtet nicht	Die Signale an den Eingangsbuchsen sind aktiv.

⑨ MUTE-Taste

Hiermit de-/aktivieren Sie die Stummschaltung.

Um das Signal stummzuschalten, drücken Sie die Taste, die nun leuchtet.

HINWEIS

Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die Aufnahme auf der SD-Karte.

⑩ LINE-Eingangsbuchse

An dieser Eingangsbuchse schließen Sie Geräte mit Linepegel an. Schließen Sie hier z. B. ein Keyboard oder ein anderes Audiogerät an. Sie können dazu (unsymmetrische) 6,35 mm Klinenstecker verwenden.

ANMERKUNG

Die LINE-Eingangsbuchsen und die Smartphone-Anschlussbuchse können nicht gleichzeitig benutzt werden.

⑪ LINE-Eingangsanzeige

Diese Anzeige leuchtet, wenn der LINE-Eingang aktiv ist.

⑫ Smartphone-Anschlussanzeige

Diese Anzeige leuchtet, wenn die Smartphone-Anschlussbuchse aktiv ist.

⑬ USB-Anzeige

Diese Anzeige leuchtet, wenn der Eingang des Audio-Return-Signals vom Computer aktiviert ist.

⑭ INPUT SEL-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie das Eingangssignal für den Kanal 7/8 zwischen den Eingangsbuchsen, dem USB-Audio-Return oder der SOUND-PAD-Funktion um. Drücken Sie diese Taste, um auf den gewünschten Eingang umzuschalten.

⑮ Smartphone-Anschlussbuchse

Schließen Sie hier ein Smartphone oder ein ähnliches Gerät an. Mit Hilfe eines Miniklinkenkabels mit vier Kontakten kann das Smartphone-Signal eingespeist und gleichzeitig das Mix-Signal im Master (ohne das Signal von Kanal 8) zurückgeführt werden.

ANMERKUNG

Die LINE-Eingangsbuchsen und die Smartphone-Anschlussbuchse können nicht gleichzeitig benutzt werden. Wenn die Smartphone-Anschlussbuchse als Eingang für Kanal 8 genutzt wird, wird der Eingang von Kanal 7 deaktiviert.

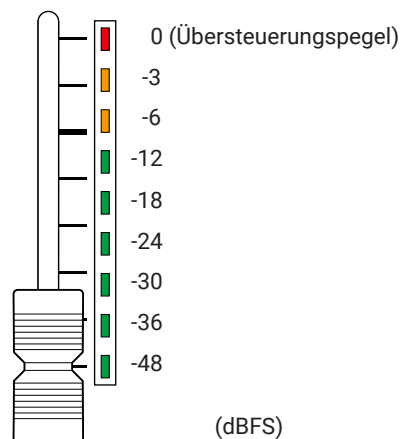
⑯ Tasten SOUND PAD 1–6

Wenn die Funktion SOUND PAD aktiviert ist, können die den Pads zugewiesenen Sounds gespielt werden. Die Sounds von PAD 1–3 werden auf Kanal 7 eingespeist, während die Sounds von PAD 4–6 in Kanal 8 anliegen.

⑰ Pegelanzeige

Diese Anzeige stellt den Signalpegel hinter dem Kanalfader dar.

Dargestellter Pegelbereich: -48 bis 0 dB



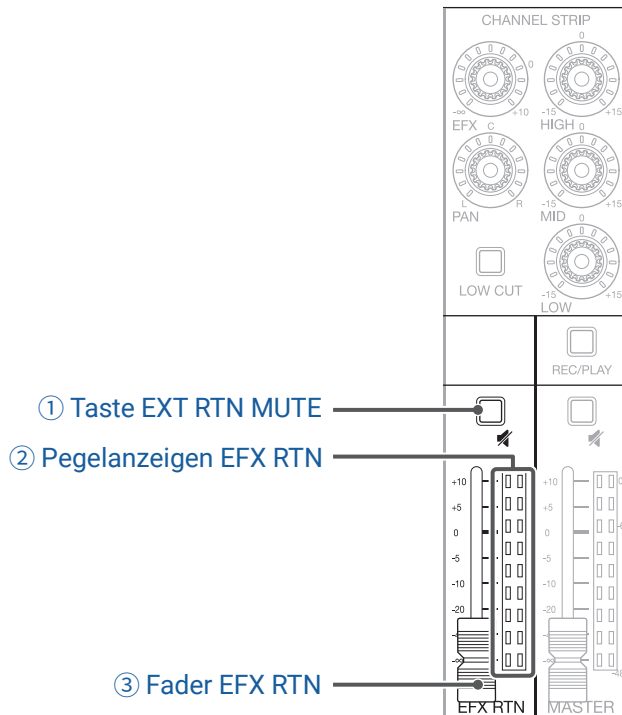
ANMERKUNG

- Wenn die aktuelle Faderposition im Kanal von der Faderposition abweicht, die bspw. über die Szenen-Funktion geladen wurde, stellt die Pegelanzeige die geladene Faderposition dar. Um die Fader-Steuerung zu aktivieren, bewegen Sie den Fader auf die auf der Pegelanzeige dargestellte Position.
- Die Farben der Pegelanzeigen können auf monochromen Geräten nicht korrekt dargestellt werden.

⑱ Kanalfader

Dieser Fader steuert den Signalpegel im Kanal im Bereich von $-\infty$ bis +10 dB aus.

Send-Effekt-Sektion (SEND EFX)



① Taste EXT RTN MUTE

Mit dieser Taste schalten Sie das Signal stumm, das auf den internen Effekt gespeist wird, oder heben die Stummschaltung auf.

Um das Signal stummzuschalten, drücken Sie die Taste, die nun leuchtet.

② Pegelanzeigen EFX RTN

Hier werden die Signalpegel dargestellt, die vom internen Effekt über den Fader EFX RTN auf den Master-Bus gespeist werden. Der Einstellbereich ist -48 bis 0 dB.

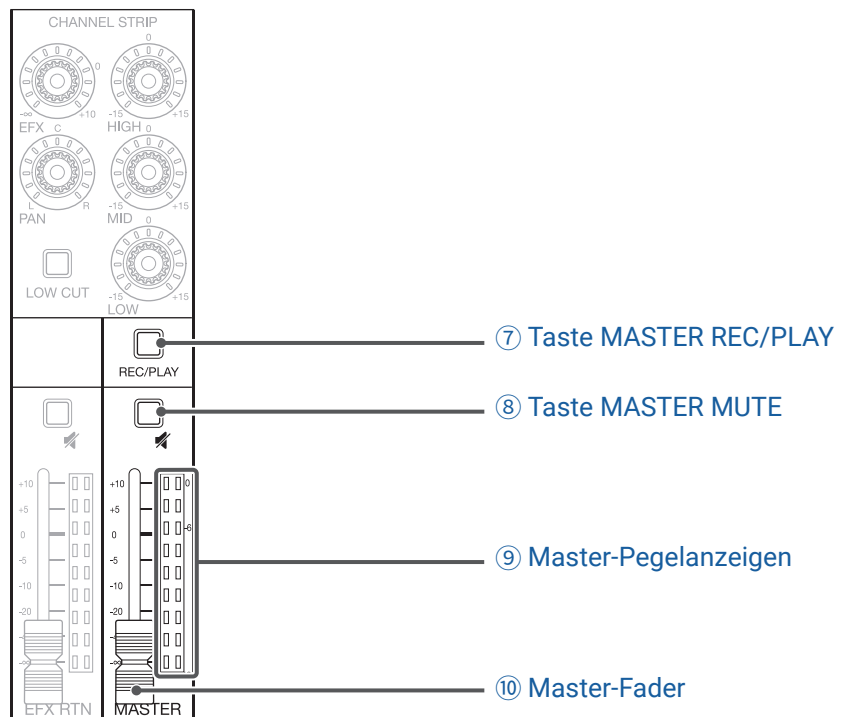
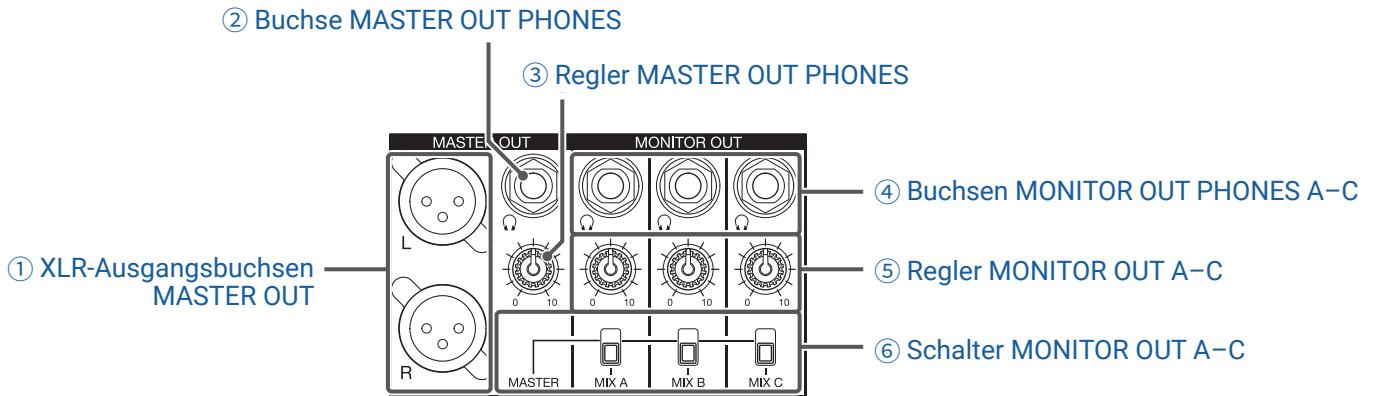
③ Fader EFX RTN

Hier stellen Sie den Signalpegel ein, der vom internen Effekt im Bereich von $-\infty$ bis $+10$ dB auf den Master-Bus gespeist wird.

ANMERKUNG

Wenn die aktuelle Faderposition für den EFX RTN von der EFX-RTN-Faderposition abweicht, die bspw. über die Szenen-Funktion geladen wurde, stellt die Pegelanzeige die geladene Faderposition dar. Um die Fader-Steuerung zu aktivieren, bewegen Sie den Fader auf die auf der Pegelanzeige dargestellten Position.

Output-Sektion



① XLR-Ausgangsbuchsen MASTER OUT

Diese Buchsen geben das Signal nach der Einstellung über den Master-Fader aus.

Verbinden Sie diese Anschlüsse mit einem Leistungsverstärker, einem PA-System, einem aktiven Lautsprecher etc. Sie können zum Anschluss symmetrische Kabel mit XLR-Steckern (Pin 2: +) verwenden.

② Buchse MASTER OUT PHONES

Diese Kopfhörerausgangsbuchse gibt immer dasselbe Signal wie die Buchsen MASTER OUT aus.

③ Regler MASTER OUT PHONES

Hier stellen Sie den Pegel der an der Buchse MASTER OUT PHONES anliegenden Audiosignale ein.

④ Buchsen MONITOR OUT PHONES A-C

Diese Kopfhörerausgangsbuchsen geben die Signale nach der Einstellung über die Regler MONITOR OUT A-C aus.

ANMERKUNG

Die Buchsen MONITOR OUT PHONES A-C können so eingestellt werden, dass sie wahlweise das Signal der Buchsen MASTER OUT oder die separat im MIXER-Modus gewählten Signale ausgeben. (→ „Auswahl der Ausgangssignale für MONITOR OUT A-C“ auf Seite 36)

⑤ Regler MONITOR OUT A–C

Hier stellen Sie die Pegel der an den Buchsen MONITOR OUT PHONES A–C anliegenden Audiosignale ein.

⑥ Schalter MONITOR OUT A–C

Hier schalten Sie die Signale um, die über die Buchsen MONITOR OUT PHONES A–C ausgegeben werden.

Status	Erklärung
MASTER	Es wird dasselbe Signal wie über die Buchsen MASTER OUT ausgegeben.
MIX A–C	Es werden die MIXER-Modus ausgewählten Signale ausgegeben.

⑦ Taste MASTER REC/PLAY

Mit dieser Taste schalten Sie zwischen der Aufnahme des Eingangssignals im Master-Bus auf SD-Karte und der Wiedergabe einer bereits aufgenommenen Datei auf der SD-Karte um.

Status	Erklärung
Leuchtet rot	Das Signal wird hinter dem Master-Fader abgegriffen und auf der SD-Karte aufgenommen.
Leuchtet grün	Das Wiedergabesignal einer Datei wird in den Master-Bus eingespeist. Die REC/PLAY-Tasten in anderen Kanälen erlöschen in diesem Moment.
Leuchtet nicht	Die Dateien werden weder aufgenommen noch wiedergegeben.

⑧ Taste MASTER MUTE

Mit dieser Taste schalten Sie die Buchsen MASTER OUT stumm oder heben die Stummschaltung auf. Um das Signal stummzuschalten, drücken Sie die Taste, die nun leuchtet.

⑨ Master-Pegelanzeigen

Diese Anzeigen stellen den Pegel der Signale, die über die Buchsen MASTER OUT ausgegeben werden, in einem Bereich von –48 bis 0 dB dar.

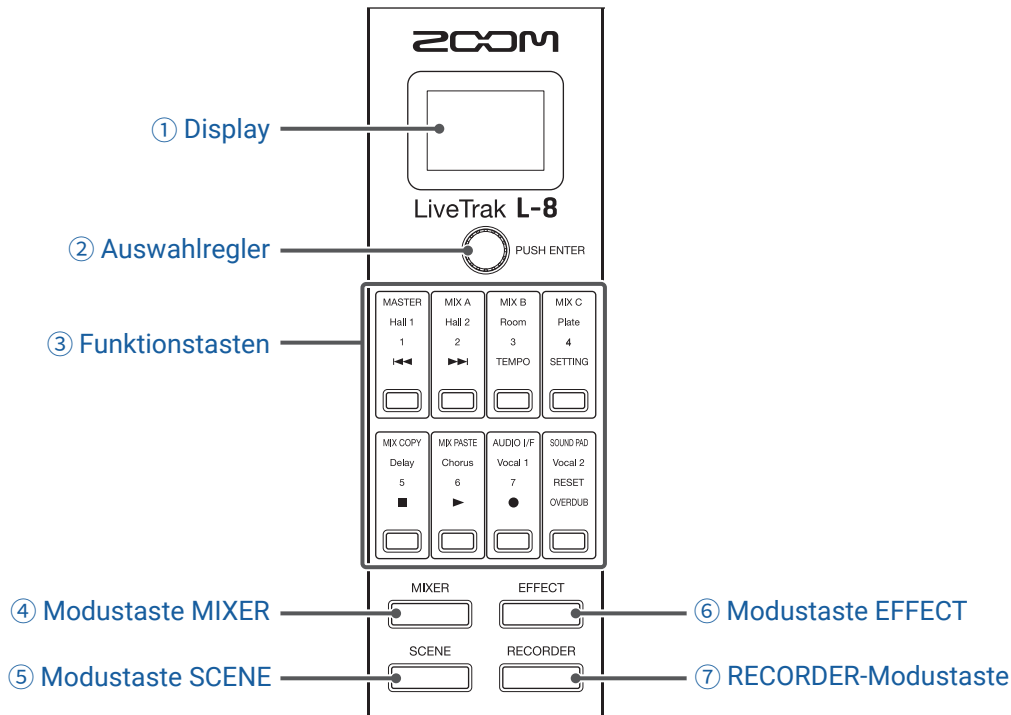
⑩ Master-Fader

Mit diesem Fader stellen den Signalpegel, der über die Buchsen MASTER OUT ausgegeben wird, in einem Bereich von $-\infty$ bis +10 dB ein.

ANMERKUNG

Wenn die aktuelle Faderposition im Master von der Master-Faderposition abweicht, die bspw. über die Szenen-Funktion geladen wurde, stellt die Pegelanzeige die geladene Faderposition dar. Um die Fader-Steuerung zu aktivieren, bewegen Sie den Fader auf die auf der Pegelanzeige dargestellten Position. Sofern die Funktion AUTO REC eingeschaltet ist, wird die Position des Master-Faders nicht gezeigt.

Display, Funktion und Modus-Sektion



① Display

Hier werden der Status für den gewählten Modus und andere Informationen dargestellt. (→ [„Funktionstasten und Display-Darstellung in jedem Modus“ auf Seite 13](#))

② Auswahlregler

Mit diesem Endlosregler wechseln Sie zwischen Menü und Werten und navigieren zwischen den Einträgen.

③ Funktionstasten

Die Funktionen ändern sich abhängig vom gewählten Modus. (→ [„Funktionstasten und Display-Darstellung in jedem Modus“ auf Seite 13](#))

④ Modustaste MIXER

Damit aktivieren Sie die Funktionen im MIXER-Modus und öffnen den MIXER-Screen im Display.

Im MIXER-Modus können die Layer für die Mischung überprüft und bearbeitet werden. Zudem können Mischungen kopiert und die Audio-Interface- und SOUND-PAD-Einstellungen verändert werden.

Nach der Anpassung der Einstellungen kehren Sie mit dieser Taste zum MIXER-Screen zurück.

⑤ Modustaste SCENE

Damit aktivieren Sie die Funktionen im SCENE-Modus und öffnen den SCENE-Screen im Display.

Im SCENE-Modus können Szenen verändert sowie gespeichert und der Mixer zurückgesetzt werden.

⑥ Modustaste EFFECT

Damit aktivieren Sie die Funktionen im EFFECT-Modus und öffnen den EFFECT-Screen im Display.

Im EFFECT-Modus können Effekte ausgewählt, überprüft und angepasst werden.

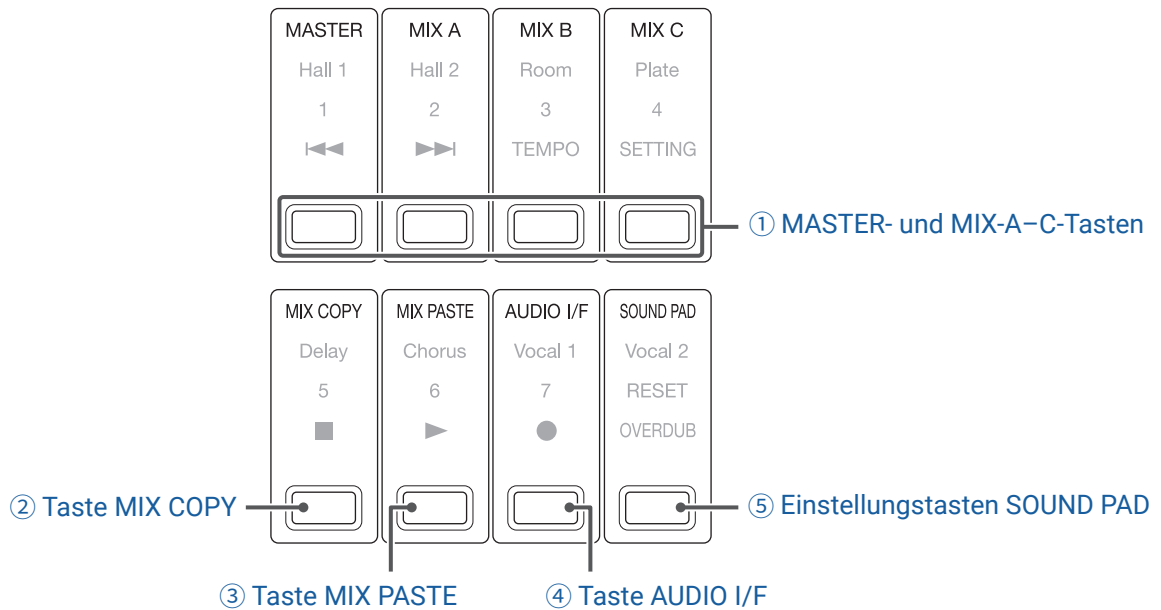
⑦ RECORDER-Modustaste

Damit aktivieren Sie die Funktionen im RECORDER-Modus und öffnen den RECORDER-Screen im Display. Im RECORDER-Modus werden die Aufnahmefunktionen aktiviert. Zudem kann der SETTING-Screen geöffnet werden, in dem Sie verschiedene **L-8** Einstellungen vornehmen.

Nach der Anpassung der Einstellungen kehren Sie mit dieser Taste zum RECORDER-Screen zurück.

Funktionstasten und Display-Darstellung in jedem Modus

MIXER-Modus



① MASTER- und MIX-A-C-Tasten

Die mit den Kanalfadern eingestellte Signal-Balance kann über Layer für die Ausgänge umgeschaltet werden, die Sie darstellen und anpassen möchten.

- MASTER-Taste: Darstellung und Anpassung der Einstellungen für den Ausgang MASTER OUT.
- MIX-A-C-Tasten: Darstellung und Anpassung der Einstellungen für die Ausgänge MONITOR OUT A-C.

ANMERKUNG

- Die folgenden Parameter können für die Mischungen MASTER und MONITOR OUT A-C individuell eingestellt werden:
 - Faderpositionen (pro Kanal)
 - Faderpositionen (EFX RETURN)
- Die folgenden Parameter werden identisch für die Mischungen MASTER und MONITOR OUT A-C genutzt: MUTE AN/AUS, LOW CUT AN/AUS, EQ HIGH, EQ MID, EQ LOW, SEND EFX, PAN, SEND EFX TYPE, SEND-EFX-Parameter 1 und 2

② Taste MIX COPY

Damit kopieren Sie die Informationen der Faderpositionen im aktuell gewählten Mix.

③ Taste MIX PASTE

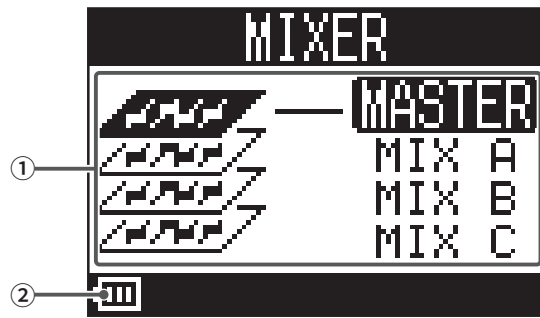
Damit fügen Sie die kopierten Informationen der Faderpositionen im aktuell gewählten Mix ein.

④ Taste AUDIO I/F

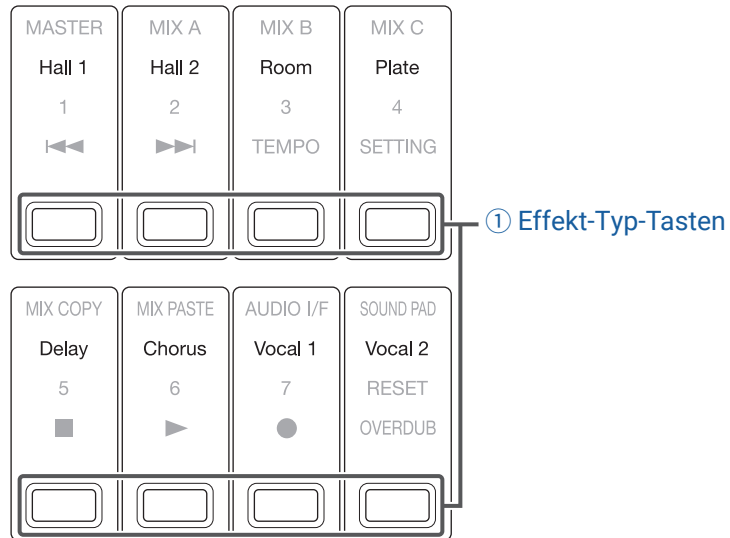
Damit öffnen Sie einen Screen, in dem die Einstellungen für die Audio-Interface-Funktionen verändert werden können.

⑤ Einstellungstasten SOUND PAD

Damit öffnen Sie einen Screen, in dem die SOUND-PAD-Einstellungen verändert werden können.



Nr.	Objekt	Erklärung
①	Gewählter Mix	Der gewählte Mix wird unterlegt dargestellt.
②	Verbleibende Batteriekapazität (im Batteriebetrieb)	Zeigt die verbleibende Batteriekapazität. Sofern die Batterieladung einen niedrigen Zustand erreicht, ersetzen Sie die Batterien oder schließen ein Netzteil an.

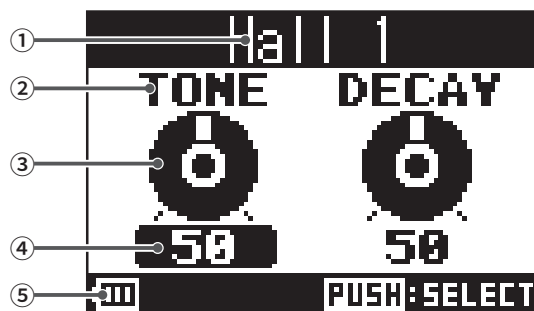


① Effekt-Typ-Tasten

Der momentan gewählte Effekt-Typ leuchtet.

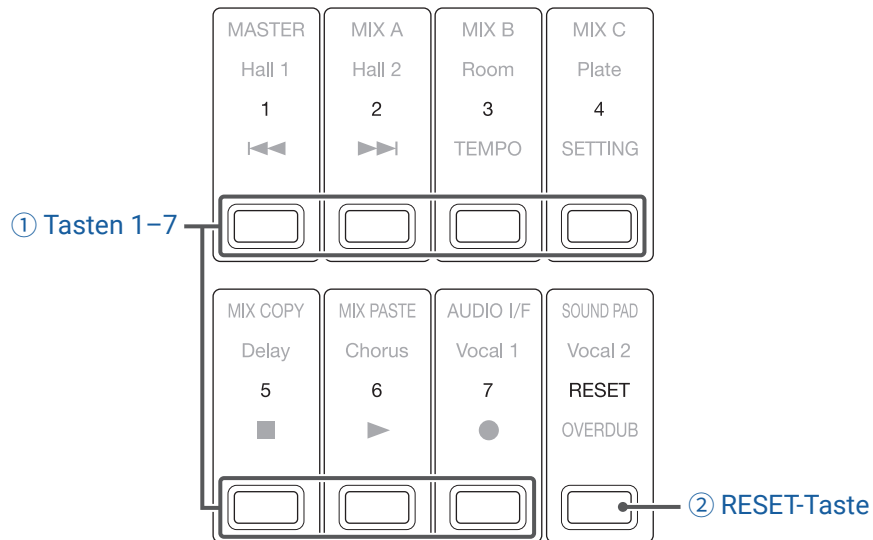
Drücken Sie eine Taste, um den Effekt umzuschalten. Der gewählte Effekt wird im Display dargestellt. Seine Parameter können mit Hilfe des Auswahlreglers verändert werden.

(→ „Spezifikationen der Send-Effekte“ auf Seite 111)



Nr.	Objekt	Erklärung
①	Effekt-Typ	Hier wird der gewählte Effekt-Typ dargestellt.
②	Parameter	Hier wird der Name eines steuerbaren Effektparameters dargestellt.
③	Parameter-Regler	Hier wird der Parameter-Regler dargestellt. Die Reglerposition zeigt die aktuelle Einstellung für den Parameter.
④	Parametereinstellwert	Hier wird die aktuelle Einstellung für den Parameter dargestellt. Wenn der Wert ausgewählt ist, wird er unterlegt dargestellt.
⑤	Verbleibende Batteriekapazität (im Batteriebetrieb)	Zeigt die verbleibende Batteriekapazität. Sofern die Batterieladung einen niedrigen Zustand erreicht, ersetzen Sie die Batterien oder schließen ein Netzteil an.

SCENE-Modus



① Tasten 1-7

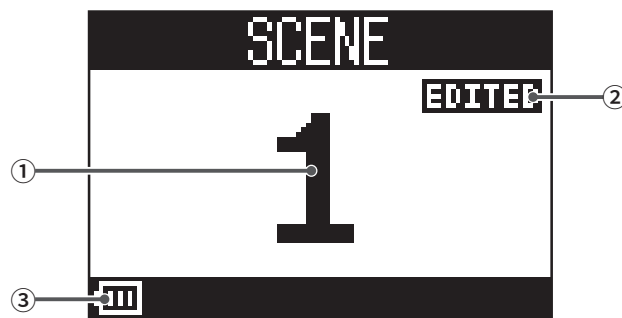
Mit diesen Tasten wählen Sie die Szene, in der Sie die aktuellen Mixer-Einstellungen speichern, oder eine gespeicherte Szene, um sie zu laden.

Über diese Tasten öffnen Sie Screens, über die Sie die Befehle SAVE, RECALL und CANCEL auswählen können.

② RESET-Taste

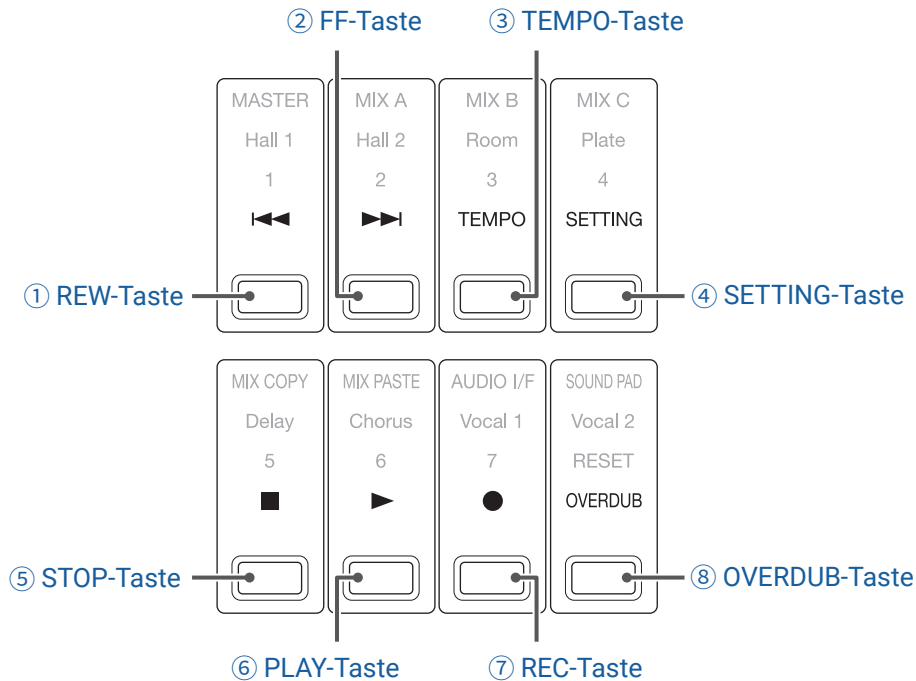
Drücken Sie diese Taste, um die aktuellen Mixer-Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Über diese Tasten öffnen Sie einen Screen, über den Sie die Befehle RECALL und CANCEL auswählen können.



Nr.	Objekt	Erklärung
①	Szenen-Nummer	Hier wird die Nummer der gewählten Szene eingeblendet. Wenn Sie keine Auswahl treffen, wird „NOT SELECTED“ dargestellt.
②	Status EDITED	Diese Meldung erscheint, wenn die gewählte Szene verändert wurde.
③	Verbleibende Batteriekapazität (im Batteriebetrieb)	Zeigt die verbleibende Batteriekapazität. Sofern die Batterieladung einen niedrigen Zustand erreicht, ersetzen Sie die Batterien oder schließen ein Netzteil an.

RECORDER-Modus



① REW-Taste

Drücken Sie diese Taste, um zur vorherigen Markierung zurückzukehren.

Wenn Sie diese Taste drücken und sich bereits am Anfang befinden, wechseln Sie zum vorherigen Projekt. Drücken und halten Sie die Taste, um rückwärts zu suchen. (Je länger Sie drücken, desto höher ist die Suchgeschwindigkeit.)

② FF-Taste

Drücken Sie diese Taste, um zur nächsten Markierung zu springen.

Wenn es sich um den letzten Marker handelt, springen Sie zum nächsten Projekt. Drücken und halten Sie die Taste, um vorwärts zu suchen. (Je länger Sie drücken, desto höher ist die Suchgeschwindigkeit.)

③ TEMPO-Taste

Hier stellen Sie das Tempo für das interne Metronom ein.

Wenn Sie diese Taste wiederholt auslösen, wird aus dem gemittelten Wert für diese Intervalle das Tempo ermittelt.

Wenn die Einstellung METRONOME aktiv, blinkt diese Taste während der Aufnahme, Wiedergabe und bei Delay-Effekten, die auf das Tempo synchronisiert sind, in einem Tempo zwischen 40,0–250,0 BPM.

④ SETTING-Taste

Mit dieser Taste öffnen Sie den SETTING-Screen.

⑤ STOP-Taste

Der Recorder wird gestoppt.

⑥ PLAY-Taste

Mit dieser Taste starten Sie die Wiedergabe des Recorders.

- Während der Wiedergabe leuchtet sie grün.
- Wenn die Wiedergabe auf Pause geschaltet ist, blinkt sie grün.

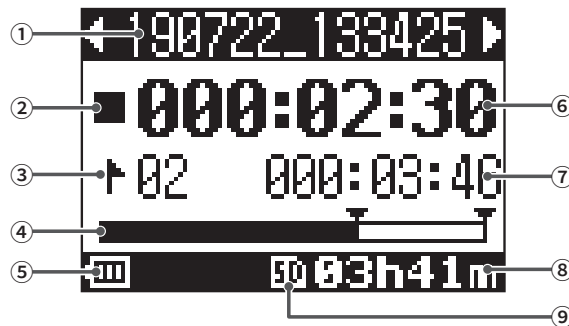
⑦ REC-Taste


Mit dieser Taste schalten Sie den Recorder in Aufnahmebereitschaft.

- Während der Aufnahme leuchtet sie rot.
- Wenn die Aufnahme auf Pause geschaltet ist, blinkt sie rot.

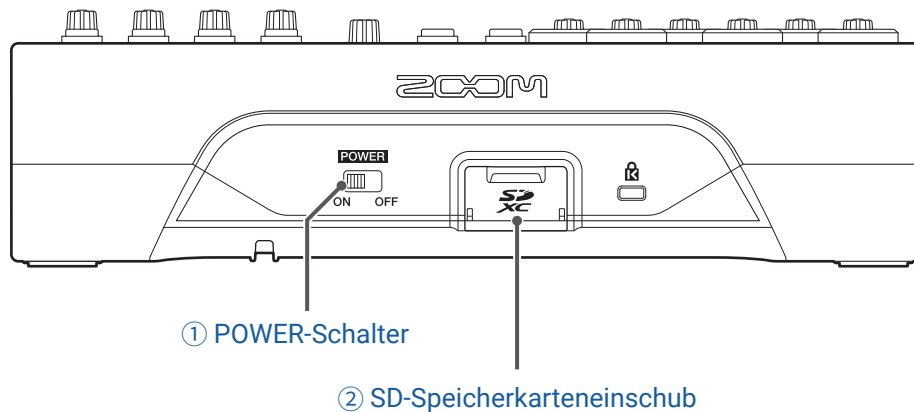
⑧ OVERDUB-Taste

Mit dieser Taste legen Sie fest, ob eine Aufnahme als Overdub im aktuellen Projekt abgelegt wird oder ob ein neues Projekt erzeugt und eine neue Aufnahme ausgeführt wird. Wenn die Funktion aktiv ist, leuchtet diese Taste und neue Aufnahmen werden als Overdubs im aktuellen Projekt angelegt.



Nr.	Objekt	Erklärung
①	Projektname	Hier wird der Projektname dargestellt. Wenn es im Ordner ein weiteres Projekt vor dem aktiven Projekt gibt, wird „<“ eingeblendet. Wenn es im Ordner ein weiteres Projekt nach dem aktiven Projekt gibt, wird „>“ eingeblendet.
②	Status-Symbol	Hier wird der aktuelle Status wie folgt dargestellt. ■: Im Stopp-Modus ▣: Pausiert ●: Aufnahme ▶: Wiedergabe
③	Marker	Hier wird die Marker-Nummer und der Status wie folgt dargestellt. ■: bei einem Marker (an der Counter-Position wurde ein Marker hinzugefügt) ┆: ohne Marker (an der Counter-Position wurde kein Marker hinzugefügt)
④	Fortschrittsbalken	Der Fortschrittsbalken zeigt die Dauer vom Beginn bis zum Ende des Projekts.
⑤	Verbleibende Batteriekapazität (im Batteriebetrieb)	Zeigt die verbleibende Batteriekapazität. Sofern die Batterieladung einen niedrigen Zustand erreicht, ersetzen Sie die Batterien oder schließen ein Netzteil an.
⑥	Counter	Hier wird die Zeit in Stunden, Minuten und Sekunden dargestellt.
⑦	Längste Datei im Projekt	Hier wird die Länge der Datei mit der größten Spieldauer im Projekt dargestellt.
⑧	Verbleibende Aufnahmezeit	Hier wird die verbleibende Aufnahmezeit dargestellt. Diese Anzeige wird abhängig von der Anzahl der mit  in Aufnahmebereitschaft geschalteten Kanäle automatisch angepasst.
⑨	SD-Karten-Symbol	Dieses Symbol wird dargestellt, wenn eine SD-Karte erkannt wurde.

Rückseite



① POWER-Schalter

Hier schalten Sie den **L-8** ein und aus.

Bringen Sie den Schalter in die Position ON, um das Gerät einzuschalten. Bringen Sie den Schalter in die Position OFF, um das Gerät auszuschalten.

Wenn der POWER-Schalter auf OFF gestellt wird, werden die aktuellen Mixer-Einstellungen automatisch im **L-8** und in der Settings-Datei im Projektordner auf der SD-Karte gespeichert.

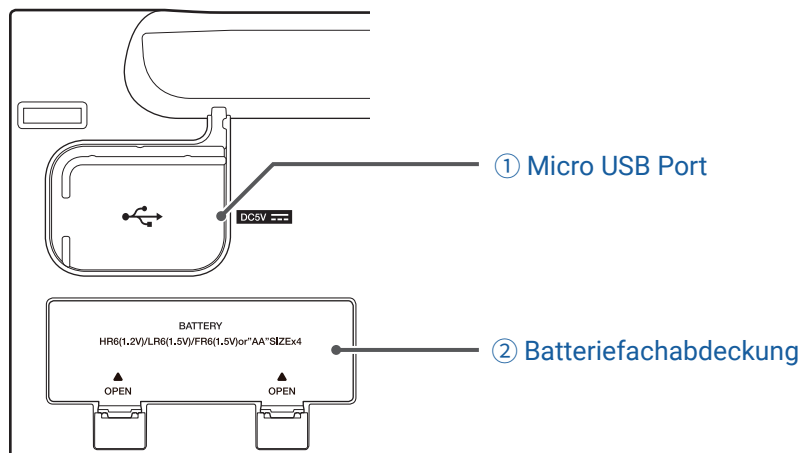
② SD-Speicherkarteneinschub

Dieser Slot ist für SD-Karten vorgesehen.

Der **L-8** unterstützt Karten, die den SDHC- und SDXC-Spezifikationen entsprechen.

HINWEIS

SD-Karten können vor dem Einsatz im **L-8** getestet werden. (→ [„Testen der SD-Karten-Leistung“ auf Seite 93](#))



① Micro USB Port

Dieser Micro USB 2.0 Port kann zum Anschluss eines Wechselstromnetzteils oder Computers genutzt werden. Zudem können Sie hier einen mobilen Akku zum Betrieb über Bus-Power anschließen.

② Batteriefachabdeckung

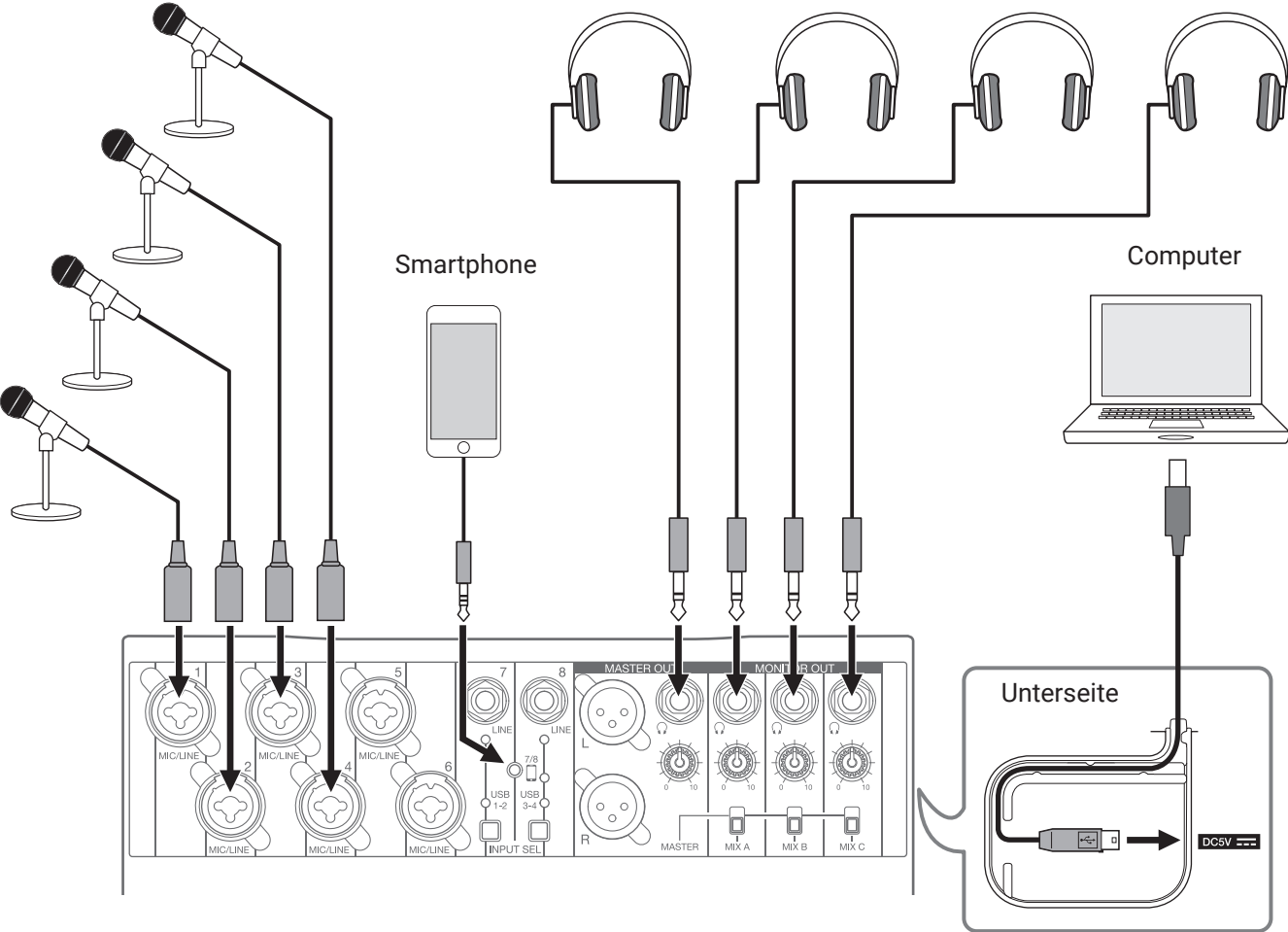
Entfernen Sie die Abdeckung, um Batterien einzusetzen oder zu entnehmen. Der **L-8** kann auch mit vier Typ-AA-Batterien betrieben werden.

Anschlussbeispiele

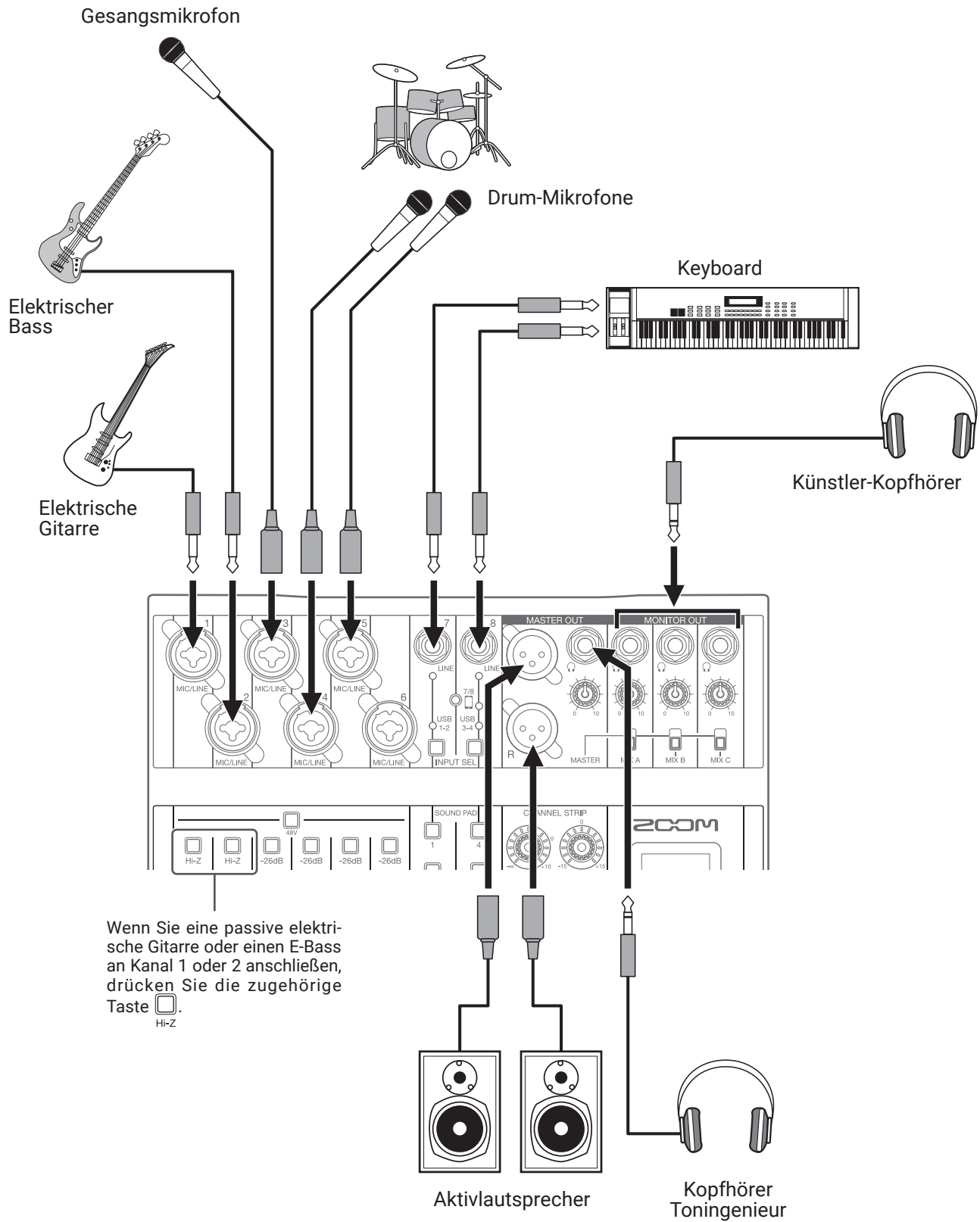
Podcasting

Mikrofone auf Tischstativen

Kopfhörer



PA-System im Live-Betrieb



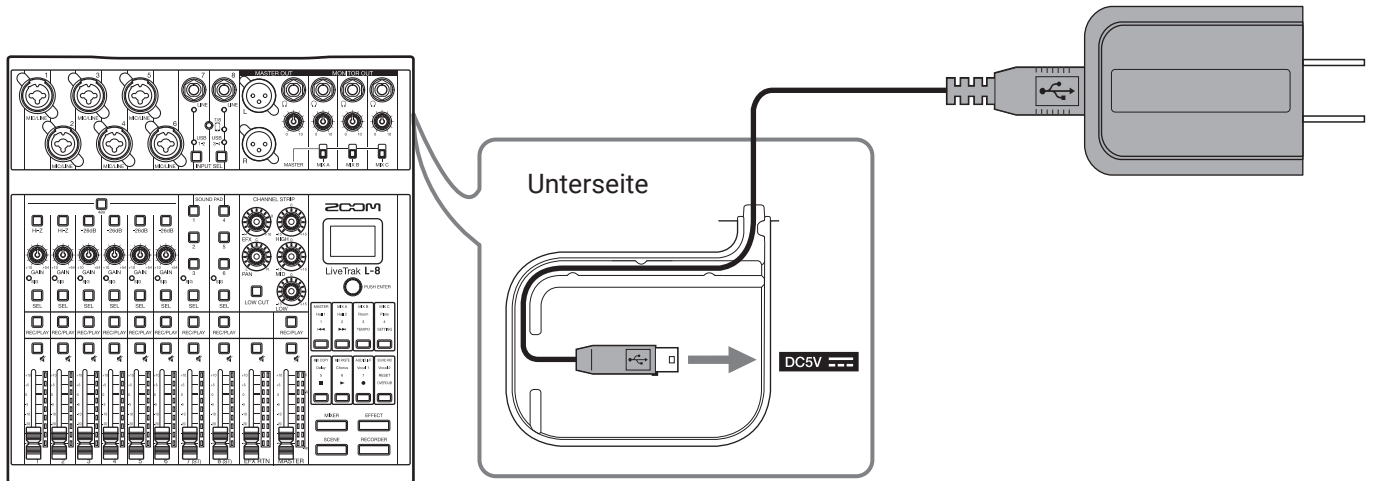
Wenn Sie eine passive elektrische Gitarre oder einen E-Bass an Kanal 1 oder 2 anschließen, drücken Sie die zugehörige Taste Hi-Z.

Vorbereitungen

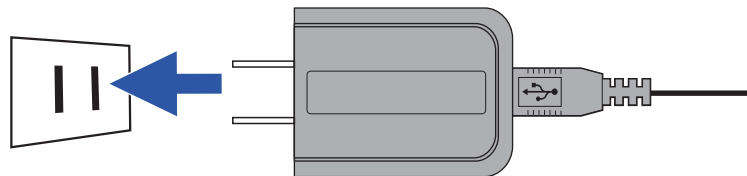
Stromversorgung

Betrieb mit einem Netzteil

1. Verbinden Sie das Kabel des zugehörigen AD-17 Netzteils mit dem Micro-USB-Port.



2. Schließen Sie das zugehörige Netzteil an einer Steckdose an.

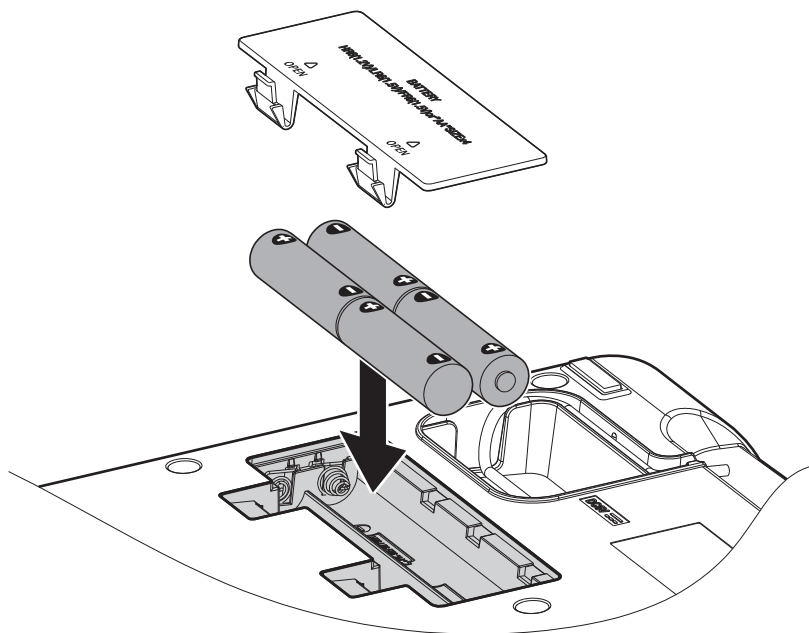


HINWEIS

- Bei Anschluss an einem Computer kann die Stromversorgung über USB erfolgen.
- Anstelle eines geeigneten Netzteils können Sie hier auch einen mobilen Akku anschließen.

Batteriebetrieb

1. Öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des Geräts und setzen Sie vier Typ AA Batterien ein.



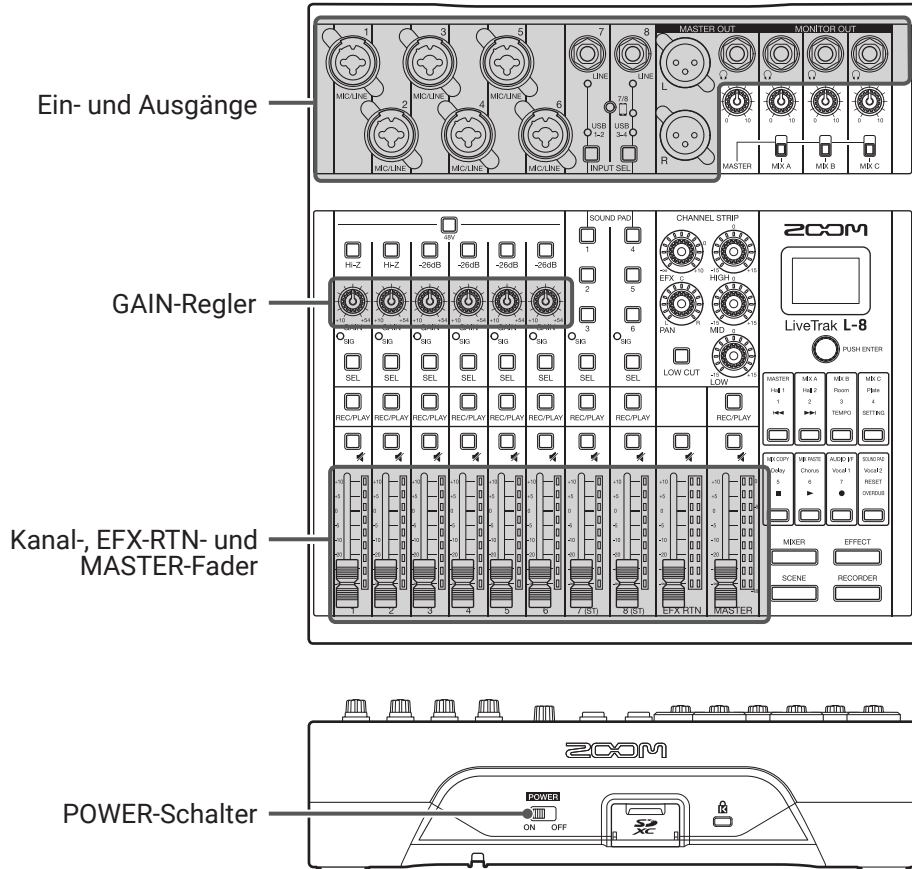
2. Schließen Sie die Batteriefachabdeckung.

ANMERKUNG

- Verwenden Sie immer nur Batterien eines Typs (Alkaline, NiMH oder Lithium).
- Wenn die Ladeanzeige auf „0“ fällt, schalten Sie das Gerät sofort aus und setzen neue Batterien ein.
- Stellen Sie nach dem Batteriewechsel den entsprechenden Batterietyp ein. (→ [„Einstellen des benutzten Batterietyps“ auf Seite 101](#))

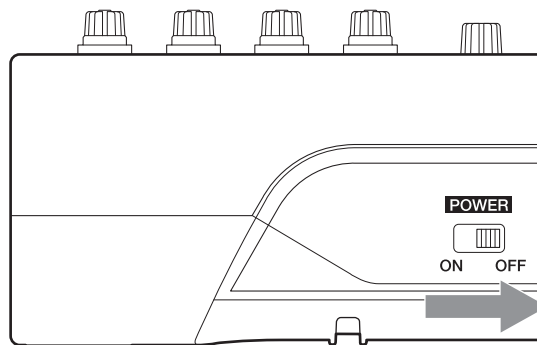
Ein- und Ausschalten


Einschalten des Geräts



1. Stellen Sie sicher, dass die am **L-8** angeschlossenen Quellgeräte ausgeschaltet sind.

2. Stellen Sie sicher, dass  auf OFF eingestellt ist.



3. Stellen Sie alle Regler und Fader des  auf ihren Minimalwert ein.

4. Schließen Sie Instrumente, Mikrofone, Lautsprecher und ggf. weitere Geräte an.



HINWEIS

Anschlussbeispiele (→ „Anschlussbeispiele“ auf Seite 21)

5. Stellen Sie  auf ON.

6. Schalten Sie alle am **L-8** angeschlossenen Quellgeräte ein.

ANMERKUNG

- Eine passive Gitarre oder einen passiven Bass schließen Sie an Kanal 1 oder 2 an und aktivieren dort . (→ „Oberseite“ auf Seite 5)
- Sofern Sie ein Kondensatormikrofon verwenden, aktivieren Sie . (→ „Oberseite“ auf Seite 5)
- Bei Nichtbenutzung wird der **L-8** nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet. Wenn das Gerät dauerhaft eingeschaltet bleiben soll, deaktivieren Sie die automatische Stromsparfunktion. (→ „Deaktivieren der automatischen Stromsparfunktion“ auf Seite 98)

Ausschalten des Geräts

1. Minimieren Sie die Lautstärke des am **L-8** angeschlossenen Quellgeräts.

2. Schalten Sie alle am **L-8** angeschlossenen Quellgeräte aus.

3. Stellen Sie  auf OFF.

Die folgende Meldung wird eingeblendet und das Gerät schaltet sich aus.




ANMERKUNG

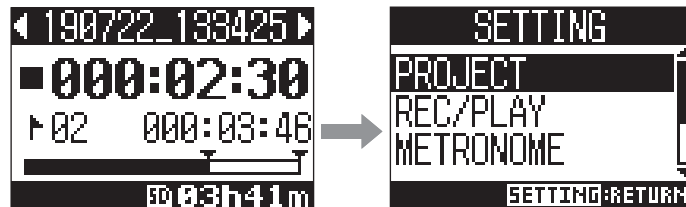
Wenn das Gerät ausgeschaltet wird, werden die aktuellen Mixer-Einstellungen im Projekt auf der SD-Karte gespeichert. Wenn die Speicherung auf der SD-Karte nicht möglich ist, werden sie im **L-8** gespeichert.


Bedienung über den SETTING-Screen

Im SETTING-Screen nehmen Sie u. a. die Einstellungen für die Recorder-Funktion des **L-8** vor. Im Folgenden sind die grundlegenden Bedienschritte beschrieben.

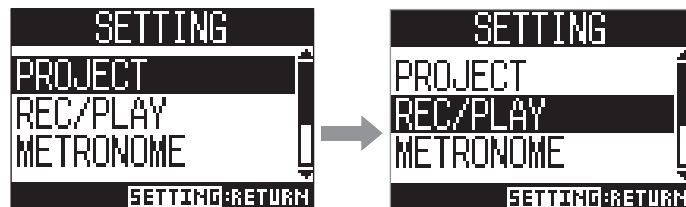
Öffnen Sie den SETTING-Screen: Drücken Sie  und anschließend .


Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.



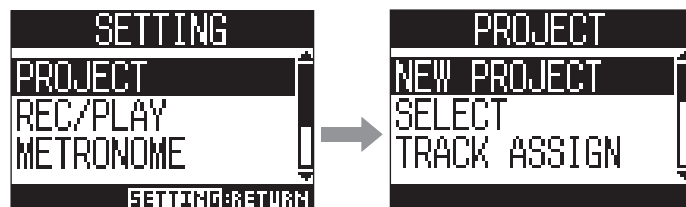
Setting-Einträge und -Parameter auswählen: Drehen Sie .

Damit bewegen Sie den Cursor.



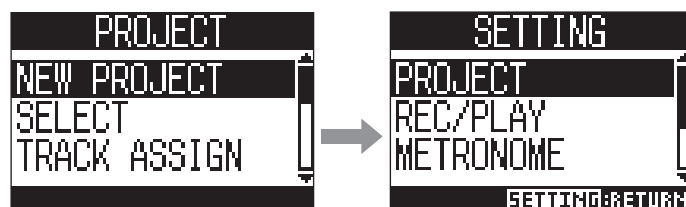
Setting-Einträge und -Parameter bestätigen: Drücken Sie .

Damit öffnen Sie den Screen für den gewählten Eintrag oder für die Parametereinstellung.



Zum vorherigen Screen zurückkehren: Drücken Sie .

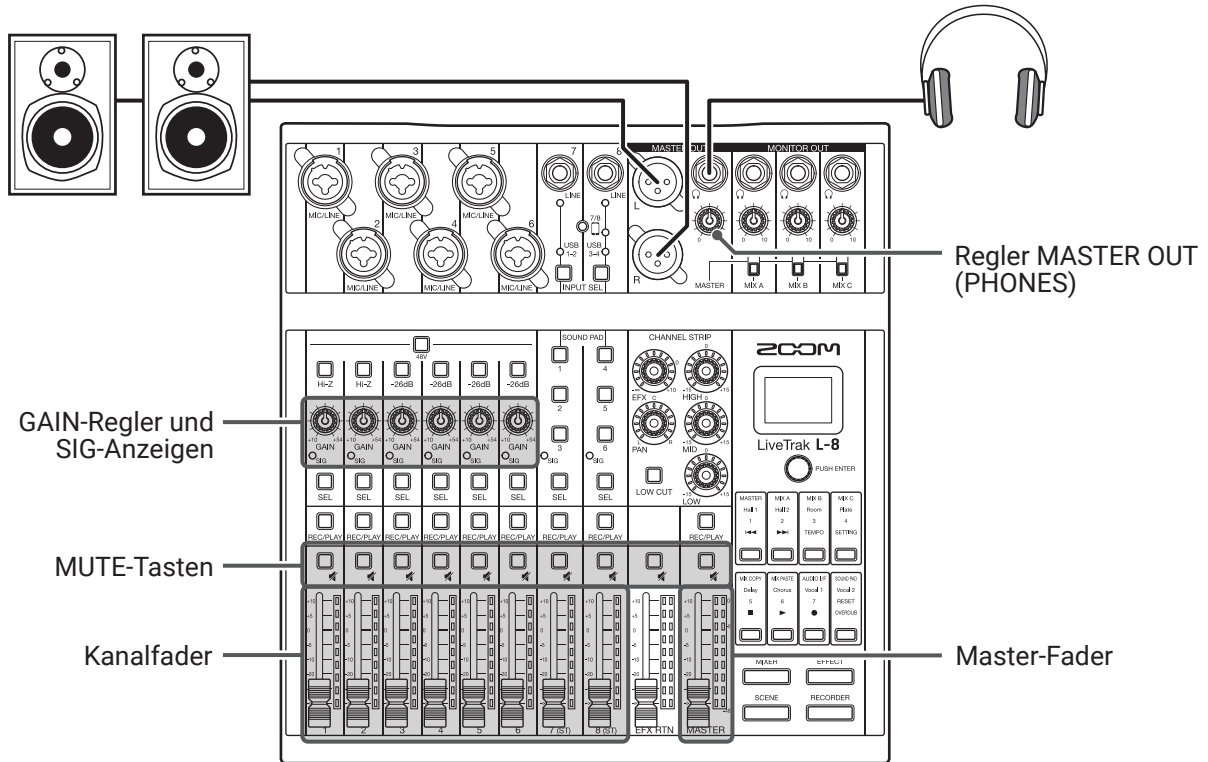
Damit öffnen Sie den Screen für den gewählten Eintrag oder für die Parametereinstellung.




Auf den folgenden Seiten werden die Bedienschritte im SETTING-Screen wie folgt dargestellt. Beispiel: „Nach Auswahl des Eintrags ‚METRONOME‘ wählen Sie ‚CLICK‘“ wird so dargestellt: Wählen Sie den Eintrag **METRONOME** > **CLICK**.

Mixer

Ausgabe der Eingangssignale von Quellgeräten




1. Steuern Sie die Eingangssignale der angeschlossenen Instrumente und Mikrofone mit  aus.

ANMERKUNG

Stellen Sie sie so ein, dass die SIG-Anzeigen nicht rot aufleuchten.




2. Deaktivieren Sie  (leuchtet nicht) im MASTER und in den Kanälen, deren Signal ausgegeben werden soll.

3. Stellen Sie den MASTER-Fader auf 0 ein.

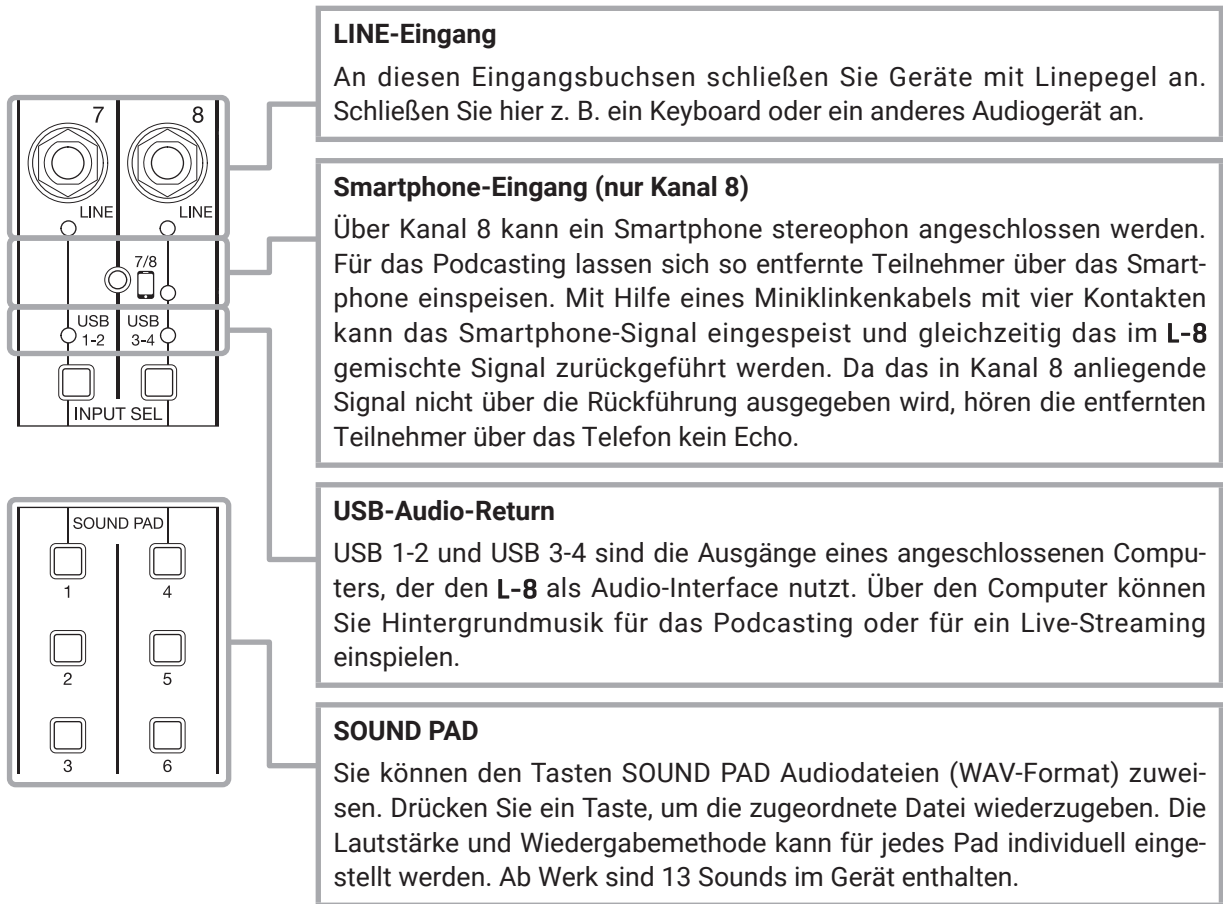
4. Steuern Sie die Lautstärken mit den Kanalfadern aus.

5. Steuern Sie die Gesamtlautstärke mit dem MASTER-Fader aus.


6. Stellen Sie die Kopfhörerlautstärke mit  ein.

Umschalten der Eingänge für die Kanäle 7 und 8

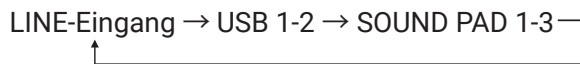
Die Kanäle 7 und 8 können auf die folgenden Eingänge umgeschaltet werden.



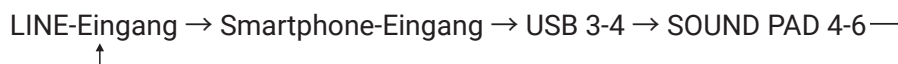
Umschalten der Eingänge

1. Drücken Sie  für Kanal 7/8, um den Eingang auszuwählen. Die LED für den gewählten Eingang leuchtet.

• **Kanal 7**



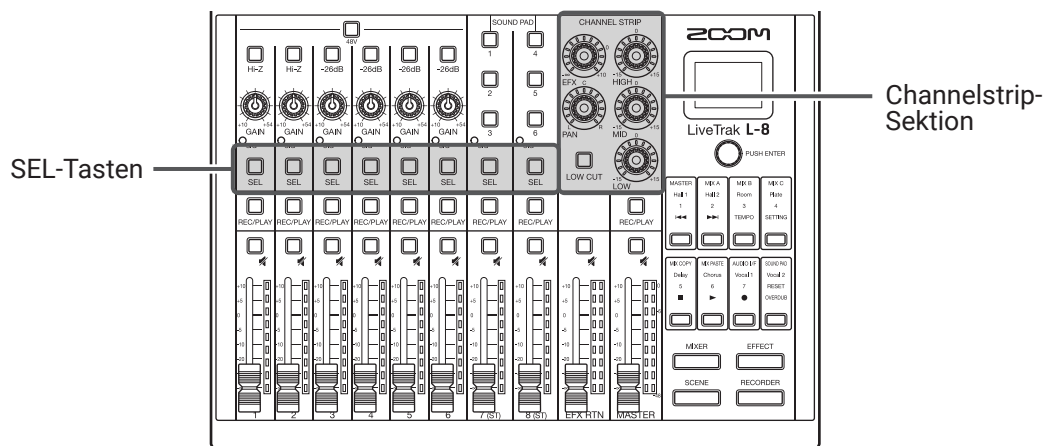
• **Kanal 8**




ANMERKUNG

Die Smartphone-Eingang in Kanal 8 und der LINE-Eingang von Kanal 7 können nicht gleichzeitig angewählt werden. Bei gleichzeitiger Anwahl blinkt die LINE-Anzeige in Kanal 7.

Anpassen des Klangs und Pannings



1. Um die Anpassung für den Klang und das Panorama in einem Kanal zu aktivieren, drücken Sie  (leuchtet).
2. Stellen Sie den Klang und das Panning über die Regler und Tasten in der Channelstrip-Sektion ein.

Anpassen des Klangs: , , , 

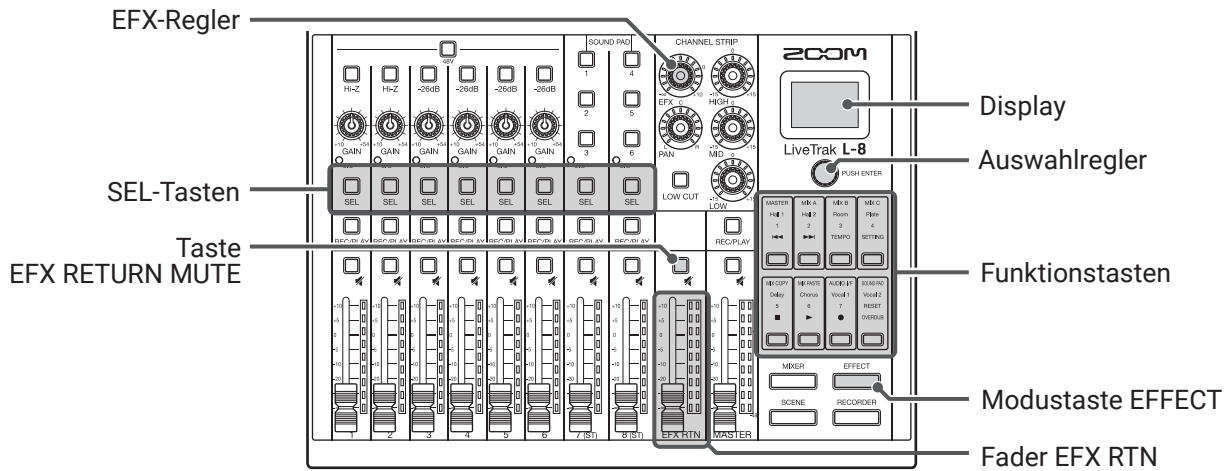
Anpassen des Pannings: 

HINWEIS

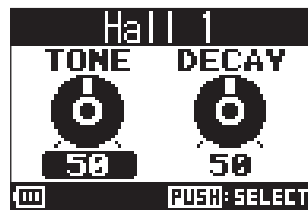
Informationen zu den einzelnen Reglern und Tasten (→ „CHANNELSTRIP-Sektion“ auf Seite 8)

Einsatz der internen Effekte

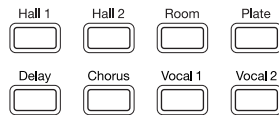
Der **L-8** verfügt über acht verschiedene Send-Effekte, die in einem Effektkanal eingesetzt werden können.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Der aktuell gewählte Effekt-Typ wird im Display dargestellt.



2. Drücken Sie eine Funktionstaste, um diesen Effekt auszuwählen.



Die Taste für den gewählten Effekt leuchtet.

3. Deaktivieren Sie die Taste EFX RTN (leuchtet nicht).



4. Stellen Sie den Fader EFX RTN auf 0 ein.

5. Drücken Sie in dem Kanal, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, sodass die Taste leuchtet.

6. Steuern Sie den Effektanteil für jeden Kanal mit aus.

7. Steuern Sie den Gesamteffektpegel mit dem Fader EFX RTN aus.

8. Passen Sie die Effektparameter mit  an.

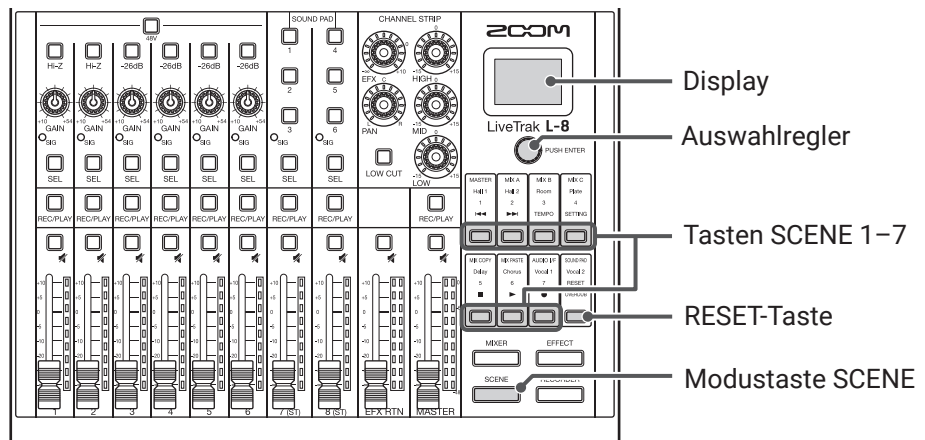
- Parameter anpassen: Drehen Sie 
- Parameter auswählen: Drücken Sie 

ANMERKUNG


Die Parameter für jeden Effekt-Typ, die über  angepasst werden können, sind hier aufgelistet:
→ [„Spezifikationen der Send-Effekte“ auf Seite 111.](#)

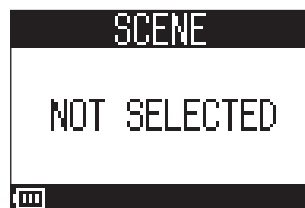
Einsatz der Szenen-Funktionen


Mit den Szenen-Funktionen können Sie bis zu 7 aktuelle Mixerzustände als Szenen speichern und diese gespeicherten Einstellungen zu jeder Zeit laden.





Speichern von Szenen

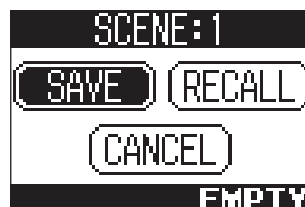
1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SCENE-Screen geöffnet.



2. Drücken Sie die Taste  (SCENE 1-7), um den Speicherplatz auszuwählen.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SAVE** und drücken Sie .


Wenn Sie die Szene nicht speichern möchten, wählen Sie mit  den Eintrag **CANCEL** und drücken .






ANMERKUNG

- Der **L-8** kann 7 Szenen speichern.
- Wenn Sie eine Taste auswählen, unter der bereits eine Szenen gespeichert wurde, wird diese Szene überschrieben.
- Die folgenden Einstellungen werden innerhalb der Szenen gespeichert.
 - Faderpositionen (alle Kanäle, EFX RTN und MASTER)
 - MUTE AN/AUS (alle Kanäle, EFX RTN und MASTER)
 - LOW CUT
 - EQ HIGH
 - EQ MID
 - EQ LOW
 - SEND EFX
 - PAN
 - EFX TYPE
 - EFX-Parameter
 - Einstellungen INPUT SEL

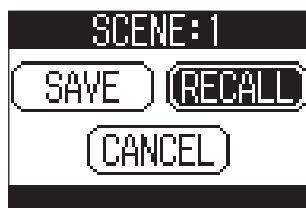
Laden von Szenen

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SCENE-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie die Taste  (SCENE 1–7) für die Szene, die Sie laden möchten.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **RECALL** und drücken Sie .


Wenn Sie die Szene nicht laden möchten, wählen Sie mit  den Eintrag **CANCEL** und drücken .



ANMERKUNG

- Wenn die aktuelle Position eines Kanalfaders von seiner dargestellten Position abweicht, wird die Lautstärke so lange nicht verändert, bis der Fader auf diese Position bewegt wird. (→ „Eingangskanalsektion“ auf Seite 5)
- Wenn die Szene nicht gespeichert wurde, erscheint rechts unten im Display die Meldung „Empty“.



Zurücksetzen der Mixer-Einstellungen

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SCENE-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie .

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **RECALL** und drücken Sie .

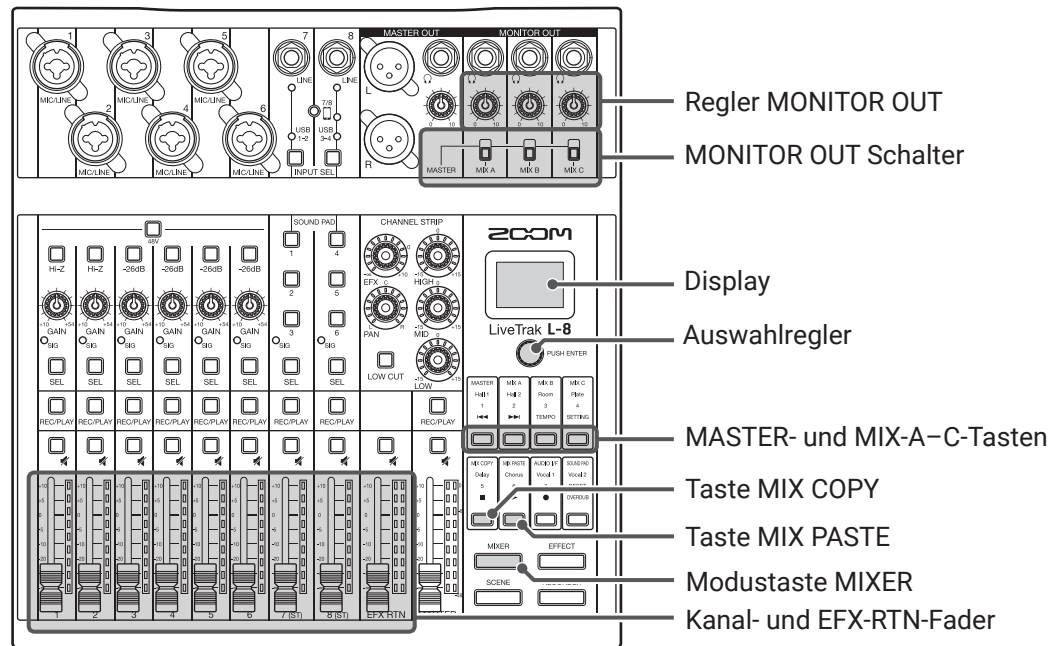
Die aktuellen Mixer-Einstellungen werden auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

Wenn Sie die Szene nicht zurücksetzen möchten, wählen Sie mit  den Eintrag **CANCEL** und drücken .




Auswahl der Ausgangssignale für MONITOR OUT A–C



Die Buchsen MONITOR OUT A–C können wahlweise dasselbe Signal wie der MASTER OUT oder andere Mischungen ausgeben.



Aussteuern der Mischungen für MONITOR OUT A–C

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet. Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.



2. Drücken Sie eine der Taste  bis , um den Ausgang für eine Mischung auszuwählen. Die Taste für den gewählten Ausgang leuchtet und die Mischung kann nun über die Kanalfader angepasst werden.

ANMERKUNG


Die Faderpositionen werden über die Pegelanzeigen dargestellt. Wenn die aktuelle Position eines Kanalfaders von seiner dargestellten Position abweicht, wird die Lautstärke so lange nicht verändert, bis der Fader auf diese Position bewegt wird.

HINWEIS

Mit  können Sie auch MIX A, MIX B oder MIX C auswählen.

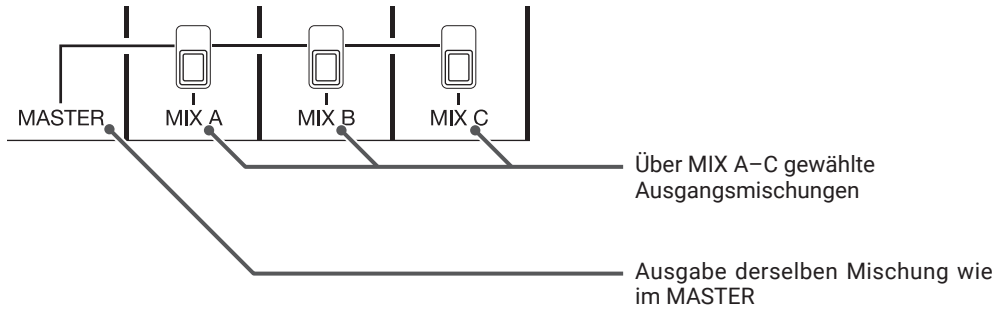
3. Steuern Sie die Pegel mit den Kanal- und EFX-RTN-Fadern aus.

Aussteuern von MONITOR OUT A–C

1. Steuern Sie  für MONITOR OUT A–C aus.

Auswahl der Quellsignale für MONITOR OUT A–C


1. Drücken Sie die Taste MONITOR OUT für einen Ausgang, um sein Quellsignal auszuwählen.






ANMERKUNG

- Jede Ausgangsmischung wird in der Szene und dem Projekt gespeichert.
- Die Parameter, die für die Mischungen MASTER und MIX A–C unterschiedlich eingestellt werden können, sind:
 - Faderpositionen (pro Kanal)
 - Position des Faders EFX RTN

Kopieren einer Mischung


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.

2. Drücken Sie ,  bis  für den Mix, den Sie kopieren möchten.

3. Drücken Sie .



4. Drücken Sie ,  –  für den Ziel-Mix.

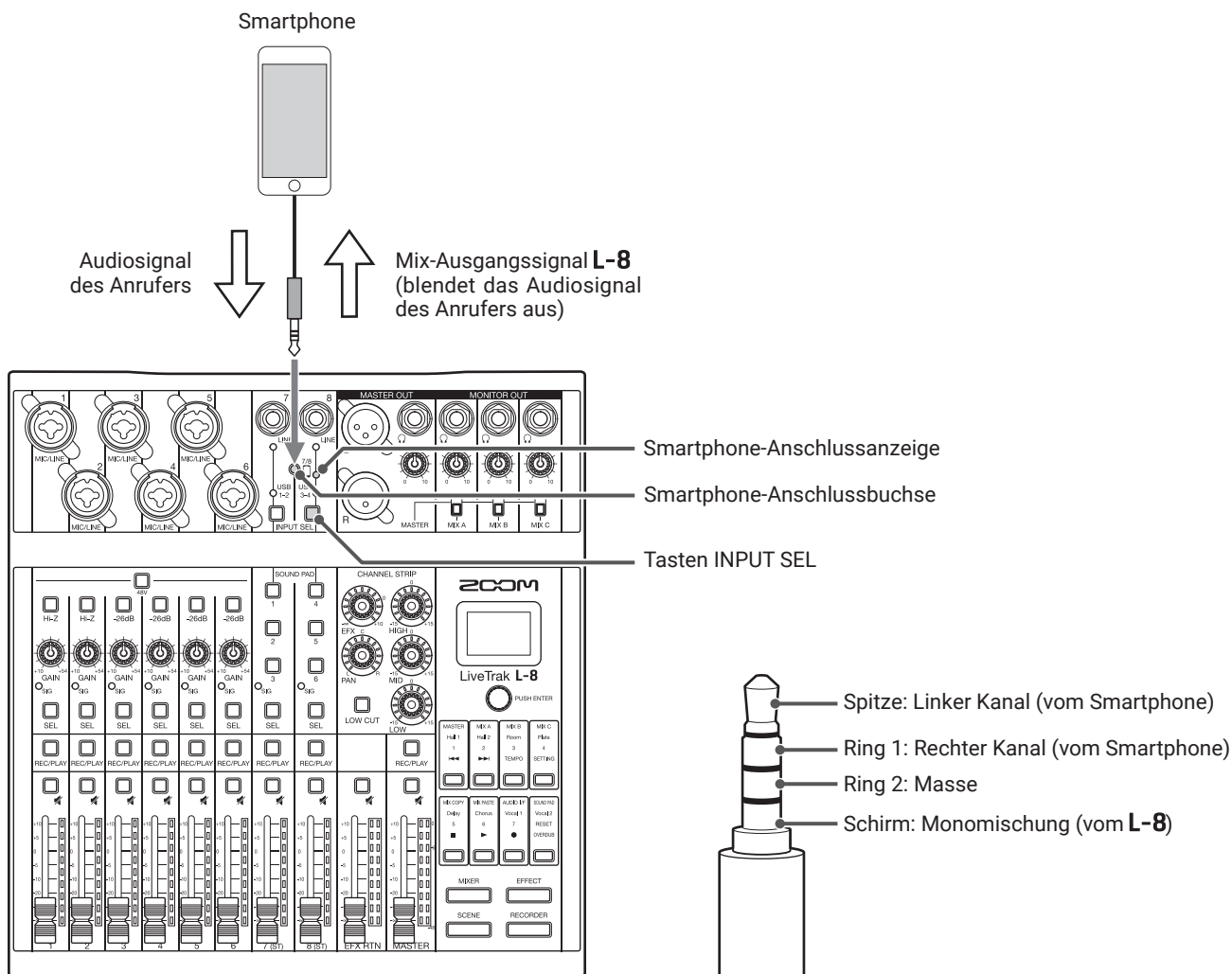
5. Drücken Sie .

Nun wird die Mischung von der Quelle auf das Ziel kopiert.




Anschluss von Smartphones

Der **L-8** verfügt über Smartphone-Anschlussbuchse. Nach Anschluss eines Smartphones an dieser Buchse mit einem vierpoligen Miniklinkenstecker (TRRS) können Sie das Audiosignal des Smartphones in Kanal 8 des **L-8** einspeisen. Zudem wird das Mix-Signal des **L-8** zurück auf das Smartphone geführt. Dank dieser Funktion können beispielsweise externe Anrufer an einem Podcast teilnehmen.



1. Schließen Sie ein Smartphone an der Smartphone-Anschlussbuchse des **L-8** an.

2. Drücken Sie  für Kanal 8, sodass die Anzeige für den Smartphone-Eingang leuchtet (→ „Umschalten der Eingänge für die Kanäle 7 und 8“ auf Seite 29).

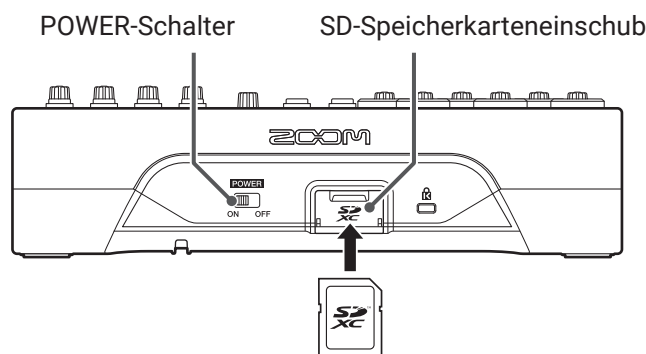
HINWEIS

- Der **L-8** führt sein Ausgangssignal auf das Smartphone zurück, allerdings wird dabei das Smartphone-Signal unterdrückt, sodass sich externe Anrufer nicht doppelt bzw. verzögert hören.
- Anstelle eines vierpoligen Miniklinkensteckers (TRRS) können Sie das Smartphone auch über ein Stereo-Miniklinkenkabel anschließen. In diesem Fall wird das Audiosignal des Smartphones zwar im **L-8** eingespeist, das gemischte Ausgangssignal des **L-8** jedoch nicht auf das Smartphone zurückgeführt.

Aufnahme und Wiedergabe

Vorbereitung der Aufnahme


Einsetzen von SD-Karten



1. Stellen Sie  auf OFF.

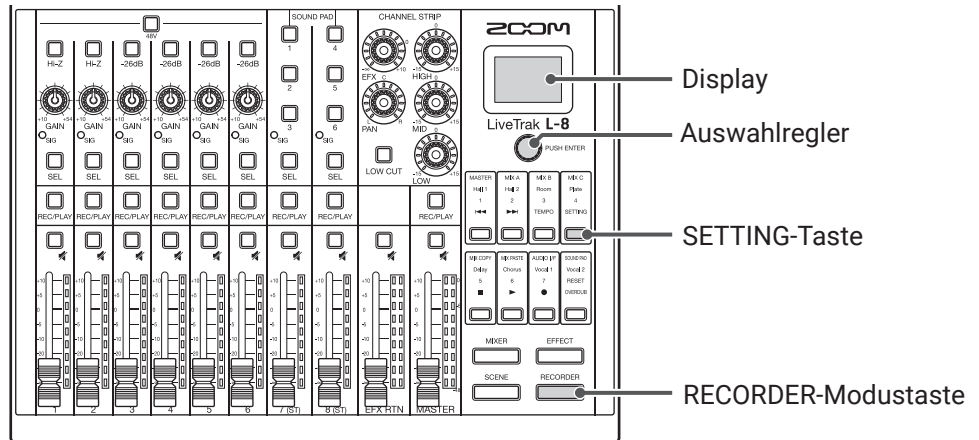
2. Öffnen Sie die Abdeckung für den SD-Karten-Slot und führen Sie die SD-Karte vollständig in den Slot ein. Um eine SD-Karte zu entfernen, drücken Sie sie weiter in den Slot hinein und ziehen sie dann heraus.






ANMERKUNG

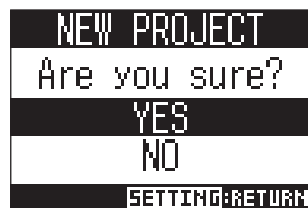
- Deaktivieren Sie den Schreibschutz, bevor Sie die SD-Karte einsetzen.
- Schalten Sie  immer zuerst auf OFF, bevor Sie eine SD-Karte einsetzen oder auswerfen. Wenn Sie eine Speicherkarte bei eingeschaltetem Gerät im Kartenslot einsetzen oder entnehmen, können Daten verloren gehen.
- Achten Sie beim Einsetzen von SD-Karten auf eine korrekte Ausrichtung (siehe Abbildung).
- Ohne eingesetzte SD-Karte sind Aufnahme und Wiedergabe nicht möglich.
- Formatieren einer SD-Karte (→ [„Formatieren von SD-Karten“ auf Seite 92](#))
- Verwenden Sie eine SD-Speicherkarte der Klasse 10 oder höher.
- Formatieren Sie die SD-Karte, bevor Sie eine Aufnahme mit 96 kHz starten. Ohne vorherige Formatierung kann es bei der Aufnahme zu Aussetzern kommen.

Anlage neuer Projekte

Der **L-8** verwaltet die Aufnahme- und Wiedergabedaten in Containern, die als Projekte bezeichnet werden.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT > NEW PROJECT**.
4. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .



ANMERKUNG

- Weitere Informationen zu den Projekten finden Sie auf [„Projekte“ auf Seite 66](#).
- Wenn ein neues Projekt erzeugt wird, übernimmt es automatisch die aktuellen Mixer-Einstellungen.

HINWEIS

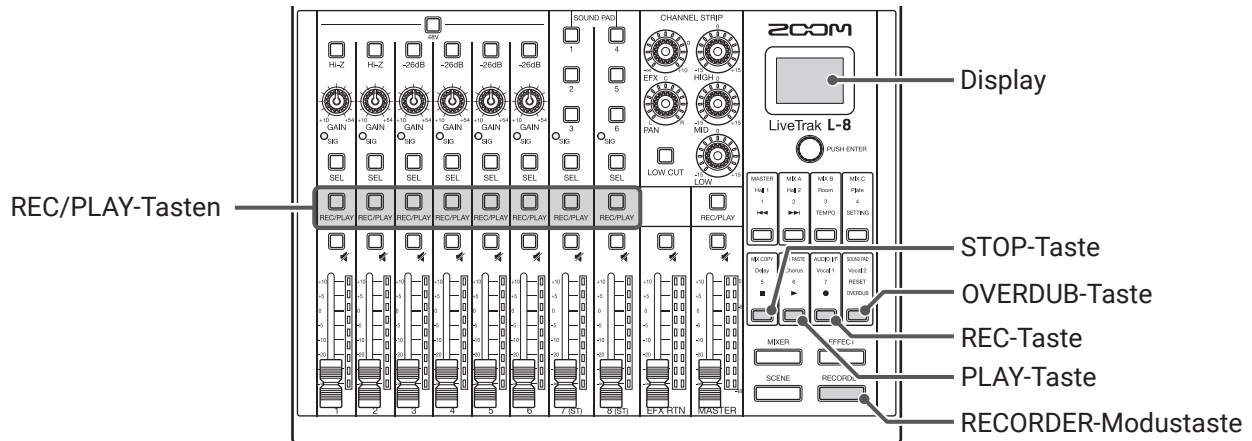
Wenn der **L-8** eingeschaltet wird, lädt er automatisch das zuletzt benutzte Projekt.


Aufnahme/Overdubbing und Wiedergabe von Aufnahmen


Der **L-8** bietet Record-Funktionen für eine gleichzeitige Aufnahme von bis zu 12 Spuren und eine gleichzeitige Wiedergabe von bis zu 10 Spuren.



Sie können die Eingangssignale jedes Kanals sowie das Ausgangssignal des Master-Faders aufnehmen und wiedergeben.


Aufnahme




1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.



2. Schalten Sie das Overdubbing mit  an oder aus.


-  leuchtet (an): Das aktuelle Projekt wird überschrieben
-  leuchtet nicht (aus): Erzeugen Sie ein neues Projekt und verwenden Sie es für die Aufnahme


3. Drücken Sie  in den Kanälen, die Sie aufnehmen möchten, sodass ihre Tasten rot leuchten.

4. Drücken Sie  (leuchtet), um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

HINWEIS

Wenn das aktuelle Projekt bereits eine aufgenommene Datei enthält und  ausgeschaltet ist, erzeugen Sie durch Drücken von  ein neues Projekt und aktivieren die Aufnahmebereitschaft.

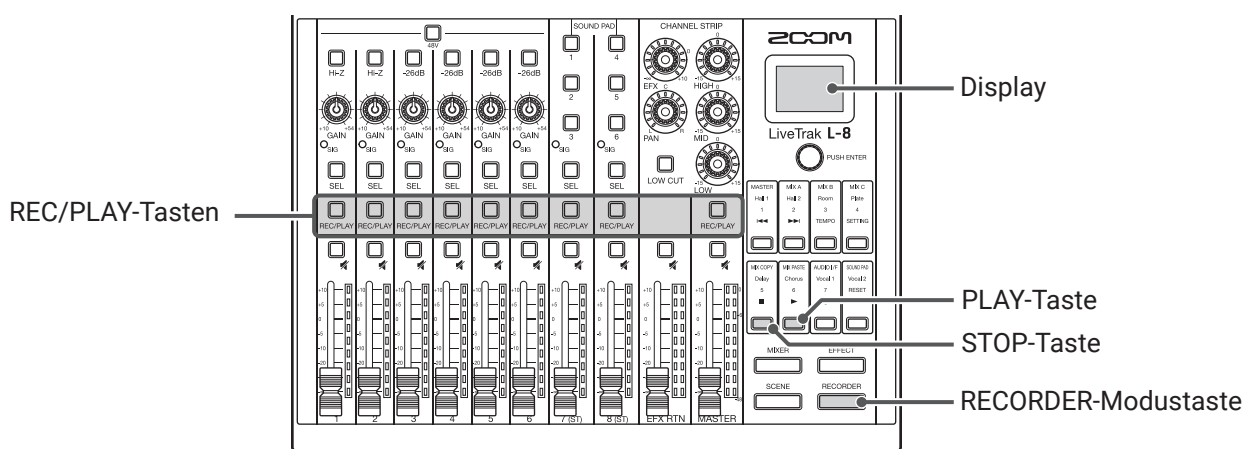
5. Drücken Sie  (leuchtet) und beginnen Sie mit der Aufnahme.


6. Drücken Sie , um die Aufnahme zu beenden.

ANMERKUNG


- Die Aufnahmespuren der Kanäle 7 und 8 sind stereo ausgelegt.
- Punch In/Out (→ „Abschnitt eines Songs neu aufnehmen (Punch In/Out)“ auf Seite 45)
- Automatisches Starten der Aufnahme (→ „Automatisches Starten der Aufnahme“ auf Seite 48)
- Aufzeichnen von Audiomaterial vor Beginn der Aufnahme (→ „Pre-Recording vor Beginn der Aufnahme“ auf Seite 50)
- Wenn die Aufnahme angehalten wird, erscheint „Please wait“ im Display. Wenn diese Meldung eingeblendet wird, dürfen Sie das Gerät weder ausschalten noch die SD-Karte auswerfen. Andernfalls kann es zu Datenverlusten oder Fehlfunktionen kommen.



Wiedergabe von Aufnahmen




1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie  in den Kanälen, die Sie wiedergeben möchten, sodass ihre Tasten grün leuchten.

3. Drücken Sie , um die Wiedergabe zu starten.

-  leuchtet: Wiedergabe
-  blinkt: Pause

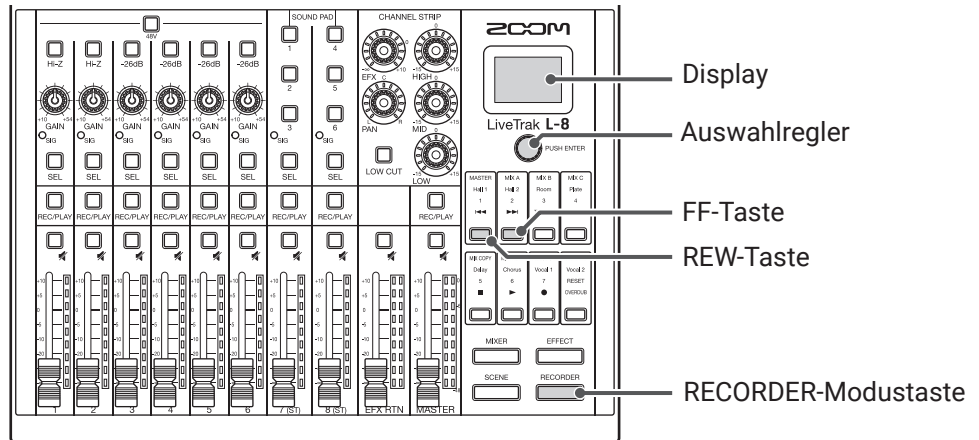
4. Drücken Sie , um die Wiedergabe zu beenden.

ANMERKUNG


- Die Wiedergabespuren der Kanäle 7 und 8 sind stereo ausgelegt.
- Die Wiedergabesignale werden vor der Equalizer-Sektion eingespeist, sodass Sie während der Wiedergabe ihren Klang und das Panning einstellen können. (→ „Blockschaltbild des Mixers“ auf Seite 112)
- Auswahl von Projekten für die Wiedergabe (→ „Auswahl von Projekten für die Wiedergabe“ auf Seite 51)
- Ändern des Wiedergabe-Modus (→ „Ändern des Wiedergabemodus“ auf Seite 90)
- Wenn der MASTER-Kanal wiedergegeben wird, können Sie keine weiteren Kanäle wiedergeben.


Marker hinzufügen

Durch das Setzen von Markern mit dem Recorder können Sie diese markierten Positionen später direkt anfahren.




Hinzufügen von Markern während der Aufnahme und Wiedergabe


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.


2. Drücken Sie während der Aufnahme/Wiedergabe .

Navigieren zwischen Markern

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Über die folgenden Tasten navigieren Sie zwischen Markern.


Zum nächsten Marker springen: Drücken Sie 

Zum vorherigen Marker springen: Drücken Sie 

ANMERKUNG

Überprüfen und Entfernen von Markern in Projekten (→ [„Überprüfen, Löschen und Anfahren von Markern“ auf Seite 71](#))

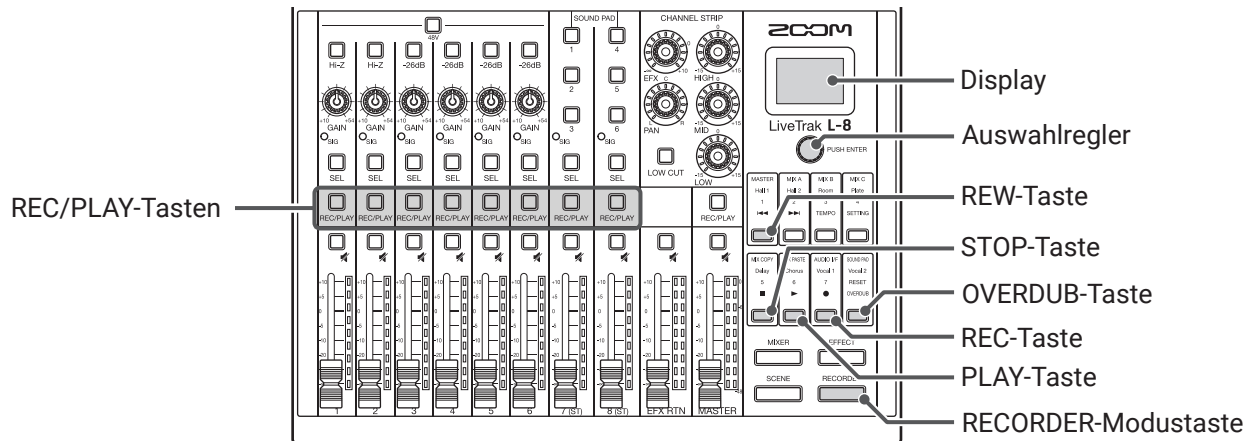
HINWEIS









- Ein Projekt kann maximal 99 Marker enthalten.
- Sie können einen Marker löschen, indem Sie an der Marker-Position  drücken.

Abschnitt eines Songs neu aufnehmen (Punch In/Out)

Mit der Funktion Punch In/Out können Sie Abschnitte in bereits aufgenommenen Tracks neu aufnehmen. Mit „Punch In“ ist das Umschalten eines Tracks von Wiedergabe auf Aufnahme gemeint. Mit „Punch Out“ ist das Umschalten eines Tracks von Aufnahme auf Wiedergabe gemeint.


Im **L-8** können Sie die Punch In/Out-Funktion über Tasten auf der Bedienoberfläche steuern.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , um die Taste zu aktivieren (leuchtet).
3. Drücken Sie  erneut in allen Kanälen, die Sie neu aufnehmen möchten, sodass ihre Tasten rot leuchten.
4. Drücken Sie  oder drehen Sie  nach links, um eine Position vor dem neu aufzunehmenden Abschnitt anzufahren.
5. Drücken Sie , um die Wiedergabe zu starten.
6. Drücken Sie  an der Position, an der die Neuaufnahme (Punch In) beginnen soll.
7. Drücken Sie  (mit dem roten Punkt), um die Neuaufnahme zu beenden (Punch Out).

ANMERKUNG

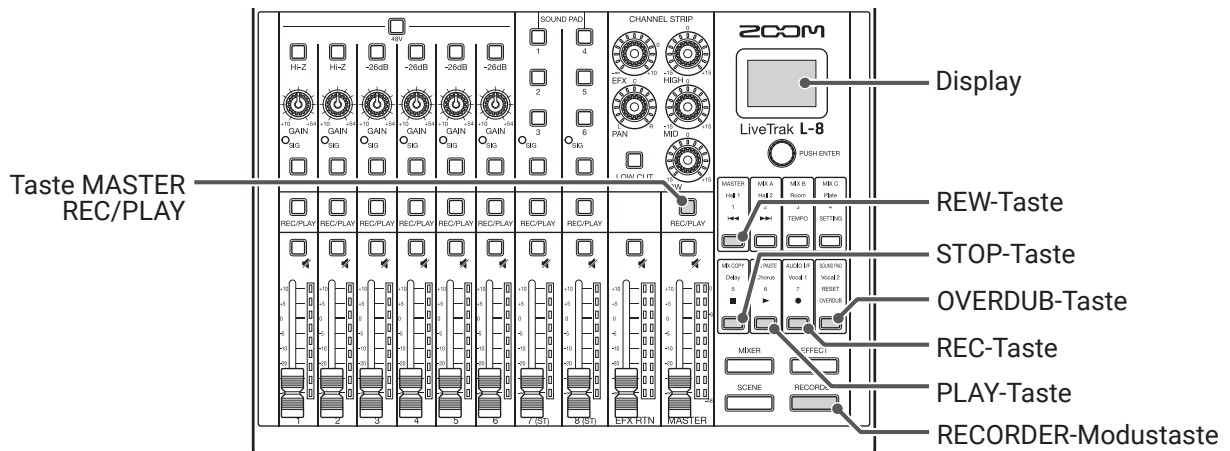
- Beim Punch In/Out werden vorhandene Aufnahmen überschrieben.
- Während eines Wiedergabevorgangs können bis zu 10 Punch Ins/Outs durchgeführt werden.

8. Drücken Sie  (mit dem roten Punkt), um die Wiedergabe zu beenden.


Mixdown von Tracks

Auf dem Master-Track kann eine Stereo-Summenmischung aufgenommen werden.

Die Signale werden durch den Master-Fader geroutet und dann auf dem Master-Track aufgenommen.





Mixdown auf den Master-Track

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , um die Taste zu aktivieren (leuchtet).


ANMERKUNG

- Passen Sie vor der Aufnahme den Pegel und das Panning in allen betroffenen Kanälen an.
- Setzen Sie die Abtastfrequenz beim Mixdown auf 44,1 oder 48 kHz.
Sofern als Abtastfrequenz 96 kHz gewählt ist, kann  nicht aktiviert werden.

3. Drücken Sie  wiederholt, bis die Taste rot leuchtet.


4. Drücken Sie , um zum Anfang der Aufnahme zu springen.


5. Drücken Sie , um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

6. Drücken Sie , um mit der Aufnahme zu beginnen.

7. Drücken Sie , um den Mixdown zu beenden.


Wiedergabe des Master-Tracks

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie MASTER  wiederholt, bis die Taste grün leuchtet.

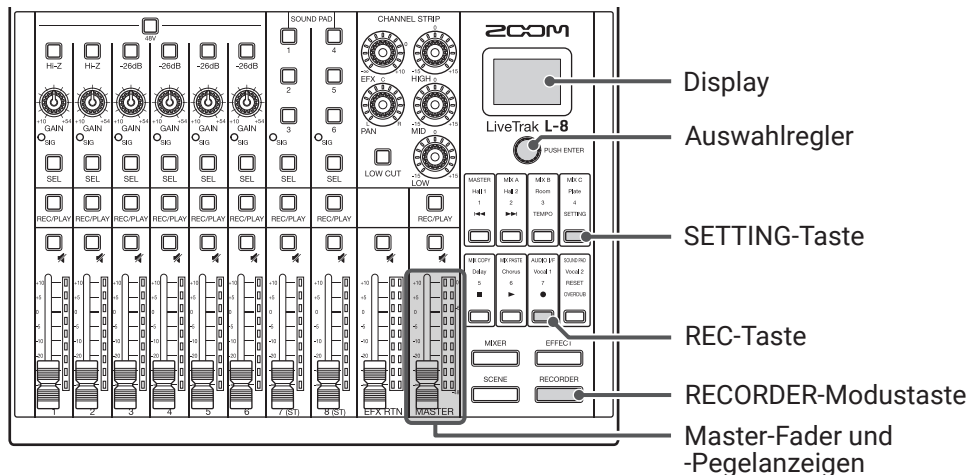
3. Drücken Sie  .






ANMERKUNG

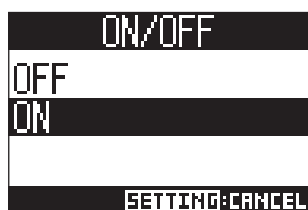
- Um den Master-Track wiederzugeben, drücken Sie MASTER  wiederholt, bis die Taste erlischt.
- Während der Wiedergabe des Master-Tracks werden keine anderen Tracks wiedergegeben.
- Um die Wiedergabe des Master-Tracks über Kopfhörer an den Buchsen MONITOR OUT PHONES A–C abzuhören, stellen Sie die Tasten MONITOR OUT A–C auf MASTER.

Automatisches Starten der Aufnahme

Die Aufnahme kann abhängig vom Eingangspegel hinter dem Master-Fader automatisch gestartet und gestoppt werden.




1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag REC/PLAY > AUTO REC > ON/OFF.
4. Wählen Sie mit  den Eintrag ON und drücken Sie .




ANMERKUNG

Ergänzende Einstellungen für automatische Aufnahmen (→ „Konfiguration der Aufnahmeautomatik“ auf Seite 86)

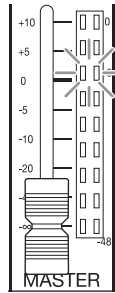
5. Drücken Sie  wiederholt, um den RECORDER-Screen zu öffnen.

HINWEIS

Drücken Sie , um zum vorherigen RECORDER-Screen zurückzukehren.

6. Drücken Sie  (leuchtet), um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.


In den MASTER-Pegelanzeigen blinkt der Pegelwert, bei dem der automatische Aufnahmestart ausgelöst wird.



HINWEIS

Die Aufnahme startet automatisch, sobald das Eingangssignal den eingestellten (in der MASTER-Pegelanzeige dargestellten) Pegel überschreitet.

Sie können einstellen, dass die Aufnahme automatisch anhält, wenn der Eingangspegel unter einen bestimmten Wert fällt. (→ [„Einstellungen für den automatischen Aufnahmestopp“ auf Seite 87](#))

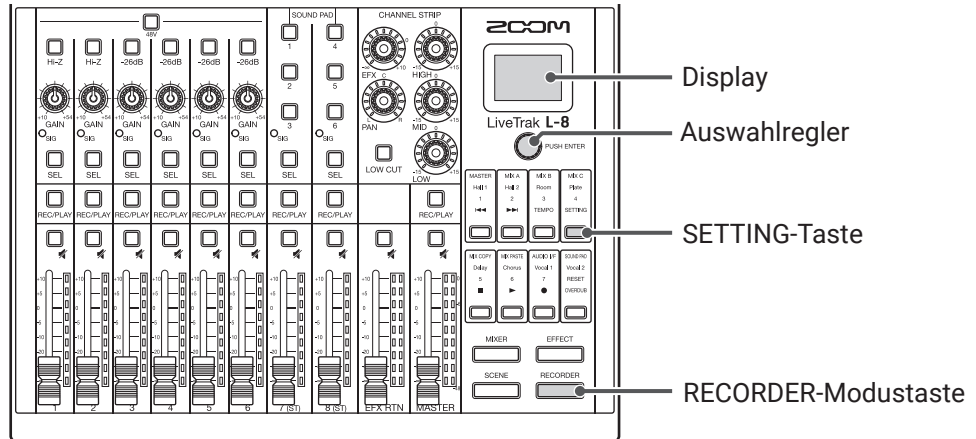
7. Drücken Sie , um die Aufnahmebereitschaft bzw. die Aufnahme zu beenden.


ANMERKUNG


- Diese Funktion kann nicht in Kombination mit den Funktionen PRE REC, METRONOME oder PRE COUNT genutzt werden. Wenn AUTO REC aktiv ist, sind diese anderen Funktionen deaktiviert.
- Bei aktiver OVERDUB-Funktion ist die Funktion AUTO REC deaktiviert.


Pre-Recording vor Beginn der Aufnahme



Sie können die Eingangssignale mit einem Vorlauf von bis zu 2 Sekunden vor der eigentlichen Aufnahme aufzeichnen (Pre-Recording). Diese Einstellung empfiehlt sich, um beispielsweise überraschend beginnende Darbietungen vollständig zu erfassen.

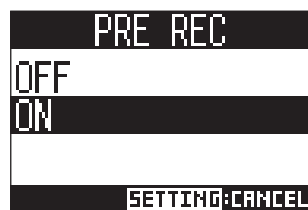


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **REC/PLAY > PRE REC**.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag **ON** und drücken Sie .

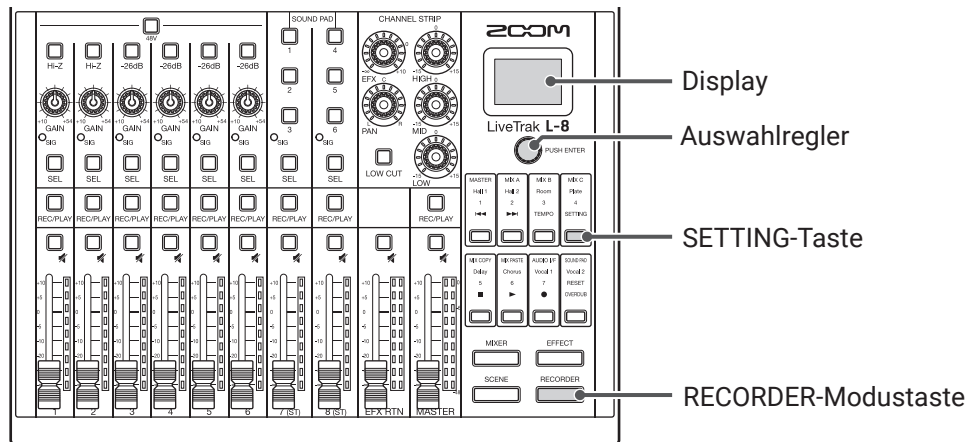



ANMERKUNG


- Diese Funktion kann nicht in Kombination mit den Funktionen AUTO REC, METRONOME, PRE COUNT oder OVERDUB genutzt werden.
- Wenn Sie AUTO REC oder PRE COUNT aktivieren, wird PRE REC deaktiviert.
- Die Funktion PRE REC bleibt auch aktiv, während die Aufnahme pausiert ist.

Auswahl von Projekten für die Wiedergabe



Projekte können von SD-Karten geladen werden.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT > SELECT**.

4. Wählen Sie mit  das zu ladende Projekt aus und drücken Sie .



ANMERKUNG

- Beim Laden von Projekten werden auch die im Projekt gespeicherten Mixer-Einstellungen geladen.
- Sofern die aktuellen Faderpositionen von den im geladenen Projekt gespeicherten abweichen, stellen die Pegelanzeigen die geladenen Faderpositionen dar. Die Lautstärke wird so lange nicht verändert, bis der Fader auf die geladene Position bewegt wird.
- Wenn Sie zu einem anderen Projekt wechseln, werden die aktuellen Mixer-Einstellungen automatisch in der Settings-Datei im Projektordner gespeichert.

SOUND-PAD-Funktionen

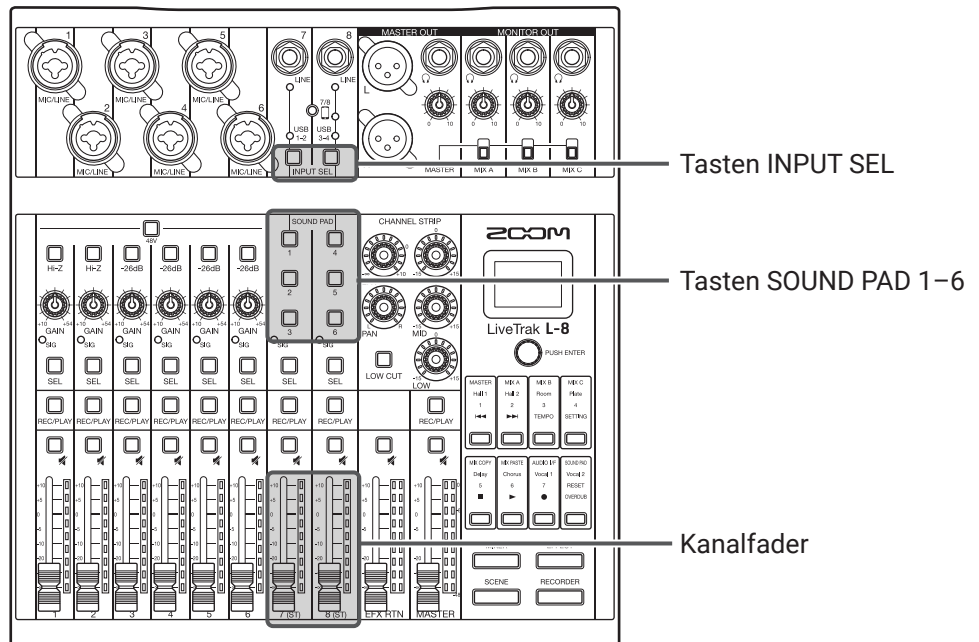
Sie können den Tasten SOUND PAD 1–6 Audiodateien (im WAV-Format) zuweisen. Drücken Sie ein Taste, um die zugeordnete Datei wiederzugeben. Die Lautstärke und Wiedergabemethode kann für jedes Pad individuell eingestellt werden. Sie lassen sich beispielsweise zur Wiedergabe von Effekt-Sounds bei Podcasts und während des Streamings oder auch bei Live-Darbietungen (Theater, Musik) nutzen.


ANMERKUNG

Wenn die Samplingfrequenz des **L-8** auf 96 kHz eingestellt ist, kann die Funktion SOUND PAD nicht aktiviert werden.

Wiedergabe von Sounds über die SOUND-PAD-Tasten

Im Werkzustand speichert der **L-8** 13 interne Sounds, von denen 6 bereits den SOUND-PAD-Tasten zugewiesen sind.



1. Drücken Sie  für Kanal 7 oder 8, um den zugehörigen Eingang den SOUND-PAD-Tasten zuzuordnen (die leuchten, sofern ihnen ein Sound zugewiesen ist).
 - SOUND PAD 1, 2 und 3 liegen in Kanal 7 an.
 - SOUND PAD 4, 5 und 6 liegen in Kanal 8 an.


2. Drücken Sie ein SOUND PAD.

Nun wird der Sound wiedergegeben, der diesem SOUND PAD zugewiesen ist.

Die Lautstärke kann mit den Fadern in den Kanälen 7 und 8 angesteuert werden.

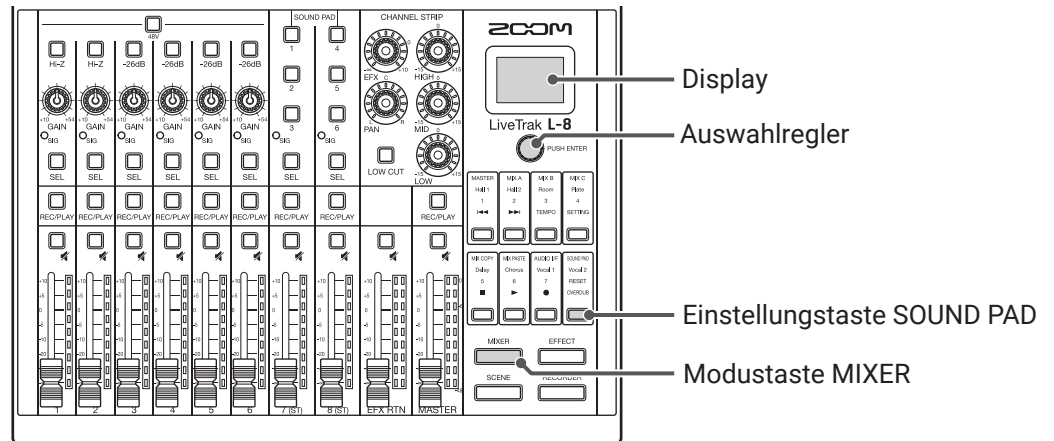
Wie in allen anderen Kanälen kann auch die Audioqualität angepasst (→ [„Anpassen des Klangs und Pannings“ auf Seite 30](#)) und ein Effekt zugeordnet werden (→ [„Einsatz der internen Effekte“ auf Seite 31](#)).

ANMERKUNG

Die Wiedergabe eines SOUND PADS in einem Kanal kann durch viermaliges Drücken von  beendet werden.

Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten

Sie können den SOUND-PAD-Tasten die internen Sounds sowie auf einer SD-Karte gespeicherte Audiodateien zuordnen. Darüber hinaus kann der **L-8** Sounds für die Zuordnung zu den SOUND-PAD-Tasten direkt aufnehmen. (Dabei wird das Mischsignal im MASTER aufgenommen.)



Zuordnung der internen Sounds und von auf SD-Karte gespeicherten Audiodateien

ANMERKUNG


Bevor Sie eine auf einer SD-Karte gespeicherte Audiodatei zuordnen können, müssen Sie die Datei mit einem Computer in einem beliebigen anderen Verzeichnis außer dem PROJECT-Ordner speichern.

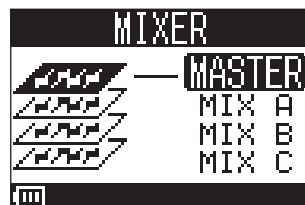
(→ „Kartenleser“ auf Seite 82)


Die Funktion SOUND PAD unterstützt die folgenden Dateitypen.

- Dateiformat: WAV
- Samplingfrequenz: 44,1/48 kHz
- Bitrate: 16/24 Bit
- Kanäle: Mono/Stereo

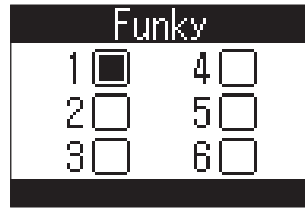
Die Samplingfrequenz der Audiodatei muss der Einstellung SAMPLE RATE im **L-8** entsprechen.

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.



2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Der Screen SOUND PAD wird eingeblendet.

3. Wählen Sie mit  das SOUND PAD (1–6) für die Zuordnung der Audiodatei aus und drücken Sie .



HINWEIS

Sie können ein SOUND PAD auch antippen, um es für die Zuordnung der Audiodatei auszuwählen.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag SOUND ASSIGN und drücken Sie .

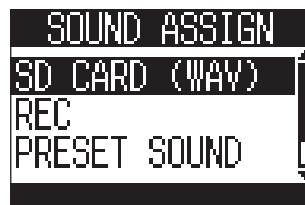


5. So weisen Sie einen internen Sound zu:

Wählen Sie mit  den Eintrag PRESET SOUND und drücken Sie .

So weisen Sie eine auf einer SD-Karte gespeicherte Audiodatei zu:



Wählen Sie mit  den Eintrag SD CARD (WAV) und drücken Sie .



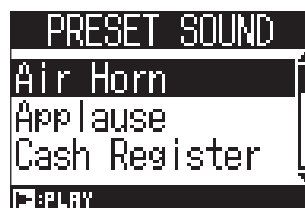
In der Liste werden nun alle internen Quelldateien oder die auf der SD-Karte gespeicherten Audiodateien dargestellt.

ANMERKUNG

Um einem SOUND PAD keine Audiodatei zuzuweisen, wählen Sie NONE.

6. Wählen Sie mit  die Audiodatei aus, die Sie zuweisen möchten, und drücken Sie .


Die Audiodatei wird nun dem gewählten SOUND PAD zugewiesen.






HINWEIS

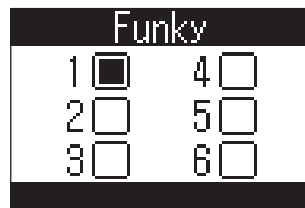
Sie können Audiodateien vorhören, indem Sie sie auswählen und  drücken.

Direkte Aufnahme und Zuordnung der Sounds zu den SOUND-PAD-Tasten

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Der Screen SOUND PAD wird eingeblendet.

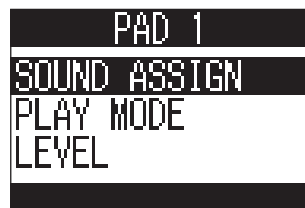
3. Wählen Sie mit  das SOUND PAD (1–6) für die Zuordnung der Audiodatei aus und drücken Sie .





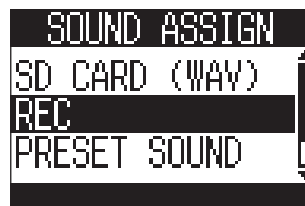
HINWEIS


Sie können ein SOUND PAD auch antippen, um es für die Zuordnung der Audiodatei auszuwählen.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag SOUND ASSIGN und drücken Sie .



5. Wählen Sie mit  den Eintrag REC und drücken Sie .



6. Drücken Sie .

Die Aufnahme wird gestartet. Das Mischsignal im MASTER OUT wird aufgenommen. Drücken Sie die Taste erneut, um die Aufnahme anzuhalten und die aufgenommene Audiodatei dem gewählten SOUND PAD zuzuordnen.



ANMERKUNG

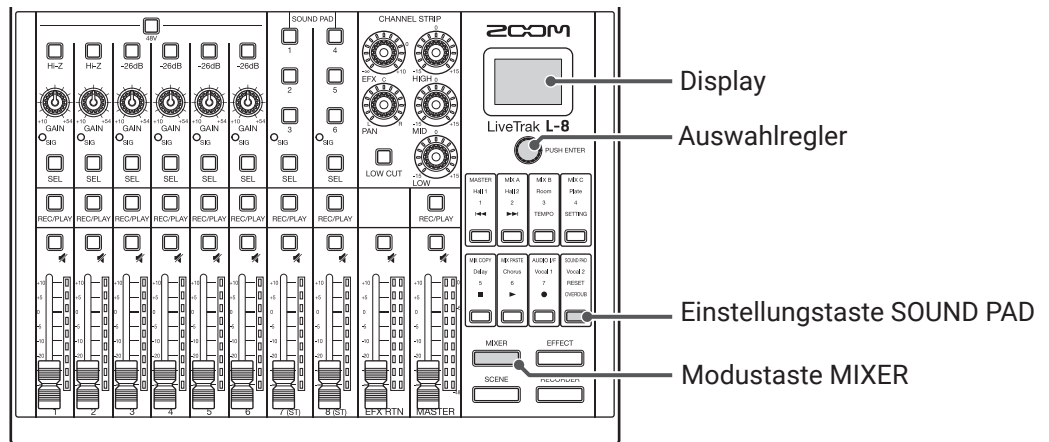
- Die aufgenommene Audiodatei wird im Ordner „SOUND_PAD“ gespeichert: Der Name ist eine Kombination aus der Pad-Nummer, dem Datum und einer fortlaufend vergebenen Nummer. (Beispiel für den Dateinamen: P1_0101_001.WAV)
- Sie können bis zu 1.000 Dateien speichern.
- Die Samplingrate der Audiodatei hängt von der im **L-8** eingestellten Samplingrate ab.
- Die Bitrate hängt von der Aufnahme-Einstellung ab.
- Die maximale Aufnahmedauer beträgt 2 Stunden.
- Während der Aufnahme stehen die Funktionen PRE REC, AUTO REC, METRONOME und LATENCY ADJUST nicht zur Verfügung.





HINWEIS

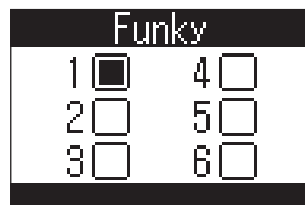
Während der Aufnahme können Sie über alle SOUND-PAD-Tasten die zugeordneten Sounds wiedergeben.

Ändern der SOUND-PAD-Wiedergabemethode

Sie können die Methode für die Sound-Wiedergabe für jedes SOUND PAD ändern.





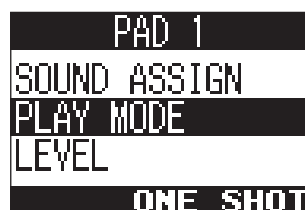
1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Der Screen SOUND PAD wird eingeblendet.
3. Wählen Sie mit  das SOUND PAD (1–6) für die Anpassung der Wiedergabemethode aus und drücken Sie .





HINWEIS

Sie können ein SOUND PAD auch antippen, um es für die Anpassung der Wiedergabemethode auszuwählen.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag **PLAY MODE** und drücken Sie .



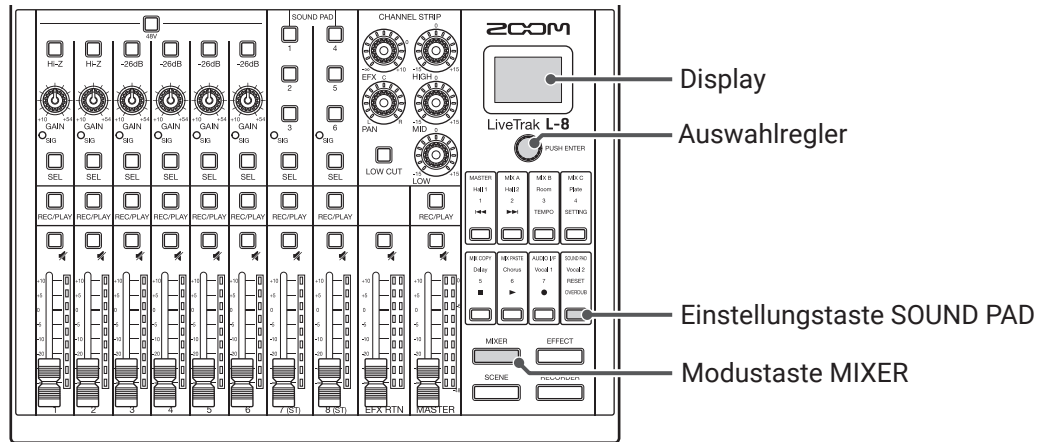
5. Wählen Sie mit  die Wiedergabe-Methode und drücken Sie .





Einstellung	Erklärung
ONE SHOT	Drücken Sie das SOUND PAD, um die Datei einmal bis zu ihrem Ende abzuspielen und dann anzuhalten. Drücken Sie das SOUND PAD während der Wiedergabe, um eine erneute Wiedergabe ab dem Anfang auszulösen.
LOOP	Durch das Drücken des Pads wird die Wiedergabe des Pattern wahlweise gestartet bzw. angehalten. Die Loop-Wiedergabe wird fortgesetzt, bis Sie sie anhalten.
HOLD	Die Loop-Wiedergabe wird fortgesetzt, solange Sie das SOUND PAD drücken. Beim Loslassen wird die Wiedergabe angehalten.


Ändern der SOUND-PAD-Wiedergabepiegel

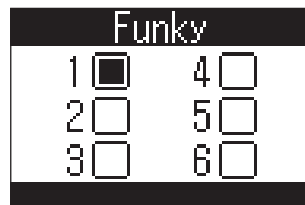
Sie können die Lautstärkepegel für die Sound-Wiedergabe für jedes SOUND PAD ändern.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet. Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.



2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet. Der Screen SOUND PAD wird eingeblendet.

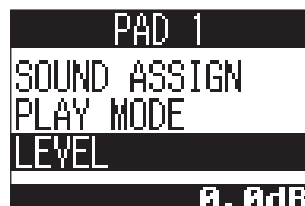
3. Wählen Sie mit  das SOUND PAD (1-6) für die Pegelanpassung aus und drücken Sie .





HINWEIS

Sie können ein SOUND PAD auch antippen, um es für die Anpassung der Wiedergabelautstärke auszuwählen.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag LEVEL und drücken Sie .



5. Stellen Sie mit  die Lautstärke ein und drücken Sie .

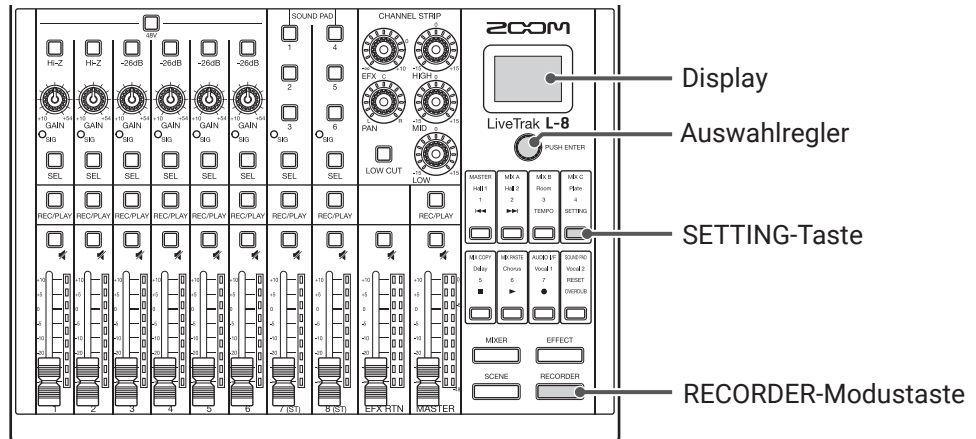
Der Audiopegel kann auf $-\infty$ oder im Bereich von $-48,0$ bis $+10,0$ dB (in Schritten von $0,5$ dB) eingestellt werden.





Metronom


Das Metronom im **L-8** bietet eine regelbare Lautstärke, einen auswählbaren Sound sowie eine Vorzähler-Funktion. Zudem lässt sich die Lautstärke für jeden Ausgang separat regeln. Die Metronom-Einstellungen werden projektbezogen gespeichert.

Aktivieren des Metronoms



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

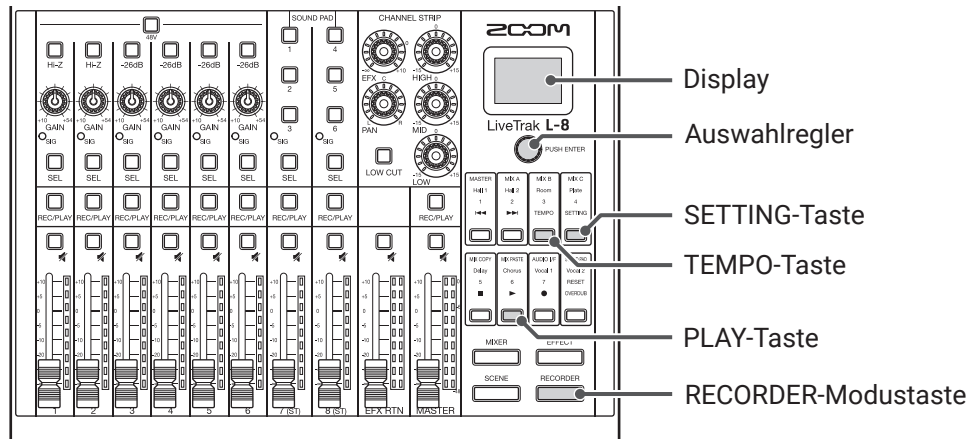
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **METRONOME** > **CLICK**.

4. Drehen Sie , um auszuwählen, wann das Metronom aktiv sein soll, und drücken Sie .







Einstellung	Erklärung
OFF	Das Metronom gibt keinen Klang aus.
REC AND PLAY	Das Metronom ist während der Aufnahme und Wiedergabe aktiv.
REC ONLY	Das Metronom ist nur während der Aufnahme aktiv.
PLAY ONLY	Das Metronom ist nur während der Wiedergabe aktiv.

Ändern der Metronom-Einstellungen





Ändern des Metronom-Tempos

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Das aktuelle Tempo wird im Display angezeigt.
3. Stellen Sie das Tempo mit einer der folgenden Methoden ein.
 - Drehen Sie 
 - Drücken Sie wiederholt  im gewünschten Tempo





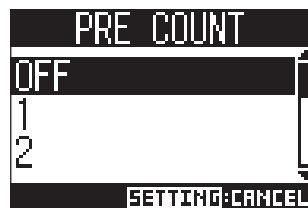
Einstellen des Vorzählers

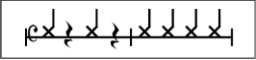
Das Metronom kann vor Beginn der Aufnahme/Wiedergabe einen Vorzähler ausgeben.

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **METRONOME** > **PRE COUNT**.

4. Drehen Sie , um das gewünschte Precount-Verhalten auszuwählen, und drücken Sie .





Einstellung	Erklärung
OFF	Es wird kein Vorzähler ausgegeben.
1-8	Vor Beginn der Aufnahme/Wiedergabe wird der Vorzähler-Klang je nach Einstellung 1 bis 8 mal ausgegeben.
SPECIAL	Vor Beginn der Aufnahme/Wiedergabe wird der Vorzähler-Klang im folgenden Rhythmus ausgegeben. 

ANMERKUNG



- Die Precount-Funktion (Vorzähler) ist auch während der Wiedergabe aktiv.
- Diese Funktion kann nicht in Kombination mit der Funktion AUTO REC genutzt werden. Wenn AUTO REC aktiv ist, wird PRE COUNT deaktiviert.
- Diese Funktion kann nicht in Kombination mit der Funktion PRE REC genutzt werden. Wenn PRE COUNT aktiv ist, wird PRE REC deaktiviert.

Ändern des Metronom-Klangs

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **METRONOME** > **SOUND**.


4. Wählen Sie mit  den Klang und drücken Sie .








HINWEIS

Zur Auswahl stehen BELL, CLICK, STICK, COWBELL und HI-Q.

ANMERKUNG

Drücken Sie , um das Metronom zu wiederzugeben und den Klang vorzuhören.

Ändern des Metronom-Pattern


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **METRONOME** > **PATTERN**.
4. Drehen Sie , um das Pattern auszuwählen, und drücken Sie .



HINWEIS



Zur Auswahl stehen 1/4 bis 8/4 sowie 6/8.

ANMERKUNG



Drücken Sie , um das Metronom wiederzugeben und das Pattern vorzuhören.

Ändern der Metronom-Lautstärke

Die Metronom-Lautstärke lässt sich für den MASTER OUT und die Ausgänge MONITOR OUT A-C individuell einstellen.

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
 2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
-

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **METRONOME** > **LEVEL** > **MASTER** oder **MONITOR OUT A-C**.


4. Stellen Sie mit  die Lautstärke ein und drücken Sie .



HINWEIS

Der Wert kann zwischen 0 und 100 eingestellt werden.

ANMERKUNG

Drücken Sie , um das Metronom wiederzugeben und die Lautstärke zu überprüfen.

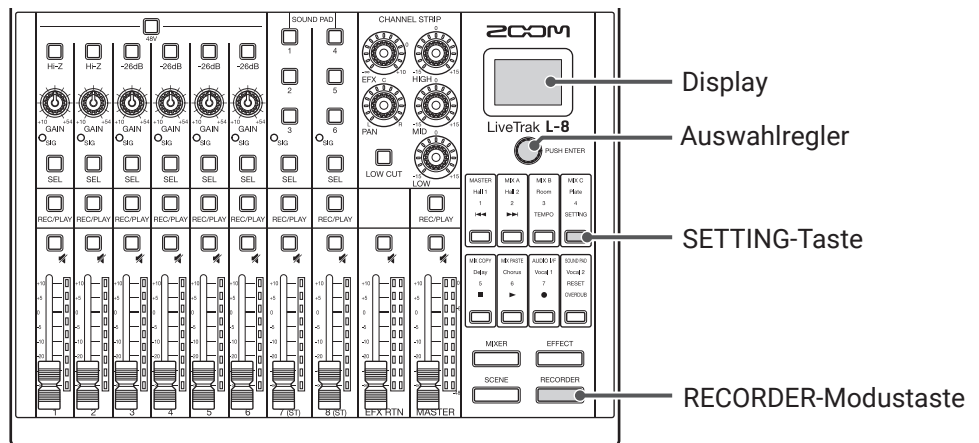
Projekte




Der **L-8** verwaltet die Aufnahme- und Wiedergabedaten in Containern, die als Projekte bezeichnet werden. Projekte umfassen die folgenden Daten.

- Audiodaten
- Mixer-Einstellungen
- Einstellungen des Send-/Return-Effekts
- Marker-Informationen
- Metronom-Einstellungen



Verändern eines Projektnamens

Der Name des aktiven Projekts kann bearbeitet werden.





1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT > RENAME**.
4. Geben Sie den neuen Namen ein.



- Cursor bewegen oder Zeichen ändern: Drehen Sie 
- Zeichen auswählen/Änderung bestätigen: Drücken Sie 

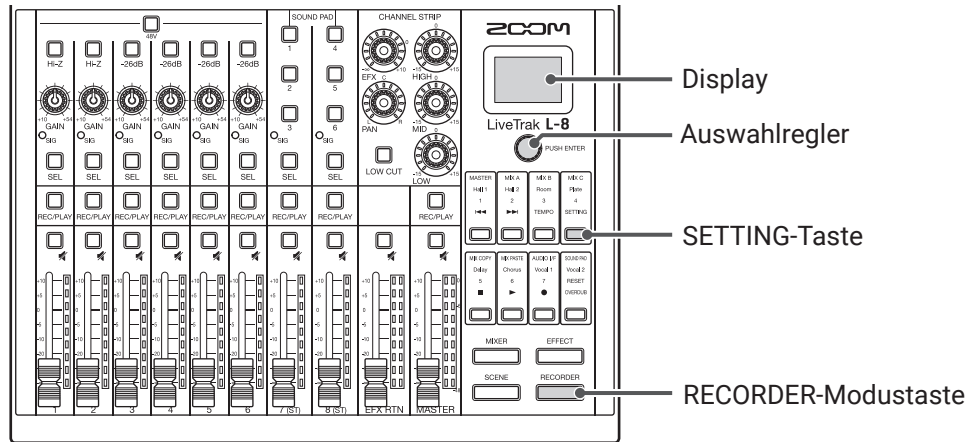
ANMERKUNG








- Der voreingestellte Projektname enthält das Datum und die Uhrzeit der Erstellung. Wenn das Projekt beispielsweise an einem Donnerstag, 14. März 2019, um 18:48:20 Uhr angelegt wurde, lautet der Projektname „190314_184820“ (JJMMTT-HHMMSS).
- Jeder Projektname kann aus bis zu dreizehn Zeichen bestehen.
- Folgende Zeichen können für Projekt- und Dateinamen verwendet werden:
(Leerzeichen) ! # \$ % & ' () + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { ~ }
- Projekte können numerisch oder alphabetisch sortiert werden.
- Ein Projekt-/Dateiname kann nicht nur aus Leerzeichen bestehen.
- Der Projektname entspricht dem Namen des Projektordners auf der SD-Karte.

5. Wählen Sie mit  den Eintrag **OK** und drücken Sie .

Löschen von Projekten

Projekte können aus dem Projektordner gelöscht werden.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT** > **DELETE**.
4. Wählen Sie mit  das Projekt, das Sie löschen möchten, und drücken Sie .
5. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .

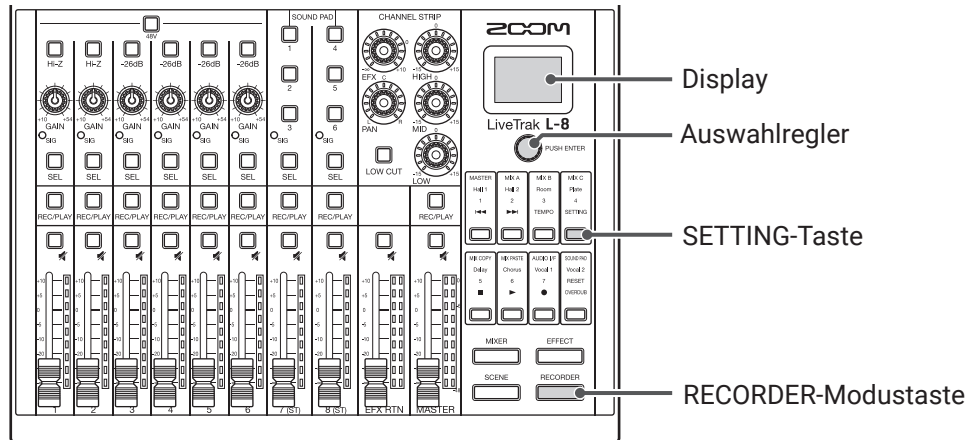







ANMERKUNG

Projekte mit aktivem Schreibschutz können nicht gelöscht werden.

Schreibschutz für Projekte

Sie können einen Schreib- und Löschschutz für Projekte einrichten, sodass sein Inhalt nicht verändert werden kann.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT** > **PROTECT**.
4. Wählen Sie mit  den Eintrag **ON** und drücken Sie .

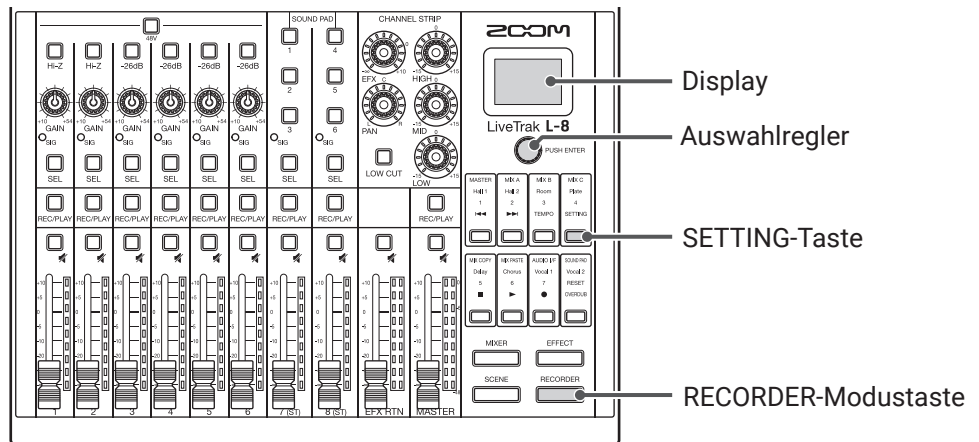



ANMERKUNG


- Projekte mit aktivem Schreibschutz können nicht gelöscht werden. Deaktivieren Sie den Schreibschutz, um die Aufnahme im Projekt zu ermöglichen.
- Projekte mit inaktivem Schreibschutz werden automatisch auf der SD-Karte gespeichert, wenn das Gerät ausgeschaltet oder ein anderes Projekt geladen wird. Wir empfehlen, den Schreibschutz zu aktivieren, um ein versehentliches Überschreiben von bereits abgeschlossenen Projekten zu verhindern.

Überprüfen der Projekt-Informationen

Sie können verschiedene Informationen zum aktuell geladenen Projekt einblenden.

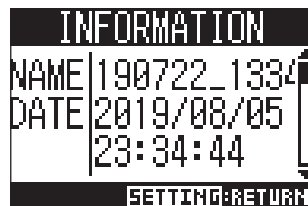


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag PROJECT.

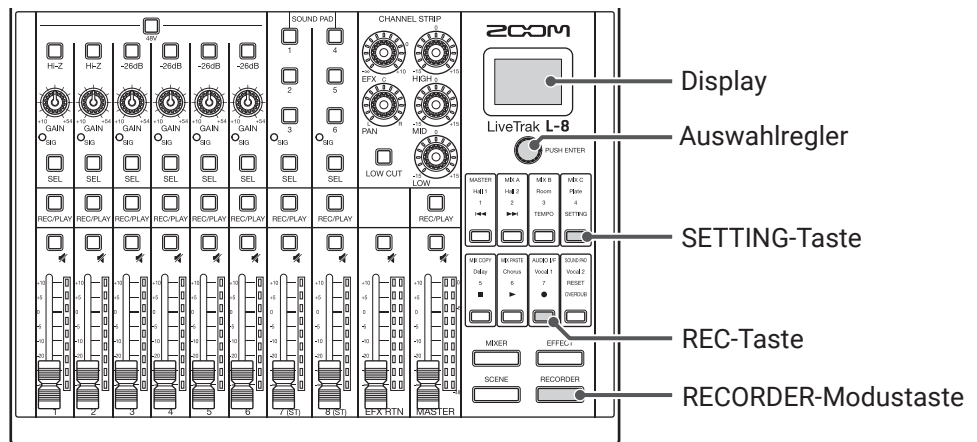
4. Wählen Sie mit  den Eintrag INFORMATION und drücken Sie .





Eintrag	Erklärung
NAME	Projektname
DATE	Erstellungsdatum des Projekts (JJJJ/MM/TT HH:MM:SS)
FMT	Aufnahmeformat
SIZE	Projektgröße
TIME	Projektlaufzeit (HHH:MM:SS)
FILE	Informationen zu Tracks und Dateien


Überprüfen, Löschen und Anfahren von Markern

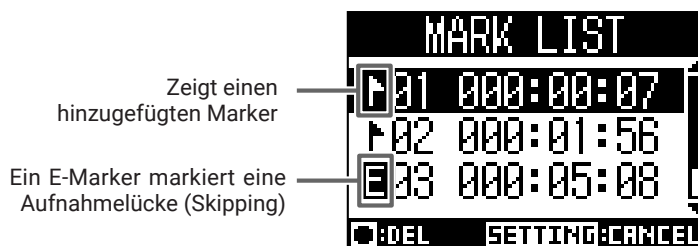
Sie können eine Liste der im aktuellen Projekt angelegten Marker aufrufen, um Marker zu überprüfen, anzufahren und zu löschen.






1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT > MARK LIST**.
Eine Marker-Liste wird eingeblendet.



4. Wählen Sie einen Marker aus, den Sie anfahen oder löschen möchten.

- Auswahl eines Markers: Drehen Sie 
- Einen Marker anfahen: Drücken Sie 
- Einen Marker löschen: Drücken Sie 

Audiodateien

Der **L-8** erzeugt abhängig vom Aufnahmekanal die folgenden Audiodatei-Typen.

- Kanäle 1-6: Mono-WAV-Dateien
- Kanäle 7, 8 und MASTER: Stereo-WAV-Dateien

Das Dateiformat hängt von der am Gerät eingestellten Samplingrate (→ [„Auswahl der Abtastfrequenz“ auf Seite 97](#)) und Auflösung (→ [„Auswahl des Aufnahmeformats“ auf Seite 85](#)) ab.

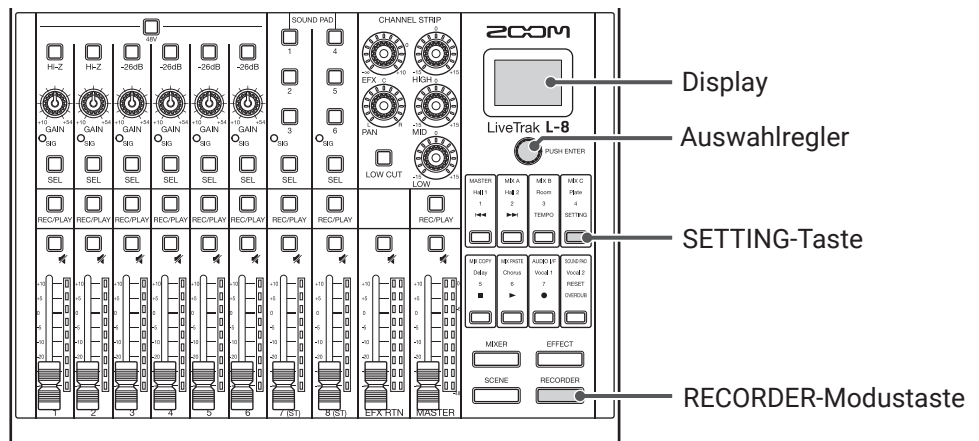
Der **L-8** kann auch Audiodateien wiedergeben, die mit einer DAW-Software erstellt wurden (→ [„Zuweisung von Audiodateien zu Spuren“ auf Seite 74](#)).

ANMERKUNG


- Die Benennung von Audiodateien basiert auf dem zugehörigen Kanal.
 - Kanäle 1–6: TRACK01–TRACK06
 - Kanäle 7–8: TRACK07_ST, TRACK08_ST
 - MASTER: MASTER
- Wenn die Dateigröße während der Aufnahme 2 GB überschreitet, wird dem Projekt automatisch eine neue Datei hinzugefügt und die Aufnahme nahtlos fortgesetzt. In diesem Fall wird der Dateinamensbezeichnung am Ende eine Nummer wie „_01“ oder „_02“ hinzugefügt.


Löschen von Audiodateien



Nicht benötigte Audiodateien können gelöscht werden.





1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT** > **FILE DELETE**.

4. Wählen Sie mit  die Datei, die Sie löschen möchten, und drücken Sie .



5. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .



ANMERKUNG

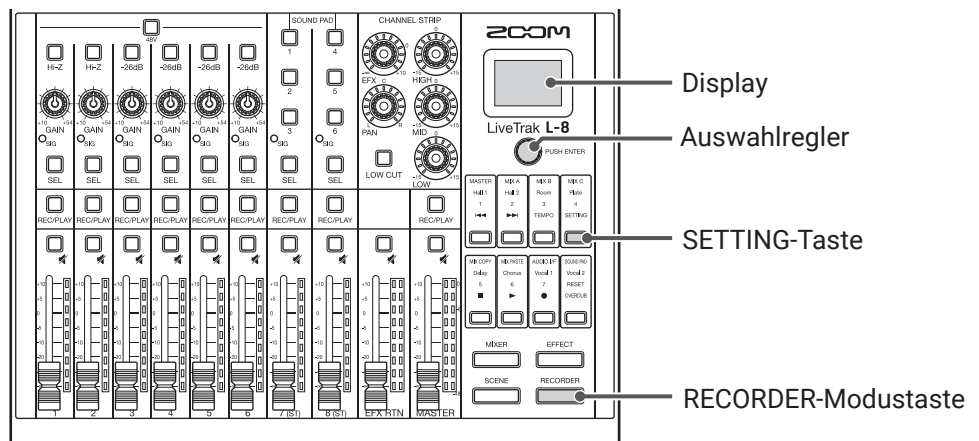
Audiodateien aus Projekten mit aktivem Schreibschutz können nicht gelöscht werden.


Zuweisung von Audiodateien zu Spuren


Sie können Audiodateien aus Projekten oder anderen Quellen in bestehende Projekte importieren und den Kanälen zuweisen.

ANMERKUNG



- Um auf einer SD-Karte gespeicherte Audiodateien zu laden, müssen Sie die Dateien mit einem Computer in einem beliebigen anderen Verzeichnis außer dem PROJECT-Ordner speichern. (→ „[Kartenleser](#)“ auf Seite 82)
Die folgenden Audiodateitypen werden unterstützt.
 - Dateiformat: WAV
 - Samplingfrequenz: 44,1/48/96 kHz
 - Bitrate: 16/24 Bit
 - Kanäle: Mono/Stereo
- Die Samplingrate der Audiodateien muss der für das Projekt gewählten Samplingrate entsprechen.
- Den Kanälen 1–6 können Monodateien zugeordnet werden. Den Kanälen 7, 8 und dem MASTER können Stereodateien zugewiesen werden.
- Audiodateien aus Projekten mit aktivem Schreibschutz können nicht zugewiesen werden.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.



2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

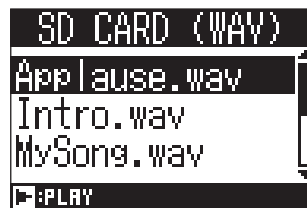
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **PROJECT** > **TRACK ASSIGN**.

4. Wählen Sie mit  die Datei, die Sie zuweisen möchten, und drücken Sie .



- Um eine Datei aus einem Projekt zuzuweisen: Wählen Sie **PROJECT** > das Projekt, das die entsprechende Datei enthält
- Um eine Datei von der SD-Karte zuzuweisen: Wählen Sie **SD CARD (WAV)**

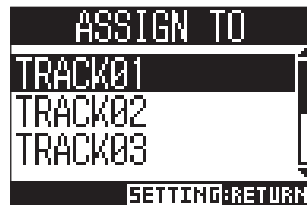
5. Drehen Sie , um die Datei auszuwählen, die Sie zuweisen möchten, und drücken Sie .



HINWEIS

Sie können Audiodateien vorhören, indem Sie sie auswählen und  drücken.

6. Wählen Sie mit  den Kanal, dem Sie die Datei zuweisen möchten, und drücken Sie .



ANMERKUNG

- Sie können den Kanälen 1 bis 6 nur monophone und den Kanälen 7, 8 und dem MASTER nur stereophone WAV-Dateien zuweisen.
- Dateien können nur Kanälen zugewiesen werden, denen bisher noch keine andere Datei zugewiesen ist.
- Bei der Zuweisung erhalten die Dateien automatisch den Namen des zugewiesenen Kanals.

Audio-Interface

Der **L-8** kann als USB-Audio-Interface mit 12 Ein- und 4 Ausgängen genutzt werden. Das Signal jedes Eingangskanals wird immer vor dem Hochpassfilter und Equalizer abgegriffen und auf den entsprechenden USB-Audio-Kanal gespeist. Die Signale der Kanäle 1 bis 8 sowie das Stereo-Signal hinter dem Master-Fader (insgesamt 12 Kanäle) werden auf den Computer gespeist.

ANMERKUNG

Die Audio-Interface-Funktionen stehen bei der Samplingrate 96 kHz nicht zur Verfügung.

Treiberinstallation

1. Laden Sie den „ZOOM L-8 Driver“ von der Webseite www.zoom.co.jp auf den Computer herunter.

ANMERKUNG

- Der aktuelle Treiber „ZOOM L-8 Driver“ steht auf der oben genannten Webseite zum Download bereit.
- Laden Sie den Treiber für Ihr jeweiliges Betriebssystem herunter.

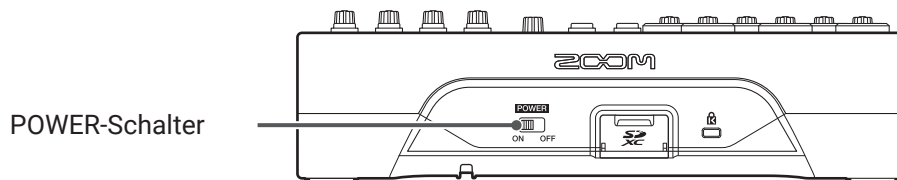
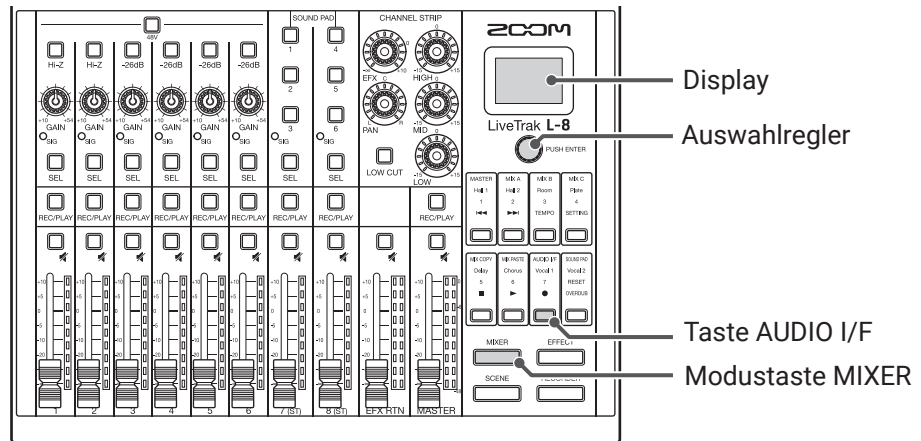
2. Starten Sie das Installationsprogramm und installieren Sie den Treiber.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Treiber für den ZOOM L-8 zu installieren.

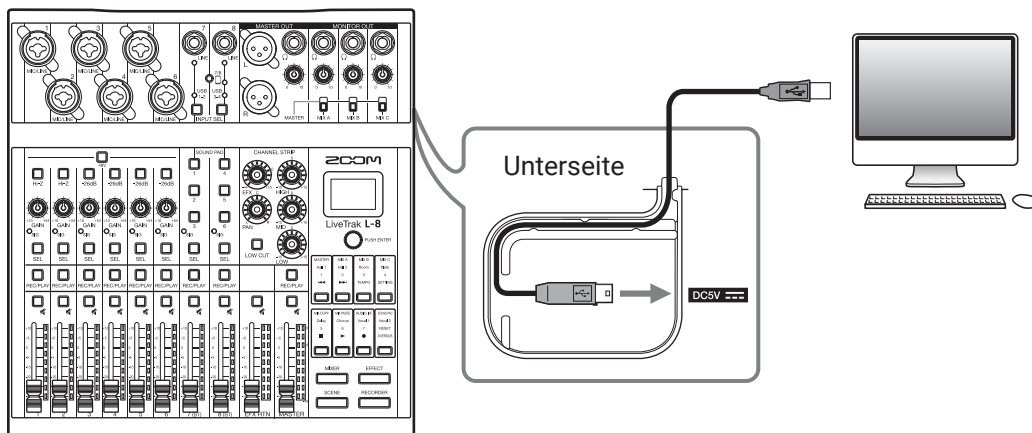
ANMERKUNG

Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in der Installationsanleitung, die dem Treiber beiliegt.


Anschluss an einen Computer




1. Verbinden Sie den Micro-USB-Port mit einem USB-Kabel mit dem Computer.



2. Stellen Sie  auf ON.

3. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.

4. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der Screen AUDIO I/F geöffnet.



5. Drehen Sie , um den Eintrag **PC/Mac** auszuwählen, und drücken Sie .

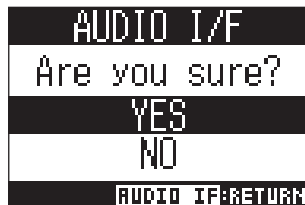


Einstellung	Erklärung
PC/Mac	Wählen Sie diese Option bei Anschluss an einen Windows PC oder Mac.
iOS	Wählen Sie diese Option bei Anschluss an ein iOS- oder ein anderes klassenkompatibles Gerät.

ANMERKUNG

Beim Einschalten ist PC/Mac angewählt. Diese Einstellung wird nicht gespeichert.

6. Drehen Sie , um den Eintrag YES auszuwählen, und drücken Sie .

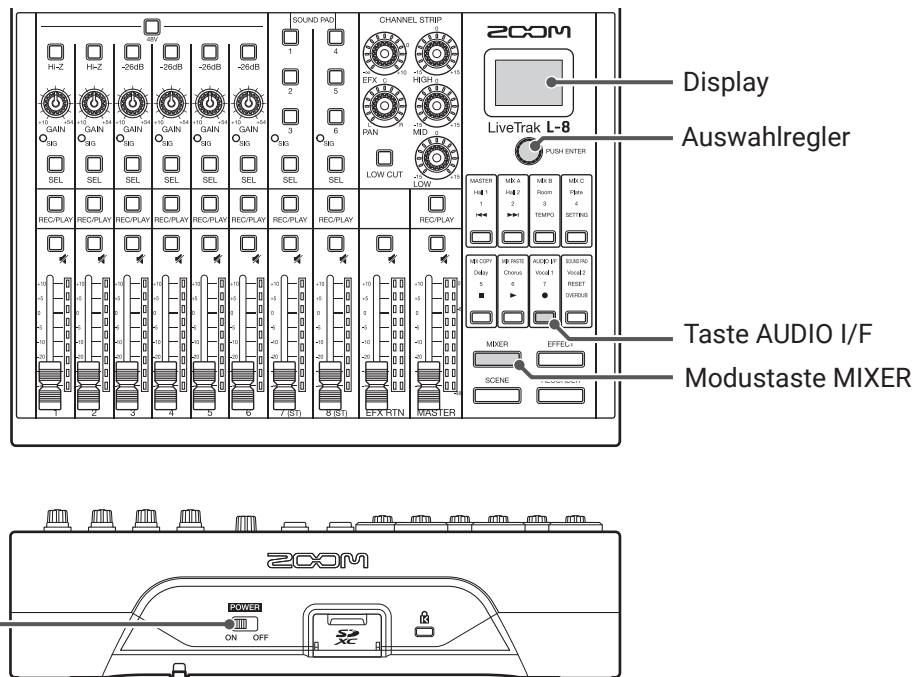


7. Wählen Sie in Ihrer DAW-Software als Audio-Ein- und Ausgang jeweils den Eintrag **L-8** aus.


ANMERKUNG


Die USB-Eingangssignale werden in der Reihenfolge MASTER L, MASTER R, CH1, CH2... CH7 L, CH7 R, CH8 L und CH8 R im Computer dargestellt.

Anschluss an ein iOS-Gerät

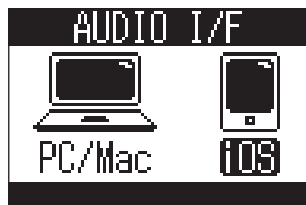


1. Stellen Sie  auf ON.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Hierdurch wird der MIXER-Screen eingeblendet.

3. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der Screen AUDIO I/F geöffnet.



4. Wählen Sie mit  den Eintrag **iOS** und drücken Sie .

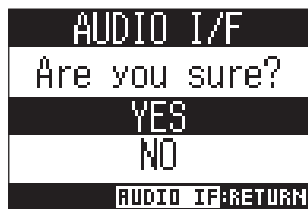


Einstellung	Erklärung
PC/Mac	Wählen Sie diese Option bei Anschluss an einen Windows PC oder Mac.
iOS	Wählen Sie diese Option bei Anschluss an ein iOS- oder ein anderes klassenkompatibles Gerät.

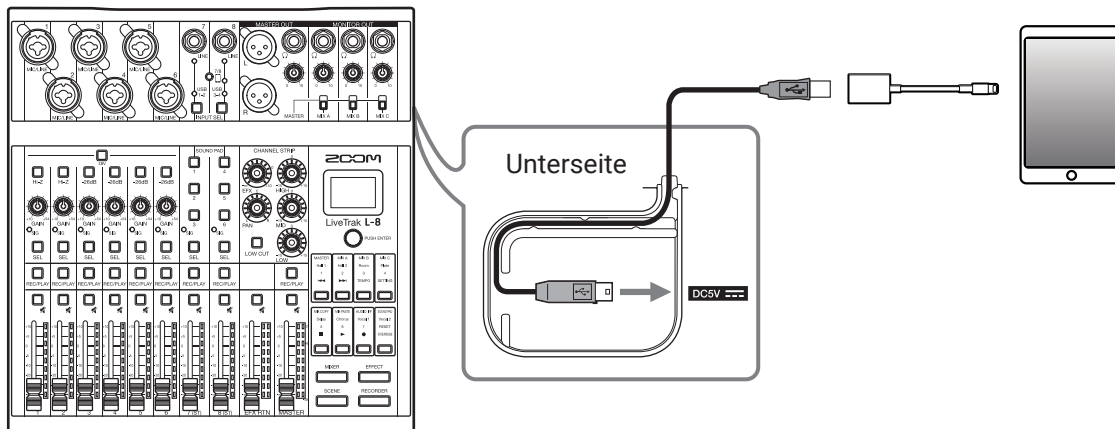
ANMERKUNG

Beim Einschalten ist PC/Mac angewählt. Diese Einstellung wird nicht gespeichert.

5. Drehen Sie  , um den Eintrag YES auszuwählen, und drücken Sie .



6. Verwenden Sie ein USB-Kabel zum Anschluss des iOS-Geräts am Micro-USB-Port.



ANMERKUNG

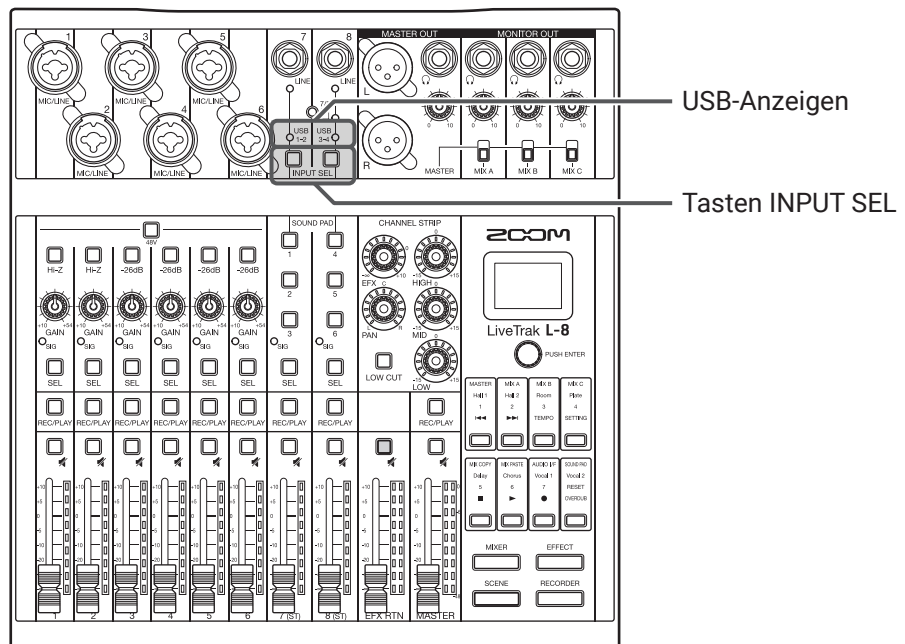
Verwenden Sie zum Anschluss von iOS-Geräten einen Lightning auf USB Kamera-Adapter (bzw. einen Lightning auf USB 3.0 Kamera-Adapter).


7. Wählen Sie in Ihrer DAW-Software als Audio-Ein- und Ausgang jeweils den Eintrag **L-8** aus.

ANMERKUNG

Die USB-Eingangssignale werden in der Reihenfolge MASTER L, MASTER R, CH1, CH2... CH7 L, CH7 R, CH8 L und CH8 R im iOS-Gerät dargestellt.

Einspeisen von Audiosignalen des Computers auf den Kanälen 7/8

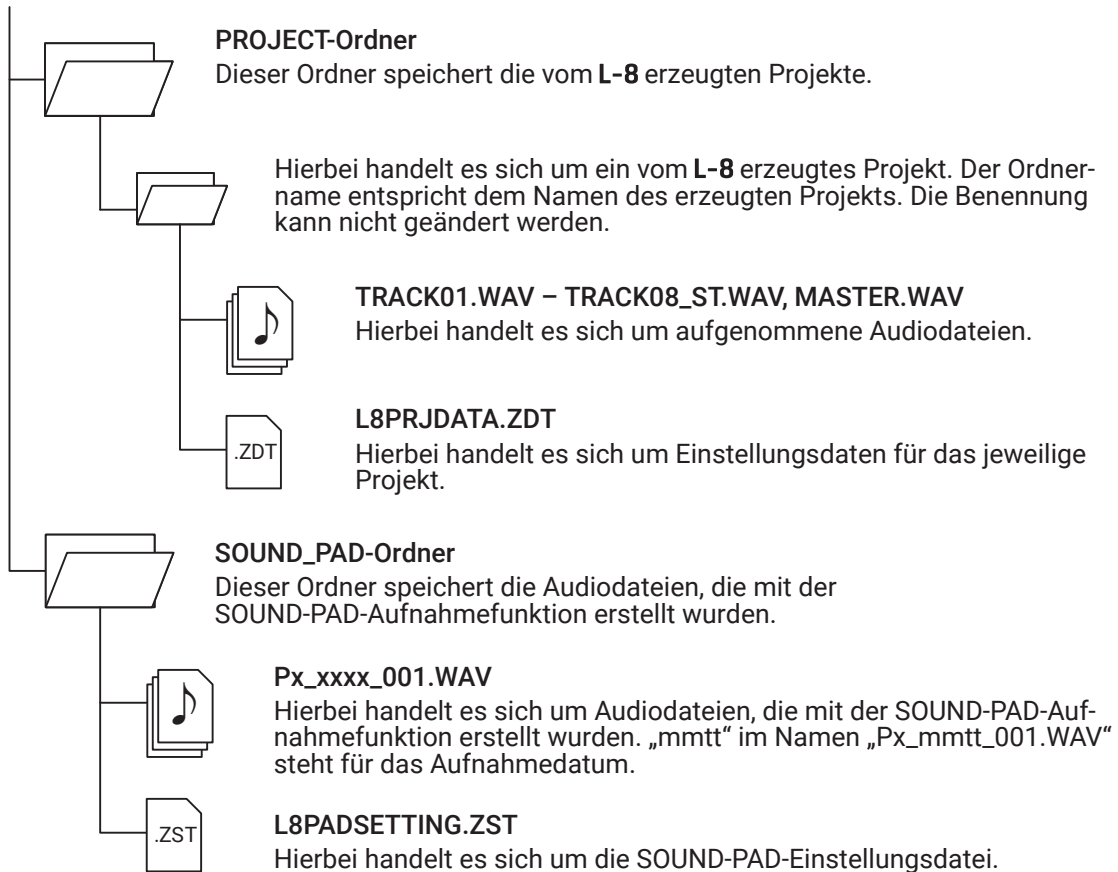


1. Drücken Sie  im gewünschten Eingangssignal, sodass wahlweise $\overset{\text{USB}}{\circ}$ 1-2 oder $\overset{\text{USB}}{\circ}$ 3-4 leuchtet. Das in einem Kanal anliegende Signal wird (vor dem EQ) auf den USB-Audiokanal gespeist.

Kartenleser

Ordnerstruktur auf der SD-Karte

Im Folgenden ist die Ordnerstruktur für SD-Speichermedien für den Einsatz im **L-8** dargestellt.

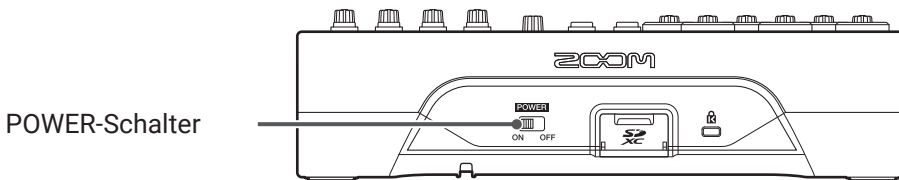
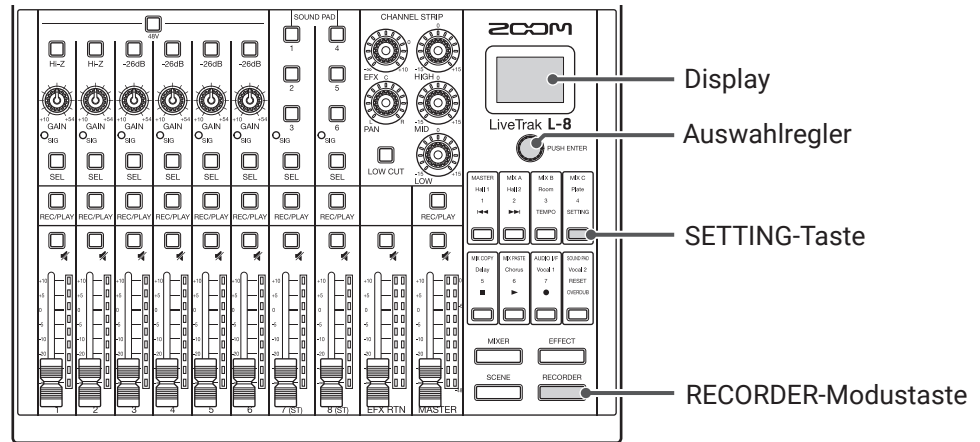


ANMERKUNG

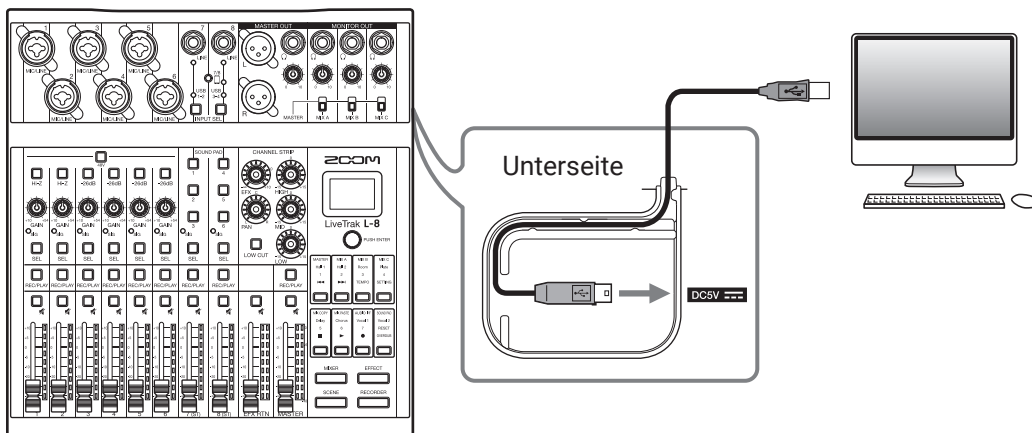
Um den SOUND-PAD-Tasten und Spuren Audiodateien von einer SD-Karte zuzuweisen, müssen Sie diese irgendwo außerhalb des PROJECT-Ordners speichern.

Einsatz als Kartenleser


Bei Anschluss an einen Computer können Daten auf der SD-Karte überprüft und kopiert werden.





1. Verbinden Sie den Micro-USB-Port mit einem USB-Kabel mit dem Computer.



2. Stellen Sie  auf ON.

3. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

4. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

5. Wählen Sie mit  den Eintrag SD CARD > CARD READER.

6. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .

```
CARD READER
Are you sure?
YES
NO
SETTING:RETURN
```

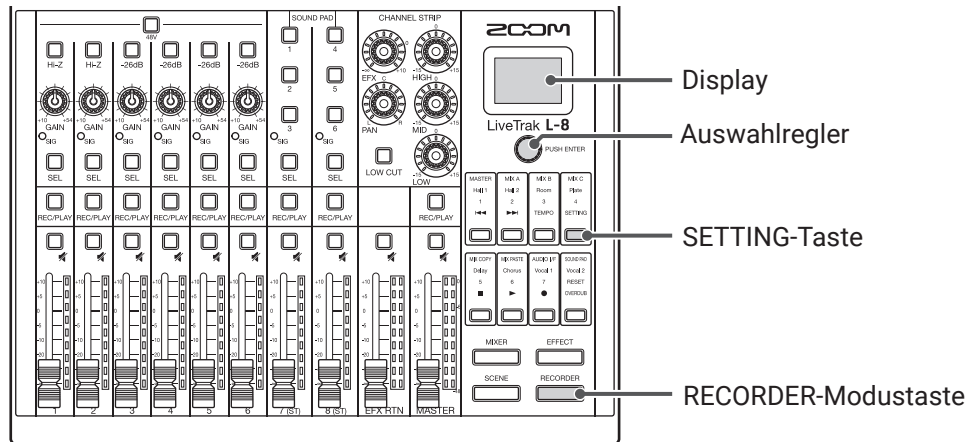
ANMERKUNG






Im Modus CARD READER können keine anderen Funktionen oder Tasten genutzt werden.

Aufnahme- und Wiedergabe-Einstellungen

Auswahl des Aufnahmeformats

Je nach Anforderung an die Audioqualität und die Dateigröße können unterschiedliche Aufnahmeformate gewählt werden.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **REC/PLAY** > **REC FORMAT**.
4. Ändern Sie mit  das Format und drücken Sie .

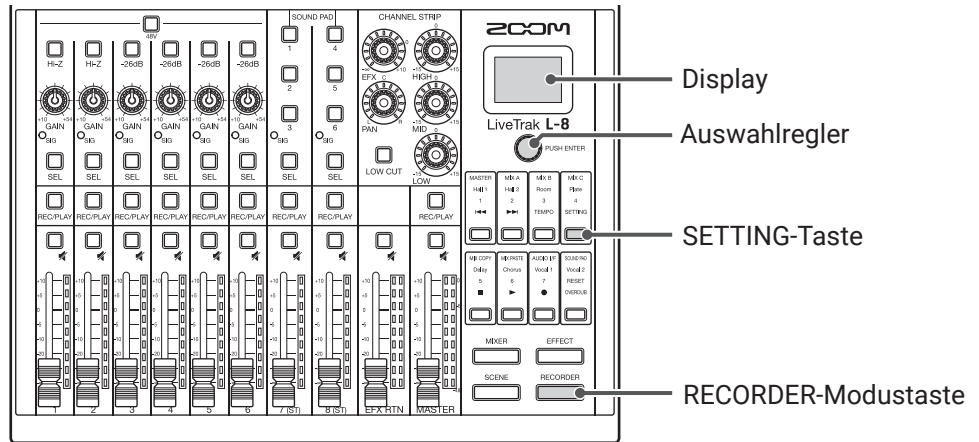


HINWEIS






Beim Überschreiben von Aufnahmen wird die Wortbreite der ursprünglichen Datei übernommen. Beispielsweise kann eine 16-Bit-Datei nicht mit einer 24-Bit-Datei überschrieben werden.

Konfiguration der Aufnahmeautomatik

Hier legen Sie die Bedingungen für das automatische Starten und Beenden der Aufnahme fest.



Einstellen des Grenzpegels für den automatischen Aufnahmezustart

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **REC/PLAY** > **AUTO REC** > **START LEVEL**.
4. Stellen Sie mit  den Startpegel ein und drücken Sie .


Die Aufnahme startet automatisch, sobald der Ausgangspegel hinter dem Master-Fader den eingestellten Pegel übersteigt.





HINWEIS



Diese Option kann auf einen Wert zwischen -48 und 0 dB eingestellt werden.

Einstellungen für den automatischen Aufnahmestopp

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Öffnen Sie mit  den Eintrag REC/PLAY > AUTO REC > AUTO STOP.



4. Wählen Sie mit  eine automatische Stoppzeit für die Aufnahme aus und drücken Sie .



HINWEIS

Diese Option kann auf Off oder auf einen Wert zwischen 0 und 5 dBfs eingestellt werden.

5. Wählen Sie mit  den Eintrag STOP LEVEL und drücken Sie .

6. Stellen Sie mit  den Grenzpegel für das Beenden der Aufnahme ein und drücken Sie .



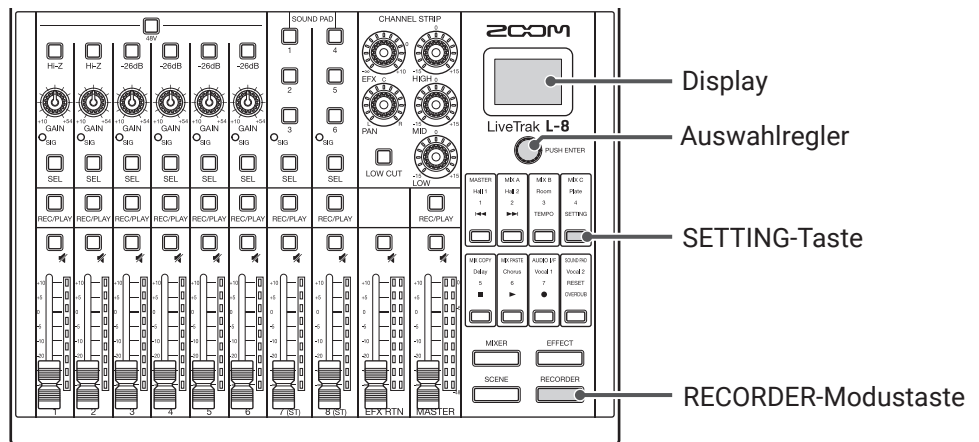
Die Aufnahme wird automatisch beendet, wenn der Ausgangspegel hinter dem MASTER-Fader für die in Schritt 4 angegebene Dauer unter dem Grenzwert bleibt.


ANMERKUNG


Wenn Sie nach der Konfiguration des automatischen Aufnahmestarts/-stopps die Aufnahme starten, wird der in Schritt 6 eingegebene Grenzpegel in den MASTER-Pegelanzeigen dargestellt.


Darstellung der Aufnahmepegel in den Pegelanzeigen


Die Pegel der auf den Recorder aufgenommenen Signale können über die Pegelanzeigen der jeweiligen Kanäle dargestellt werden.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **REC/PLAY** > **REC LV METER**.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag **ON** und drücken Sie .

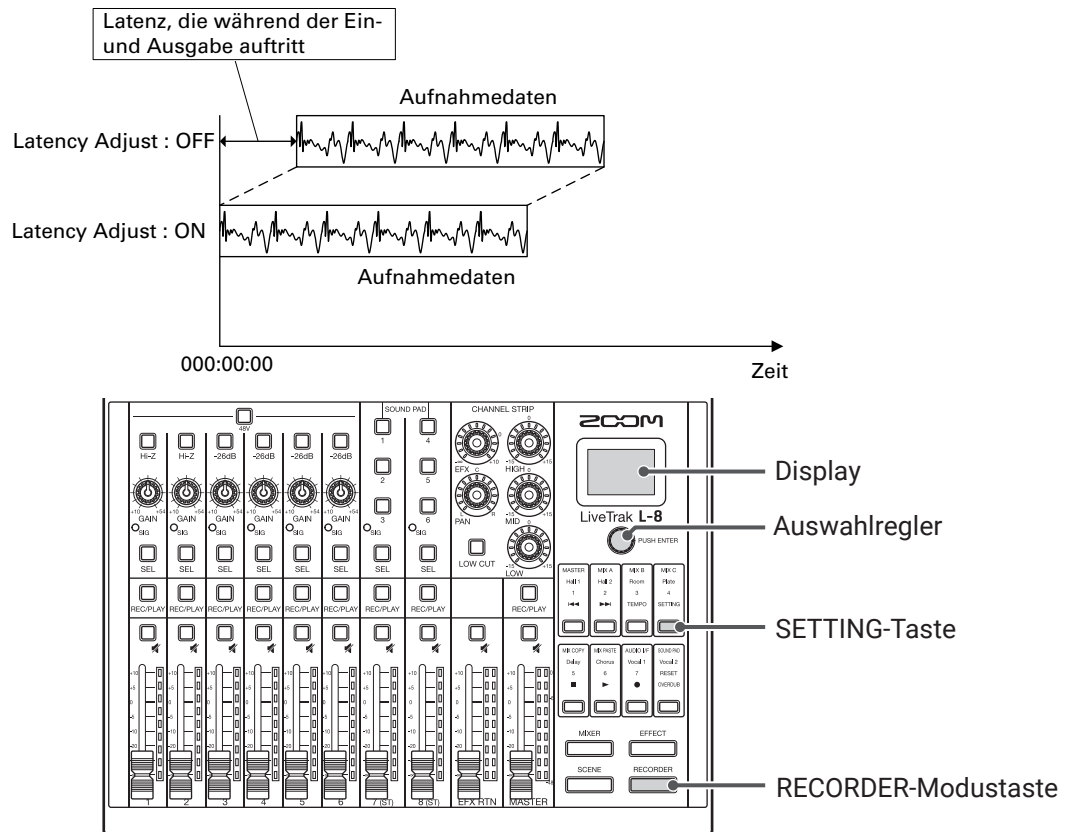







Sofern die Aufnahmesignalpegel höher sind als die Post-Fader-Pegel, werden die Aufnahmesignalpegel in den Pegelanzeigen mit reduzierter Helligkeit dargestellt.

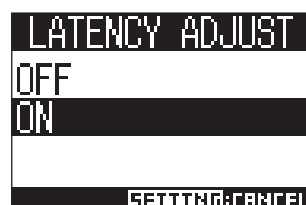
Latenzkompensation zwischen Ein- und Ausgang

Der **L-8** kann Laufzeitverzögerungen zwischen dem Ein- und Ausgang kompensieren, wenn Sie beispielsweise das Ausgangssignal beim Overdubbing hören möchten.

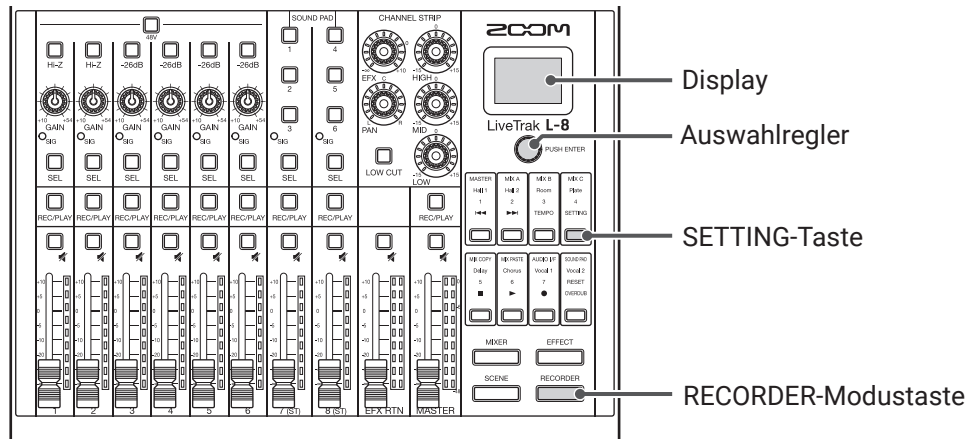
Nutzen Sie diesen Menüeintrag, um die Latenzkompensation zwischen dem Ein- und Ausgang in der Betriebsart OVERDUB ein- oder auszuschalten. Sofern die automatische Kompensation eingeschaltet ist, werden Aufnahme-
daten um den Versatz zwischen den Ein- und Ausgabesignalen verschoben.





1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag REC/PLAY > LATENCY ADJUST.
4. Wählen Sie mit  den Eintrag ON und drücken Sie .






Ändern des Wiedergabemodus



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **REC/PLAY > PLAY MODE**.

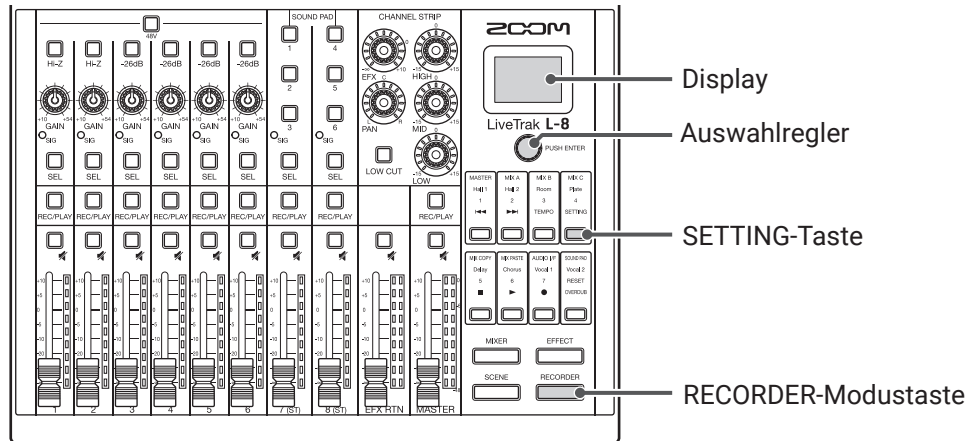
4. Drehen Sie , um den Wiedergabemodus auszuwählen, und drücken Sie .





Einstellung	Erklärung
OFF	Nur das ausgewählte Projekt wird wiedergegeben. Die Wiedergabe wird auch nach dem Ende einer Datei fortgesetzt.
PLAY ONE (Einzelwiedergabe)	Nur das ausgewählte Projekt wird wiedergegeben. Die Wiedergabe stoppt, sobald das Ende der Datei erreicht ist.
PLAY ALL (Alle wiedergeben)	Das ausgewählte sowie alle folgenden Projekte werden wiedergegeben.
REPEAT ONE (Schleifenwiedergabe eines Takes)	Das ausgewählte Projekt wird in der Schleife wiedergegeben.
REPEAT ALL (Schleifenwiedergabe aller Takes)	Alle Projekte werden in der Schleife wiedergegeben.


SD-Karten-Verwaltung

Anzeige der Restkapazität von SD-Karten

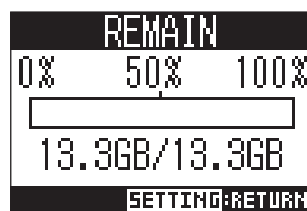


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **SD CARD** > **REMAIN**.

Der freie Speicherplatz auf der SD-Karte wird eingeblendet.

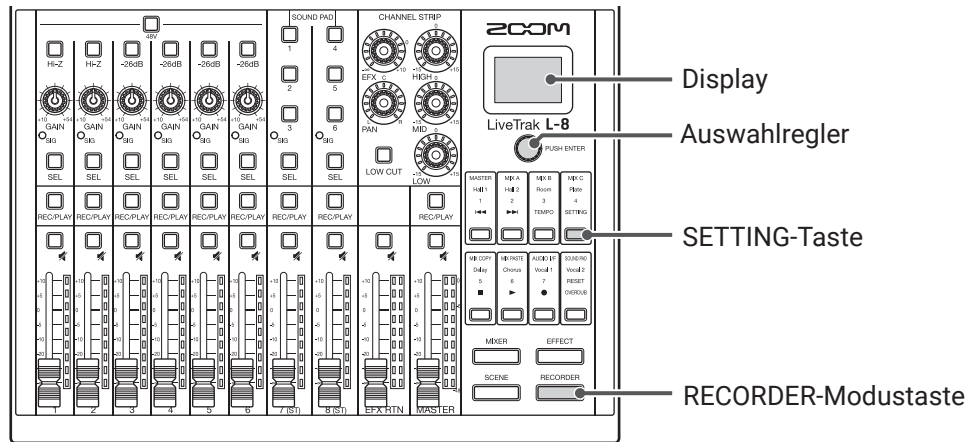



ANMERKUNG


Im **L-8** wird eine etwas geringere als die tatsächliche Restkapazität angezeigt, um zu verhindern, dass die Schreibgeschwindigkeit beeinträchtigt wird.


Formatieren von SD-Karten



Formatieren Sie SD-Karten, bevor Sie sie im **L-8** verwenden.

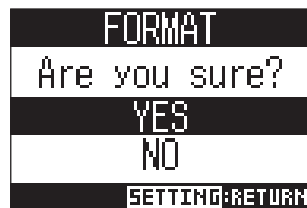


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **SD CARD** > **FORMAT**.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .



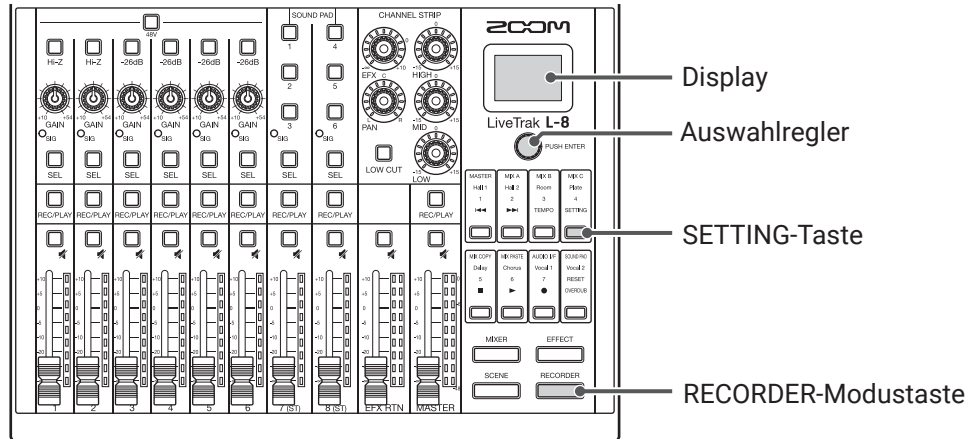
ANMERKUNG

- Bevor Sie neu gekaufte, mit einem Computer formatierte SD-Karten verwenden können, müssen Sie diese im **L-8** formatieren.
- Bedenken Sie, dass alle auf der SD-Karte gespeicherten Daten beim Formatieren gelöscht werden.
- Formatieren Sie die SD-Karte, bevor Sie eine Aufnahme mit 96 kHz starten.






Testen der SD-Karten-Leistung

Sie können testen, ob eine SD-Karte für den Einsatz im **L-8** geeignet ist.



Der Basistest kann schnell durchgeführt werden, während für den vollständigen Test die gesamte SD-Karte überprüft wird.



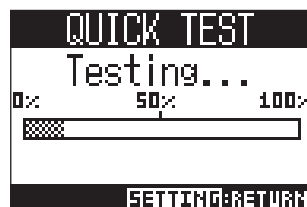
Durchführen eines Schnelltests

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **SD CARD** > **CARD TEST**.
4. Wählen Sie mit  den Eintrag **QUICK TEST** und drücken Sie .

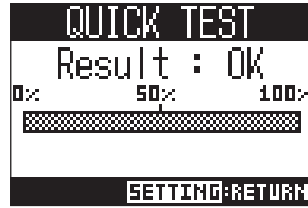



5. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .

Der Performance-Test für die Karte beginnt. Der Test sollte etwa 30 Sekunden dauern.



Zum Abschluss wird das Testergebnis eingeblendet.





6. Drücken Sie , um den Test anzuhalten.


ANMERKUNG



Auch wenn als Ergebnis eines Performance-Tests „OK“ ausgegeben wird, ist das keine Garantie dafür, dass keine Schreibfehler auftreten. Diese Information ist vielmehr als Richtwert gedacht.

Durchführen eines vollständigen Tests

1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

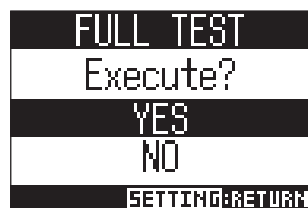
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Öffnen Sie mit  den Eintrag **SD CARD** > **CARD TEST**.

4. Wählen Sie mit  den Eintrag **FULL TEST** und drücken Sie .
- Die Testdauer wird eingeblendet.

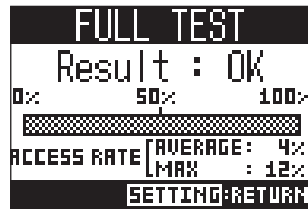



5. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .



Zum Abschluss wird das Testergebnis eingeblendet.

Wenn die Zugriffsrate MAX den Wert 100% erreicht, gilt der Test als nicht bestanden (NG).



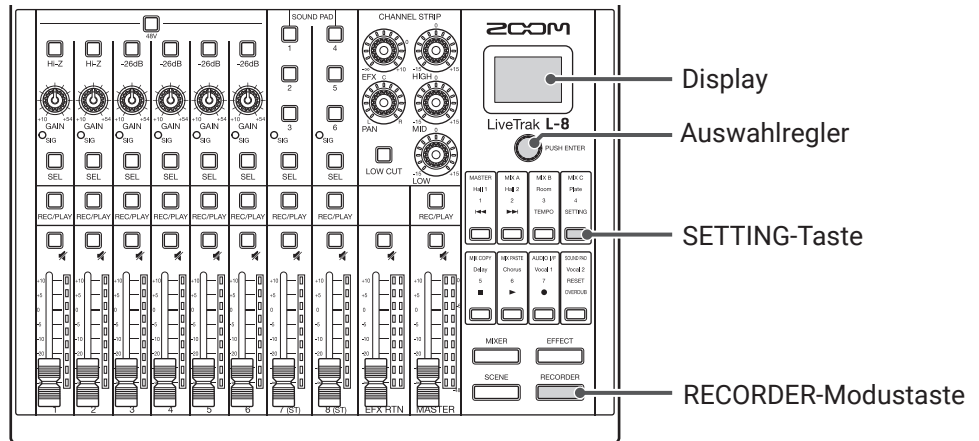
6. Drücken Sie ^{SETTING} , um den Test anzuhalten.




ANMERKUNG

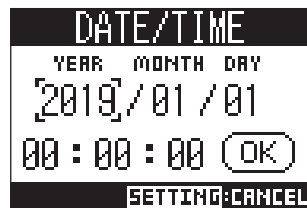
Auch wenn als Ergebnis eines Performance-Tests „OK“ ausgegeben wird, ist das keine Garantie dafür, dass keine Schreibfehler auftreten. Diese Information ist vielmehr als Richtwert gedacht.



Anpassen verschiedener Einstellungen



Einstellen des Datums und der Uhrzeit



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **DATE/TIME**.
4. Stellen Sie das Datum und die Uhrzeit ein.



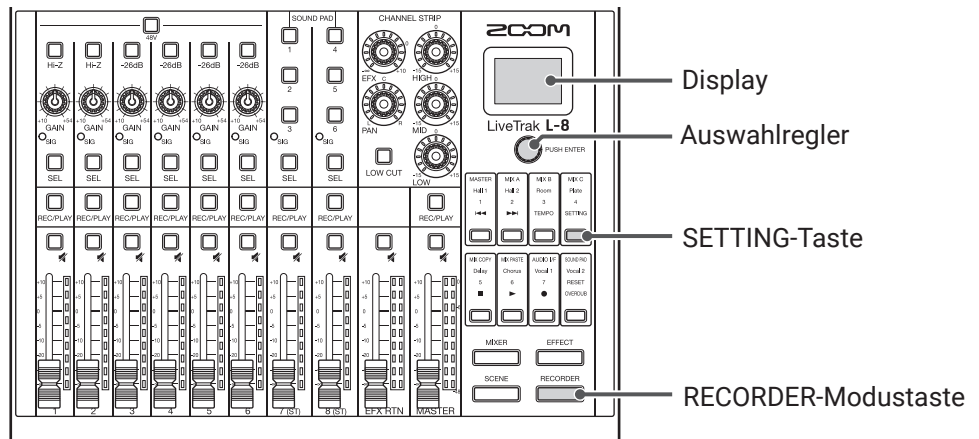
- Cursor bewegen/Wert ändern: Drehen Sie  PUSH ENTER
- Eintrag auswählen/Änderung bestätigen: Drücken Sie  PUSH ENTER


5. Wählen Sie mit  den Eintrag **OK** und drücken Sie  PUSH ENTER.


Wenn Sie das Gerät nach dem Kauf zum ersten Mal einschalten, müssen Sie das Datum und die Uhrzeit einstellen.

Auswahl der Abtastfrequenz



Diese Einstellung wirkt sich auf das Dateiformat für die Aufnahme aus.

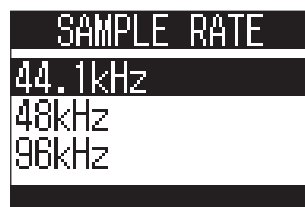


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **SAMPLE RATE**.

4. Drehen Sie , um die Samplingfrequenz auszuwählen, und drücken Sie .



HINWEIS

Diese Option kann auf 44,1, 48 oder 96 kHz eingestellt werden.

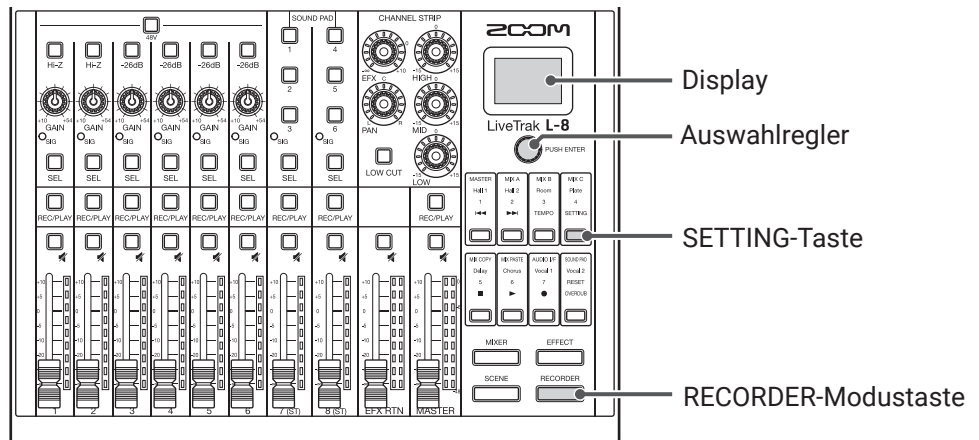
ANMERKUNG


- Formatieren Sie die SD-Karte, bevor Sie eine Aufnahme mit 96 kHz starten. Ohne vorherige Formatierung kann es bei der Aufnahme zu Aussetzern kommen.
- In der Einstellung 96 kHz sind manche Funktionen des **L-8** nur eingeschränkt nutzbar. Im Folgenden sind diese Einschränkungen aufgeführt.
 - SEND EFX: deaktiviert
 - EQ: deaktiviert
 - OVERDUB: deaktiviert
 - Audio-Interface: deaktiviert
 - SOUND PAD: deaktiviert
 - MONITOR OUT: nur Ausgabe des MASTER-Signals
- Sofern ein Projekt mit einer anderen als der im **L-8** eingestellten Samplingfrequenz geladen wird, ist keine Wiedergabe oder Aufnahme möglich.


Deaktivieren der automatischen Stromsparfunktion

Bei Nichtbenutzung wird der **L-8** nach 10 Stunden automatisch ausgeschaltet.



Wenn das Gerät dauerhaft eingeschaltet bleiben soll, deaktivieren Sie die automatische Stromsparfunktion.

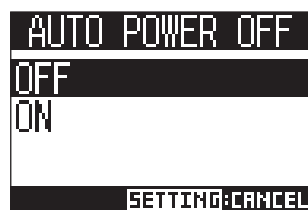


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **AUTO POWER OFF**.

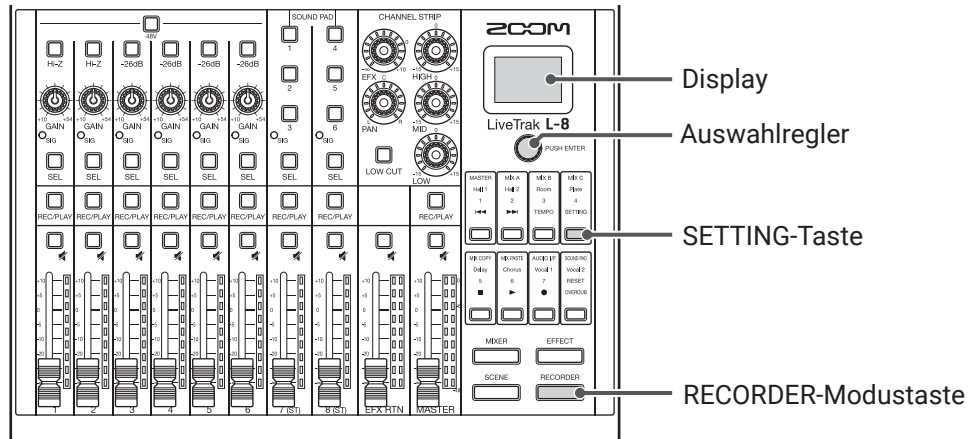
4. Wählen Sie mit  den Eintrag **OFF** und drücken Sie .





ANMERKUNG


Diese Einstellung wird im **L-8** gespeichert.



Einstellen des Display-Kontrasts



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **LCD CONTRAST**.

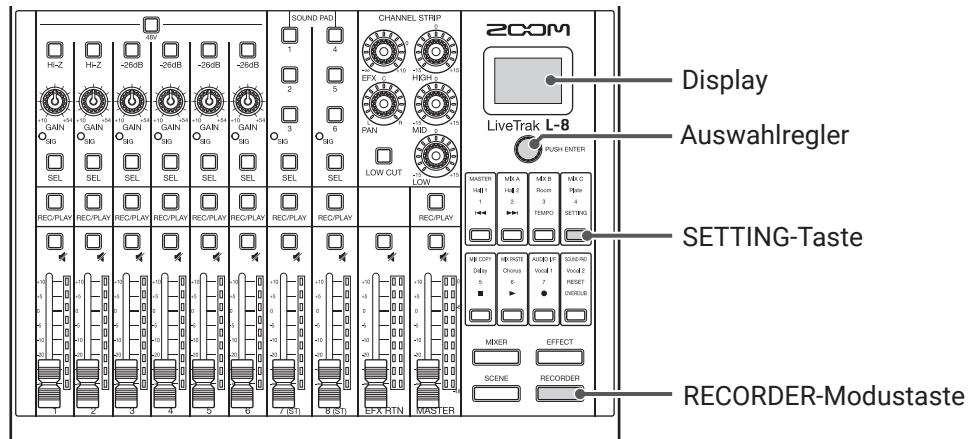
4. Wählen Sie mit  die Einstellung und drücken Sie .








HINWEIS

Diese Option kann auf einen Wert zwischen 1 und 10 eingestellt werden.

Einstellen der Display-Hintergrundbeleuchtung



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  **PUSH ENTER** den Eintrag **SYSTEM** > **LCD BACKLIGHT**.
4. Wählen Sie mit  **PUSH ENTER** die Einstellung und drücken Sie  **PUSH ENTER**.



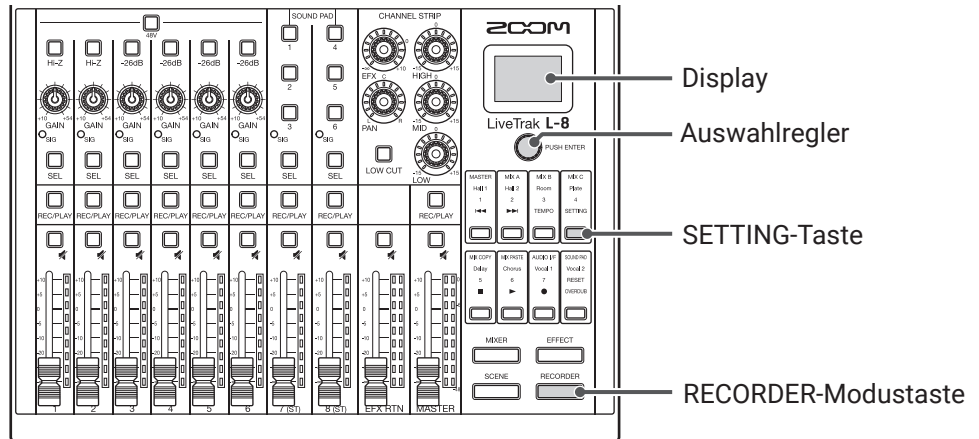
Einstellung	Erklärung
ON	Hintergrundbeleuchtung immer aktiv
OFF	Hintergrundbeleuchtung immer inaktiv
15sec	Hintergrundbeleuchtung wird nach 15 Sekunden ohne Bedienung deaktiviert
30sec	Hintergrundbeleuchtung wird nach 30 Sekunden ohne Bedienung deaktiviert






ANMERKUNG

Auch wenn die Hintergrundbeleuchtung deaktiviert ist, wird sie durch eine Bedienung am Gerät aktiviert.

Einstellen des benutzten Batterietyps

Stellen Sie den benutzten Batterietyp korrekt ein, damit die verbleibende Batteriekapazität exakt dargestellt werden kann.



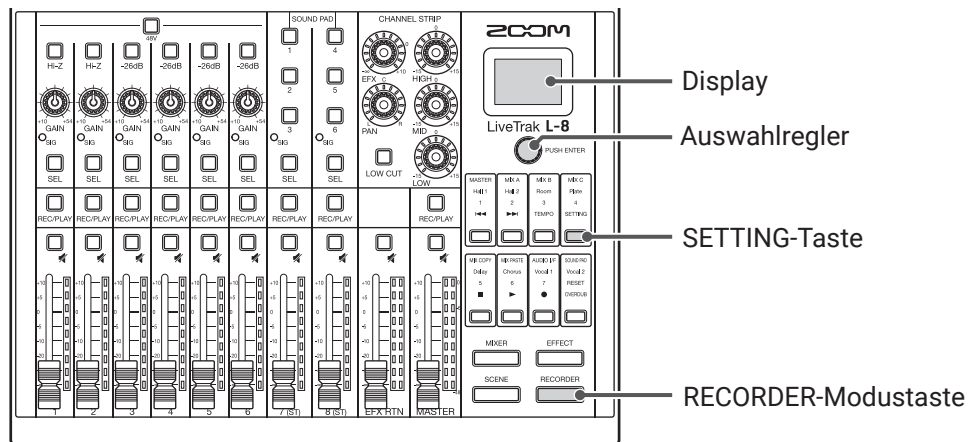
1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **BATTERY**.
4. Wählen Sie mit  die Einstellung und drücken Sie .





Einstellung	Erklärung
Alkaline	Alkaline-Batterien
Ni-MH	Nickel-Metall-Hydrid-Akkus
Lithium	Lithium-Batterien


Einstellen des Energiesparmodus für den Batteriebetrieb



Um den Verbrauch im Batteriebetrieb zu minimieren, können die Anzeigen und Tastenbeleuchtung nach 15 Sekunden ohne Bedienung gedimmt werden.

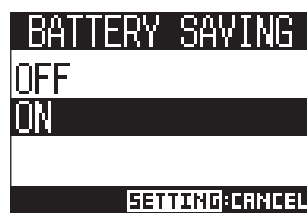


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.

2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.

3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **BATTERY SAVING**.

4. Wählen Sie mit  die Einstellung und drücken Sie .



Einstellung	Erklärung
ON	Hier schalten Sie Energiesparmodus für den Batteriebetrieb ein.
OFF	Hier schalten Sie Energiesparmodus für den Batteriebetrieb ein und aus.

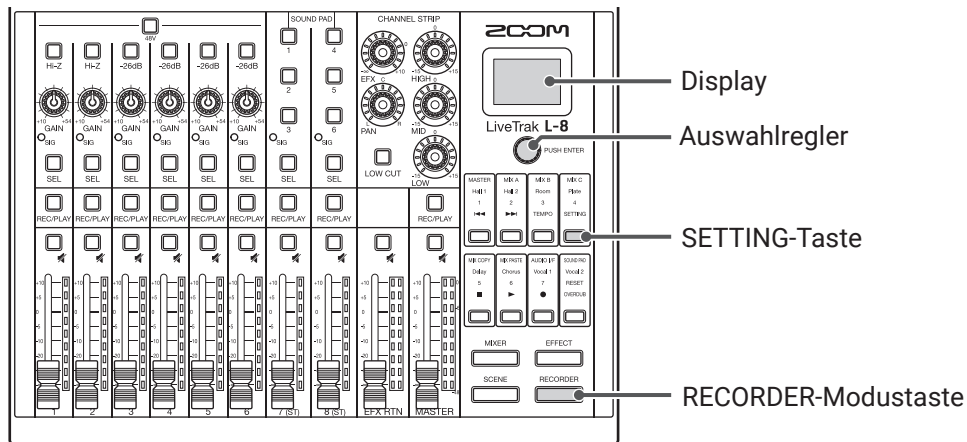
ANMERKUNG






Die folgenden Anzeigen und Tasten bleiben auch bei aktivem Energiesparmodus beleuchtet.

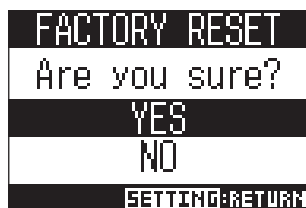
- SIG-Anzeigen
- USB-Anzeigen
- LINE-Eingangsanzeigen
- Smartphone-Anschlussanzeige

Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen

Hier können Sie die Werkseinstellungen wiederherstellen.



1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **FACTORY RESET**.
4. Wählen Sie mit  den Eintrag **YES** und drücken Sie .

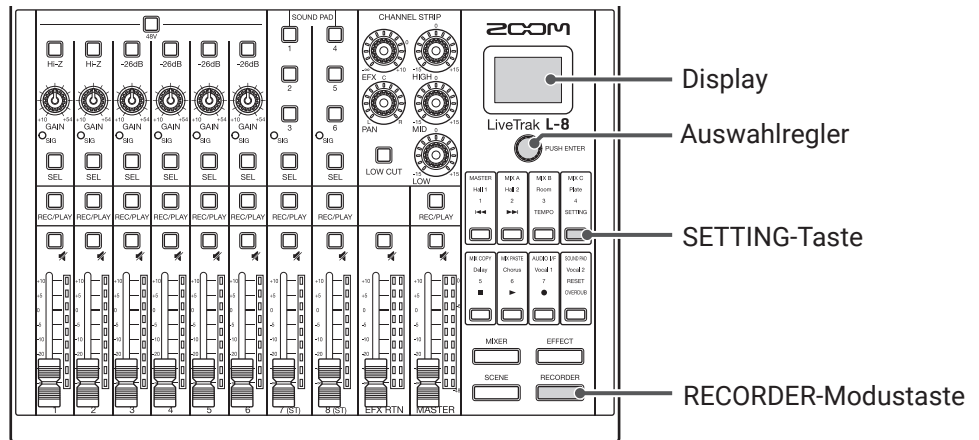





ANMERKUNG

Die Mixer-Einstellungen bleiben dabei erhalten. (→ „Zurücksetzen der Mixer-Einstellungen“ auf Seite 35)

Überprüfen der Firmware-Versionen

Die Firmware-Versionen des **L-8** können dargestellt werden.

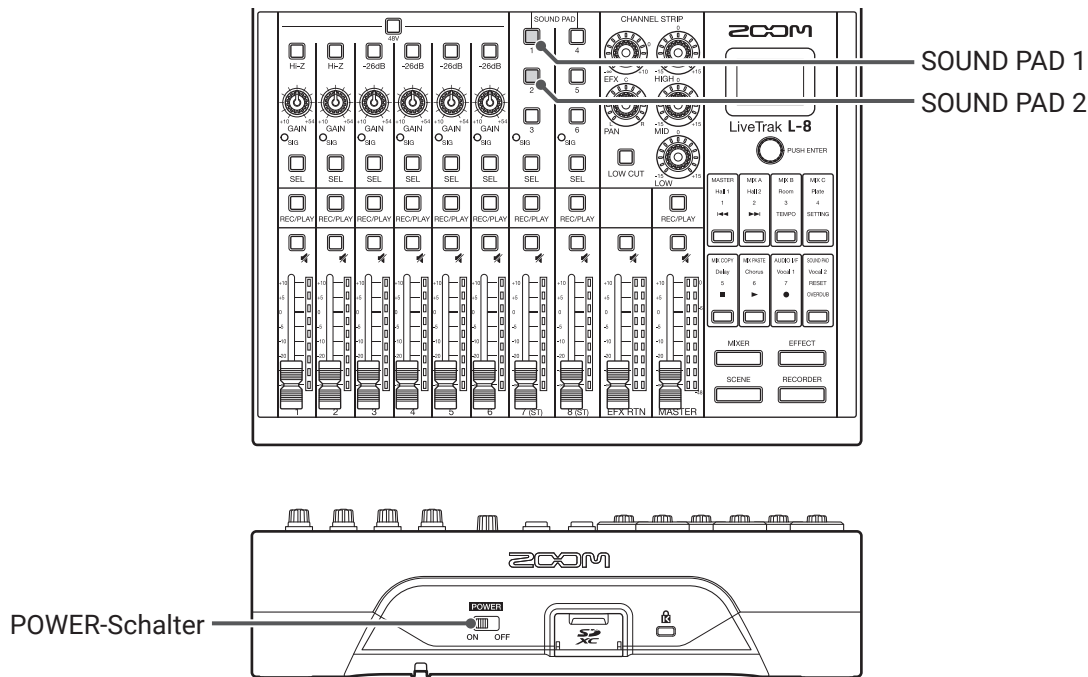


1. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der RECORDER-Screen geöffnet.
2. Drücken Sie , sodass die Taste leuchtet.
Nun wird der SETTING-Screen geöffnet.
3. Wählen Sie mit  den Eintrag **SYSTEM** > **VERSION**.
Die Firmware-Versionen werden eingeblendet.



Aktualisieren der Firmware

Die Firmware des **L-8** kann auf die neueste Version aktualisiert werden.



1. Kopieren Sie die Firmware-Update-Datei in das Stammverzeichnis einer SD-Karte.

ANMERKUNG

Dateien mit der neuesten Firmware-Version können von der ZOOM-Webseite heruntergeladen werden (www.zoom.co.jp).

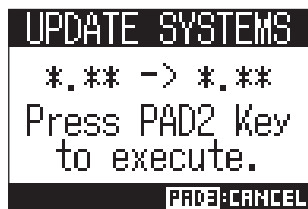
2. Setzen Sie die SD-Karte im **L-8** ein.

3. Drücken und halten Sie  (SOUND PAD) und stellen Sie  auf ON.

ANMERKUNG


Im Batteriebetrieb können keine Firmware-Aktualisierungen durchgeführt werden.

4. Drücken Sie  (SOUND PAD).



ANMERKUNG

Während der Firmware-Aktualisierung dürfen Sie das Gerät nicht ausschalten oder die SD-Karte auswerfen. Andernfalls lässt sich der **L-8** möglicherweise nicht mehr einschalten.

5. Nach Abschluss der Firmware-Aktualisierung schalten Sie den  aus.

```
UPDATE SYSTEM
*.** -> *.**
Complete!
● ● ● ●
Please power off.
```





ANMERKUNG

Im unwahrscheinlichen Fall eines Fehlers während der Firmware-Aktualisierung führen Sie die Arbeitsschritte ab Anfang durch, um die Firmware zu aktualisieren.




Fehlerbehebung

Allgemein


Kein oder nur sehr leiser Sound

- Überprüfen Sie die Verbindung sowie die Lautstärke-Einstellung der angeschlossenen Lautsprecher.
- Überprüfen Sie die Instrumenten-/Mikrofonanschlüsse.
- Sofern Sie ein Kondensatormikrofon verwenden, aktivieren Sie .
- Stellen Sie sicher, dass  grün leuchtet.
- Stellen Sie sicher, dass  nicht leuchtet.
- Ziehen Sie alle Fader sowie den MASTER-Fader auf und stellen Sie sicher, dass die Pegelanzeigen aufleuchten.
- Stellen Sie sicher, dass MASTER  nicht bzw. rot leuchtet.

Audiomaterial wird zu laut, zu leise oder gar nicht aufgezeichnet

- Steuern Sie die Eingänge aus und stellen Sie sicher, dass  grün leuchtet.
- Sofern Sie ein Kondensatormikrofon verwenden, aktivieren Sie .
- Stellen Sie bei Aufnahmen auf der SD-Karte sicher, dass  rot leuchtet.

Aufnahme ist nicht möglich

- Stellen Sie bei Aufnahmen auf der SD-Karte sicher, dass  rot leuchtet.
- Vergewissern Sie sich, dass die Kapazität der SD-Karte ausreicht.
- Stellen Sie bei Aufnahmen auf der SD-Karte sicher, dass das Projekt nicht schreibgeschützt ist.


„Write Error“ wird eingeblendet und es ist keine Aufnahme möglich/ das Beenden der Aufnahme dauert zu lange

- SD-Speicherkarten können verschleißen. Die Zugriffsgeschwindigkeit kann bei wiederholtem Schreiben und Löschen nachlassen.
- Eine Formatierung der Speicherkarte im **L-8** kann die Leistung verbessern. (→ [„Formatieren von SD-Karten“ auf Seite 92](#))
- Sofern eine Formatierung der SD-Speicherkarte nicht zu einer Verbesserung führt, empfehlen wir einen Austausch der Karte. Bitte konsultieren Sie die Liste von Speicherkarten, die auf der ZOOM-Website als kompatibel gelistet sind.


ANMERKUNG

Vielmehr ist die Liste als Leitfaden für die Auswahl geeigneter Speicherkarten zu verstehen. Das ist allerdings keine Garantie für eine spezifische Aufnahmeleistung einer als kompatibel gelisteten SDHC/SDXC-Speicherkarte.


Die Wiedergabe ist nicht oder nur sehr leise zu hören

- Stellen Sie bei der Wiedergabe von der SD-Karte sicher, dass  grün leuchtet.
- Ziehen Sie die Fader der Wiedergabekanäle auf und stellen Sie sicher, dass die Pegelanzeigen leuchten.

Die Audiosignale der Quellen verzerren an den Eingängen

- Stellen Sie sicher, dass O_{SIG} in keinem Kanal rot leuchtet. Sollte dennoch eine Anzeige aufleuchten, reduzieren Sie den zugehörigen Eingangspegel.  kann zudem eingeschaltet werden.
-26dB
- Stellen Sie sicher, dass die Pegelanzeigen nicht bis zum Maximalwert aufleuchten. Sofern eine Pegelanzeige bis zum Maximalwert aufleuchtet, ziehen Sie den zugehörigen Fader herunter.

Ein Send-Effekt funktioniert nicht

- Stellen Sie sicher, dass EFX RTN  nicht leuchtet.
- Ziehen Sie den Fader EFX RTN auf und stellen Sie sicher, dass die EFX RTN Pegelanzeigen leuchten.
- Überprüfen Sie die Send-Pegel der Kanäle, die den Effekt ansteuern sollen.

Kein oder nur sehr leiser Sound an den Ausgängen MONITOR OUT A–C

- Überprüfen Sie die Mischung in allen Ausgängen.
- Überprüfen Sie die Lautstärke-Einstellungen aller Ausgänge (Regler MONITOR OUT A–C).
- Überprüfen Sie die Stellung der Schalter MONITOR OUT A–C.

Den SOUND-PAD-Tasten/Tracks können keine Audiodateien zugewiesen werden

- Überprüfen Sie das Format der Audiodatei, die zugewiesen werden soll. (→ [„Zuordnung von Audiodateien zu den SOUND-PAD-Tasten“ auf Seite 53](#), → [„Zuweisung von Audiodateien zu Spuren“ auf Seite 74](#))
- Wenn sich die Audiodatei auf einer SD-Karte befindet, speichern Sie sie außerhalb des PROJECT-Ordners.

Der EQ, der interne Effekt oder die Audio-Interface-Funktionen stehen nicht zur Verfügung



- Stellen Sie sicher, dass die Samplingrate auf 44,1 oder 48 kHz eingestellt ist.

Die SOUND-PAD-Funktionen können nicht genutzt werden

- Stellen Sie sicher, dass der INPUT SEL auf SOUND PAD eingestellt ist.
- Stellen Sie sicher, dass die Pegelanzeigen der Kanäle 7 und 8 leuchten.
- Stellen Sie sicher, dass Dateien zugewiesen sind.
- Stellen Sie sicher, dass die Samplingrate auf 44,1 oder 48 kHz eingestellt ist.

Audio-Interface



Das Gerät lässt sich nicht auswählen oder verwenden L-8

- Überprüfen Sie die Verbindung zwischen dem **L-8** und Ihrem Computer.
- Drücken Sie  > , um den Screen AUDIO I/F zu öffnen, und stellen Sie sicher, dass der angeschlossene Gerätetyp korrekt eingestellt ist.
- Beenden Sie alle Programme, die auf den **L-8** zugreifen, und schalten Sie den **L-8** aus und wieder ein.
- Installieren Sie den Treiber neu.
- Schließen Sie den **L-8** direkt an einem USB-Port des Computers an. Schließen Sie ihn nicht über einen USB-Hub an.

Bei der Wiedergabe oder Aufnahme kommt es zu Aussetzern

- Sofern die Audiopuffergröße der benutzten Software eingestellt werden kann, heben Sie die Puffergröße an.
- Schließen Sie den **L-8** direkt an einem USB-Port des Computers an. Schließen Sie ihn nicht über einen USB-Hub an.
- Deaktivieren Sie den automatischen Ruhezustand und andere Energiesparfunktionen für den Computer.

Wiedergabe oder Aufnahme nicht möglich

- Überprüfen Sie die Verbindung zwischen dem **L-8** und Ihrem Computer.
- Stellen Sie sicher, dass in den Audioeinstellungen Ihres Computers „ZOOM L-8“ ausgewählt ist.
- Stellen Sie sicher, dass der **L-8** für Ihre Software als Ein- und Ausgabegerät konfiguriert ist.
- Stellen Sie sicher, dass  ^{USB}₁₋₂ und  ^{USB}₃₋₄ sowie die Pegelanzeigen leuchten.
- Beenden Sie alle Programme, die auf den **L-8** zugreifen, und ziehen Sie das USB-Kabel am **L-8** ab und schließen Sie es dann wieder an.

Spezifikationen

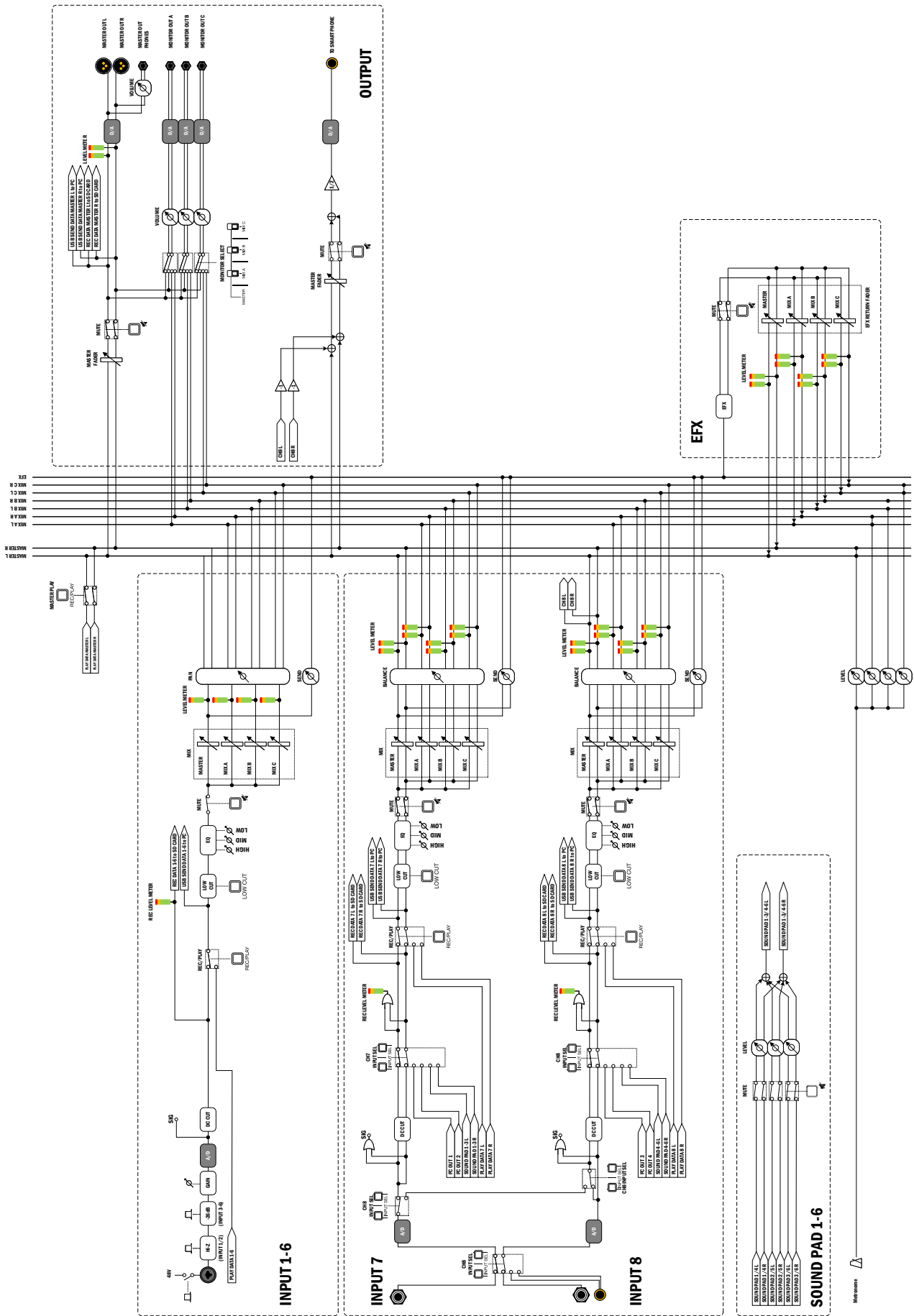
Anzahl der Ein- und Ausgangskanäle	Eingänge	MIC/LINE	6	
		LINE	2	
	Ausgang	MASTER OUT	1	
		MASTER OUT (PHONES)	1	
MONITOR OUT (PHONES)		3		
Eingänge	MIC/LINE	Typ	XLR/TRS-Combobuchsen (+Phase: XLR – Pin 2, TRS – Spitze)	
		Eingangsverstärkung	+10 – +54 dB/-3 – +41 dB (wenn Hi-Z aktiv ist)	
		Eingangsimpedanz	XLR: 3 kΩ TRS: 3 kΩ/1 MΩ (wenn Hi-Z aktiv ist)	
		Maximaler Eingangspegel	-2 dBu, wenn die Taste –26dB inaktiv ist (bei 0 dBFS) +24 dBu, wenn die Taste –26dB aktiv ist (bei 0 dBFS)	
		Phantomspeisung	+48 V	
		LINE	Typ	TS-Klinkenbuchse
	Eingangsimpedanz		10 kΩ	
	Maximaler Eingangspegel		+3 dBu	
	Smartphone-Anschlussbuchse	Typ	TRRS-Miniklinke (4 Kontakte/Spitze: L, RING 1: R, RING 2: MASSE, SCHIRM: MIC)	
		Eingangsimpedanz	10 kΩ	
		Maximaler Eingangspegel	+3 dBu	
	Ausgang	MASTER OUT	Typ	XLR-Buchsen (symmetrisch)
			Maximaler Ausgangspegel	+14,5 dBu
Ausgangsimpedanz			100 Ω	
MASTER OUT (PHONES)		Typ	Standard-Stereoklinkenbuchse	
		Maximaler Ausgangspegel	10 mW + 10 mW (an einer Last von 60 Ω)	
		Ausgangsimpedanz	10 Ω	
MONITOR OUT (PHONES)		Typ	Standard-Stereoklinkenbuchse	
		Maximaler Ausgangspegel	10 mW + 10 mW (an einer Last von 60 Ω)	
		Ausgangsimpedanz	10 Ω	
Busse	MASTER	1		
	MONITOR	3		
	SEND EFX	1		
Kanalzug	LOW CUT	75 Hz, 12 dB/Oktave		
	EQ	HIGH: 10 kHz, ±15 dB, Shelving MID: 2,5 kHz, ±15 dB, Peak LOW: 100 Hz, ±15 dB, Shelving		
Pegelanzeige		9 Segmente		
Send-Effekte		8 Typen		
Recorder	Gleichzeitige Aufnahmespuren max.	12 bei 44,1/48/96 kHz		
	Gleichzeitige Wiedergabespuren max.	10		
	Aufnahmeformat	WAV 44,1/48/96 kHz, 16/24 Bit, mono/stereo		
	Aufnahmemedien	4 bis 32 GB SDHC-kompatible Karten (Klasse 10 oder höher) 64 bis 512 GB SDXC-kompatible Karten (Klasse 10 oder höher)		
Audio-Interface	44,1/48 kHz	Aufnahme: 12 Kanäle	Wiedergabe: 4 Kanäle	
	Wortbreite	24 Bit		
	Schnittstelle	USB 2.0		
Kartenleser	Klasse	Massenspeicher	USB 2.0 High Speed	
Samplingfrequenz		44,1/48/96 kHz		
Frequenzgang		20 kHz bis 20 kHz: -1 dB bei 44,1 kHz 20 Hz bis 40 kHz: -3 dB bei 96 kHz (mit GAIN auf 15 Uhr)		
Äquivalentes Eingangsrauschen		-121 dBu oder weniger (IHF-A) bei +54 dB/150 Ω am Eingang		
Display		LCD mit Hintergrundbeleuchtung (Auflösung: 96×64)		
Stromversorgung		Vier Typ-AA-Batterien (Alkaline- oder Lithium-Batterien oder aufladbare NiMH-Akkus) Netzteil (ZOOM AD-17): DC 5V / 1A Support für USB-Bus-Power		
Ungefähre Batterielaufzeit bei der Aufnahme		Aufnahme mit 44,1 kHz/16 Bit/4-Kanal-Audio auf SD-Karte (48V: inaktiv, LCD BACKLIGHT: 15sec, BATTERY SAVING: aktiv, Kopfhörer-Impedanz: 62 Ω): Alkaline-Batterien: ca. 2 Stunden NiMH-Batterien (1.900 mAh): ca. 3,5 Stunden Lithium-Batterien: ca. 6,5 Stunden • Die oben genannten Werte sind Näherungen. • Die Laufzeiten im Dauerbetrieb wurden mit hauseigenen Testverfahren ermittelt. Die tatsächlichen Laufzeiten hängen stark von den jeweiligen Betriebsbedingungen ab.		
Leistungsaufnahme		5 W		
Außenabmessungen		268 mm (B) x 282 mm (T) x 74 mm (H)		
Gewicht		1,56 kg		

Spezifikationen der Send-Effekte

Nr.	Typ	Erklärung	Parameter 1	Parameter 2	Tempo-Sync
1	Hall 1	Hall-Reverb mit höhenreichem Charakter	TONE	DECAY	
2	Hall 2	Hall-Reverb mit vielen ersten Reflexionen	TONE	DECAY	
3	Room	Dichter Raumhall	TONE	DECAY	
4	Plate	Plattenhall-Simulation	TONE	DECAY	
5	Delay	Digitales Delay mit transparentem Klang	TIME	FEEDBACK	●
6	Chorus	Stereo-Chorus mit breitem, klarem Klangbild	TONE	RATE	
7	Vocal 1	Effektkombination aus Delay und Plattenhall – speziell geeignet für Balladen	TIME	DECAY	
8	Vocal 2	Für Rock geeigneter Effekt, der ein Delay mit einem Room Reverb kombiniert	TIME	DECAY	

Anmerkung: Der Delay-Effekt kann auf das Projekttempo synchronisiert werden. Drücken Sie zur Synchronisation RECORDER > TEMPO und stellen Sie das Tempo ein. Das Tempo wird basierend auf Viertelnoten synchronisiert.

Blockschaltbild des Mixers





4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
www.zoom.co.jp