


RO30KOP

www.acidlab.de



Declaration of Conformity

Manufacturer:	Klaus Süßmuth Elektronik	
Manufacturer's Address:	Karlsbaderstr. 7 D-83024 Rosenheim, Germany	

The manufacturer hereby declares that the product

Product Name: **Robokop, Autobot, Bassline, Miami, Bombass**
Model Numbers: **all**
Product Options: **all**

complies with the following European directives:

2006/95/EC, Low voltage directive (LVD)
2004/108/EC, EMC-Directive

The applied standards certifying the conformity are listed below:

Electromagnetic Emission: EN 61000-6-3, EN 55011

Electromagnetic Immunity: EN 61000-6-1

Safety (Low Voltage Directive) : EN 61010-1

November 02, 2013

Rosenheim, Germany



Klaus Süßmuth

Vorwort

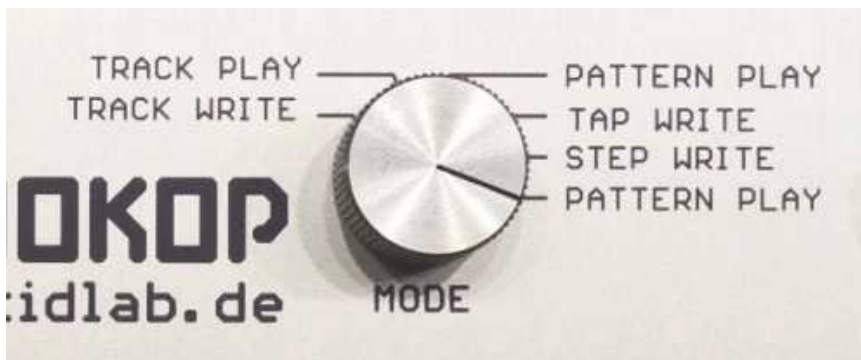
Danke, dass Sie sich für ein Acidlab Instrument entschieden haben. Acidlab Instrumente sind für den Live-Einsatz gedacht und sollen die klassischen Analoounds wieder für den Bühneneinsatz verfügbar machen. Natürlich können Acidlab Instrumente auch im Studio eingesetzt werden.

Alle Acidlab Instrumente werden in Deutschland, professionell und in Serie, hergestellt. Dadurch wird ein günstiges Preis- Leistungsverhältnis bei hoher Qualität erreicht.

Der Robokop ist der Sequencer Teil von der Miami. Mit seinen 12 Trigger-Ausgängen können z.B. acidlabs Drum-Module (wie z.B. 8BD, 8SD, ...) angesteuert oder andere Ereignisse in einem Modular-System getriggert werden.

Der Sequenzer

Modes



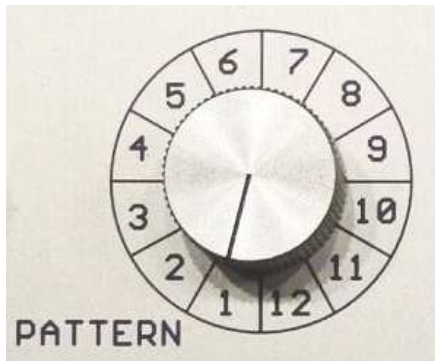
In allen sechs Modes ist ein Weiterlaufen des Sequenzers garantiert. Im laufenden Betrieb ist ein Umschalten der Modes möglich. Ein Umschalten in einen anderen Mode erfolgt nach Ablauf des letzten Steps des aktuellen Patterns.

Start/Stop



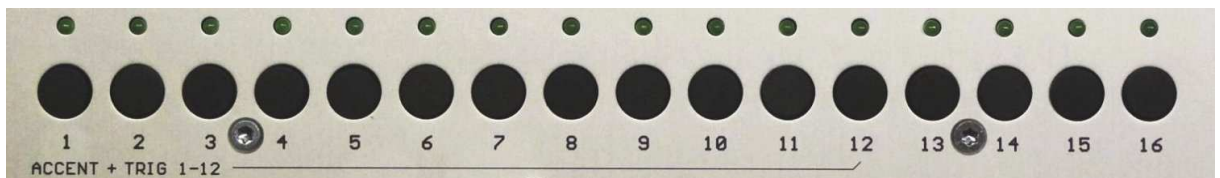
Start/Stop funktioniert in jedem Modus und setzt das Pattern auf den Startpunkt, also Step 1 des aktuellen Patterns zurück.
Im synchronisierten Betrieb kommt Start/ Stop vom MIDI-In oder Sync-In, und die Start/Stop-Taste hat keine Funktion.

Pattern Group



Es stehen 12 Pattern-Groups zur Verfügung die mit einem Drehschalter ausgewählt werden können. Eine Pattern-Group wiederum beinhaltet 16 Pattern welche über die Patterntasten (1-16) selektiert werden.

Pattern

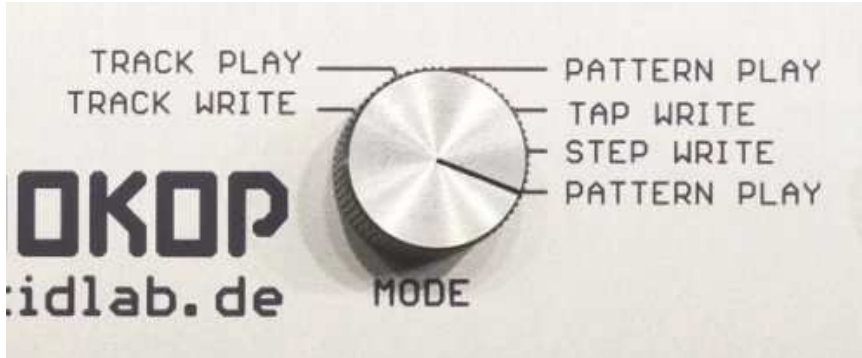


Das aktuelle Pattern wird mit den LEDs 1 bis 16 angezeigt.
Ein Pattern besteht aus maximal 16 Steps.

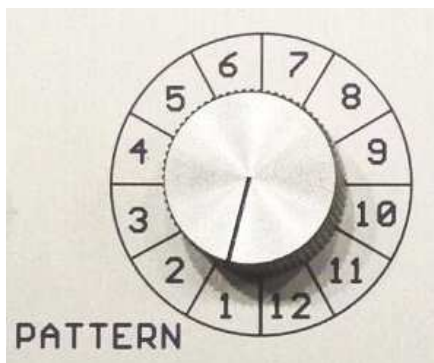
***Es stehen insgesamt 192 Pattern zur Verfügung.
12 Pattern-Groups mit je 16 Pattern.***

Pattern Play

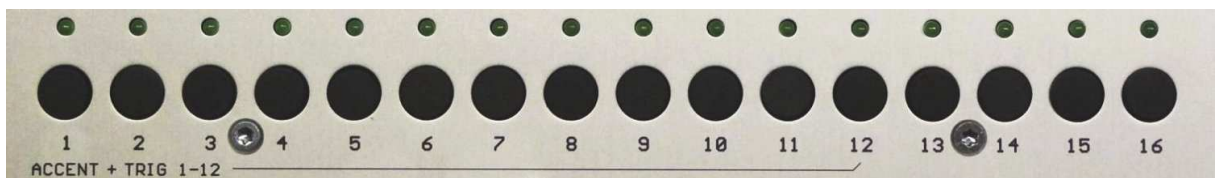
Bei einem neuen Robokop ist der Speicher leer und es müssen erst einmal Pattern programmiert werden! → siehe Pattern-Write Mode



Im Pattern-Play Modus werden Pattern wiedergegeben.
Die obere LED-Reihe leuchtet mit dem jeweils aktiven Step auf.
Das Lauflicht hat die Länge des Patterns, also 1 bis 16.



Die Patterns werden aus einer der 12 Pattern-Groups ausgewählt.
Das Umschalten der Pattern-Group mit dem Drehschalter ist fortlaufend möglich und erfolgt zum nächsten Patternende.
Jede der 12 Pattern-Groups hat 16 Pattern zur Auswahl die mit der unteren Tasterreihe ausgewählt werden.



Das jeweils aktive Pattern wird mit der LED über dem Taster blinkend als Aktives angezeigt. Beim Drücken eines neuen Patterns leuchtet diese LED zunächst dauerhaft. Nach Ablauf des letzten Steps wechselt der Sequenzer zum neu gewählten Pattern. Jetzt blinkt diese LED.

Es stehen insgesamt 192 Pattern zur Verfügung, also 12 Pattern-Groups mit jeweils 16 Pattern.

Pattern Chaining

Im Pattern-Play Modus ist das Aneinanderreihen (Chaining) von Pattern aus einer Pattern-Group möglich.

Ist z.B. Pattern 1 aktiv und wiederholt sich, wird Patterntaste 1 nochmals gedrückt gehalten, und zusätzlich, kurz die Patterntaste 2 gedrückt. Es leuchten beide LEDs, das von Pattern 1 und das von Pattern 2.

Beide Pattern werden jetzt abwechselnd gespielt. Das jeweils aktive blinkt und das Andere leuchtet dauernd.

Diese Aneinanderreihen zweier benachbarter Pattern ist mit den Patterns 1-2, 2-3, 3-4, ... 15-16 möglich. Das Aneinanderreihen benachbarter Pattern ist bis zu allen 16 Pattern einer Bank möglich, aber auch das Aneinanderreihen, über das achte Pattern zum ersten Pattern ist möglich!

Mögliche Pattern-Chains (Pattern Reihen):

2-3, 4-6, 13-15, 1-16,....., 15-3

Alle Pattern zwischen den beiden gleichzeitig gedrückten Patterntasten leuchten dauernd auf, und das jeweils aktive Pattern blinkt.

Die aneinandergereihten Pattern wiederholen sich nach Ablauf des letzten Pattern, z.B.:

Chain aus 4 Pattern: Gewählt: 2-5
→ 2, 3, 4, 5; 2, 3, 4, 5,....

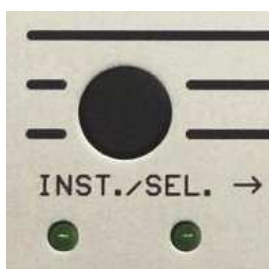
Chain aus 2 Pattern: Gewählt: 13-14
→ 13, 14; 13, 14, ...

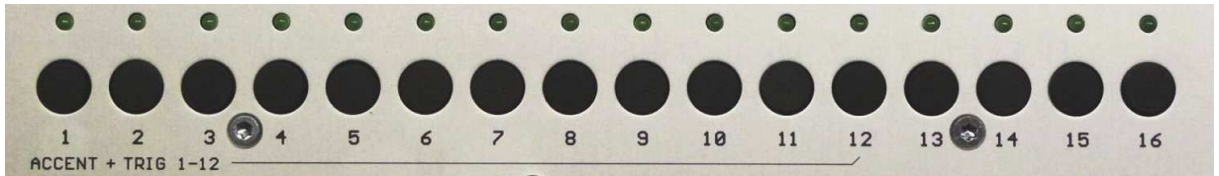
Pattern Copy + Paste (Pattern Play Mode)

Im Pattern-Play Mode ist es möglich Pattern zu kopieren.

Copy-Funktion

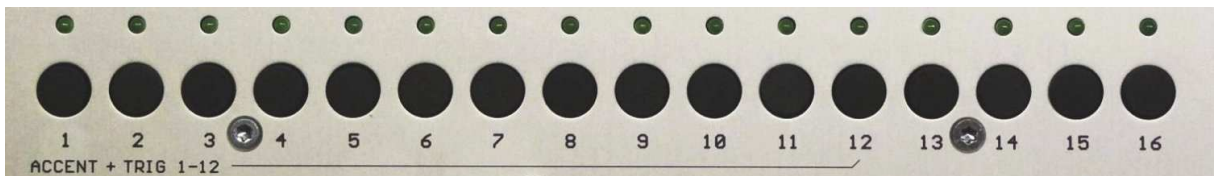
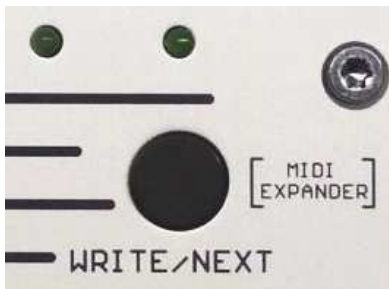
Mit gedrückt gehaltener Inst./ Select-Taste wird das zu kopierende Pattern (1-16) in den Zwischenspeicher übernommen. Das Pattern bleibt in dem Zwischenspeicher bis ein neues Pattern ausgewählt wird.



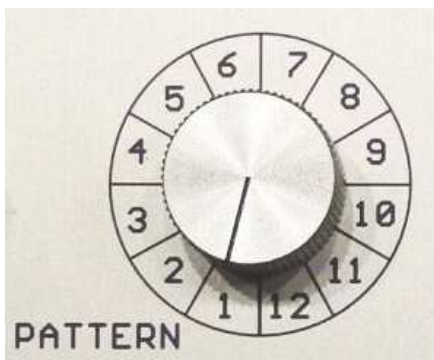


Paste-Funktion

Mit gedrückt gehaltener Write/ Next-Taste wird das Pattern im Zwischenspeicher auf seinen neuen Pattern-Platz (1-16) kopiert. Das zuvor an diesem Platz gespeicherte Pattern wird damit überschrieben.



Das Kopieren funktioniert auch in eine andere Patterngruppe. Hierzu wird mit dem Pattern Group Drehschalter die neue Gruppe ausgewählt und dann die Paste-Funktion ausgeführt.



Pattern Write

Bei einem neuen Robokop ist der Speicher leer und es müssen erst einmal Pattern programmiert werden!

Es gibt zwei Pattern Write Modes:

- Pattern Step-Write
- Pattern Tap-Write

Das Einschalten des Pattern Tap- oder Step-Write Modus ist im laufenden Betrieb aus dem Pattern-Play Modus möglich.

Im Pattern-Play Modus gewählte Chains, z.B. 5 bis 7, werden im Pattern Tap-Write Modus übernommen und zyklisch wiederholt

Die ganze Pattern-Chain kann im Pattern Tap-Write Modus editiert werden.

Bei einem Weiterschalten in den Pattern Step-Write Modus, ist nur noch das zuletzt aktive Pattern gewählt, wiederholt sich und kann editiert werden.

Ist z.B. die Chain 5-7 gerade im Pattern Tap-Write Modus im Pattern 6 und es wird in den Pattern Step-Write Modus geschaltet, so ist das Pattern 6 für den Step-Write Modus gewählt und kann editiert werden.

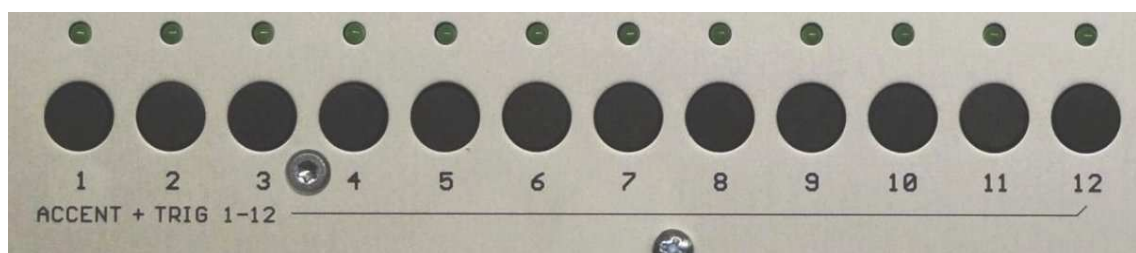
Die Auswahl, der zu ändernden Pattern, erfolgt immer im Pattern-Play Modus. Im Pattern-Write Modus kann das Pattern dann editiert werden.

Im Tap-Write Modus können einzelne und Pattern-Chains editiert werden. Im Step-Write Modus kann nur ein einzelnes Pattern editiert werden.

Pattern Tap-Write

Im Tap-Write Modus ist es möglich im laufendem Betrieb die Programmierung der Trigger „live“ zu verändern. Die Auswahl der zu editierenden Patterns oder der Pattern-Chain fand im Pattern-Play Mode statt.

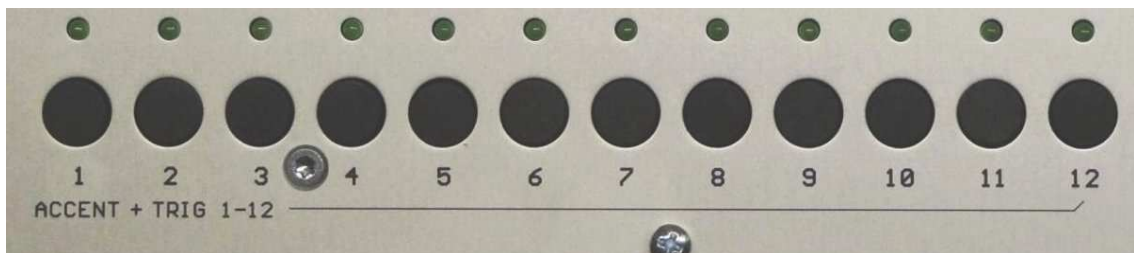
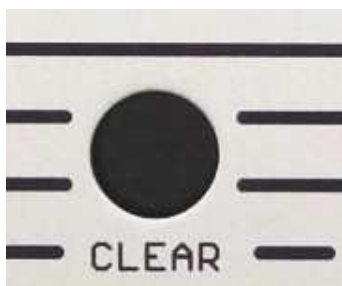
Die obere LED Lauflichtkette, läuft wie im Pattern-Play Modus ab. Die LEDs der Trigger-Tasten (AC/Trig1,Trig2 ,Trig3,...) zeigen die programmierten Trigger an:



Durch Drücken der Tasten Accent/Trig1, Trig2, Trig3, ... werden diese in dem Moment des Durchlaufens geschrieben. Mit der Taste Accent/Trig1 wird ein Accent zu den an dieser Stelle programmierten Trigger (Trig2, Trig3, ...) hinzugefügt. Entsprechend zeigen die LEDs über den Instrumententasten die jeweilige Programmierung der Steps an. Bei nochmaliger Programmierung eines Instruments auf den gleichen Step, bleibt die Programmierung bestehen.

Clear Instrument

Ist ein Trigger in einem Step falsch oder unerwünscht, kann dieses mit der Clear-Taste und gleichzeitig gedrückter Instrumententaste (Accent/Trig1, Trig2, Trig3, ...) im Moment des Ablaufens gelöscht werden.



Wird die Clear-Taste und die Trigger-Taste (Accent/Trig1, Trig2, Trig3, ...) über einen längeren Zeitraum und über mehrere Steps gedrückt gehalten, so wird das Instrument in allen durchlaufenden Steps gelöscht.

Clear all Instruments

Alle Trigger des Steps werden mit gleichzeitigem Drücken der Clear-Taste und der Inst./Select-Taste gelöscht.

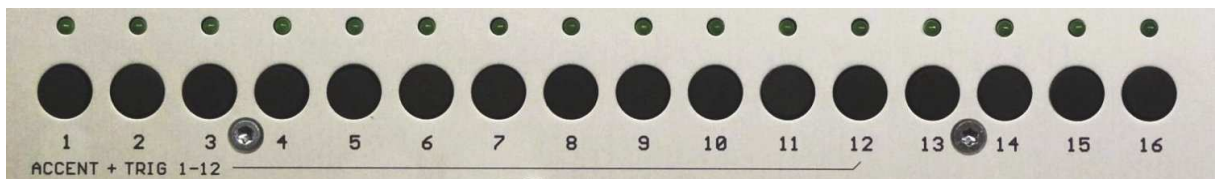


Wird die Clear-Taste und die Inst./Select-Taste über einen längeren Zeitraum, und über mehrere Steps gedrückt gehalten, so werden alle Trigger der durchlaufenden Steps gelöscht.

Ein ganzer Patterndurchlauf mit gedrückter Clear-Taste und gedrückter Inst./Select-Taste, löscht das ganze Pattern bzw. die Pattern-Chain leer.

Pattern Length Programmierung (Pattern Tap-Write Mode)

Mit dem gleichzeitigen Drücken der Length-Taste und einer der Step-Tasten (1-16) wird der letzte Schritt des Pattern ausgewählt.

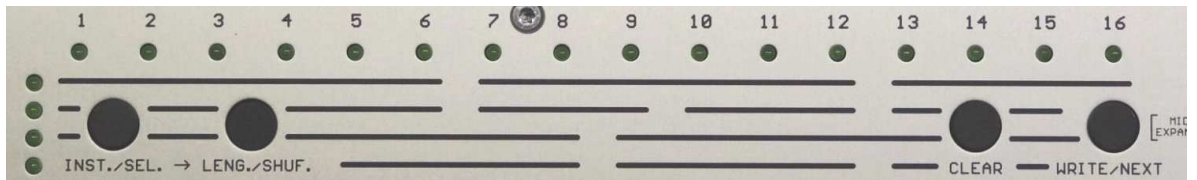


Es wird z.B. die Length-Taste und die Taste für Step 12 gedrückt. Jetzt wiederholt sich das Pattern nach dem zwölften Step, und ist 12 Steps lang. Die zuletzt eingegebene Patternlänge wird in die anderen Modes übernommen. Die nicht gespielten Steps bleiben im Speicher.

Scale Programmierung (Pattern Tap-Write Mode)

Der Scale eines Patterns wird mit der Scale-Taste in vier möglichen Stufen verändert.





Eine der vier Scale-LEDs zeigt den gewählten Scale.
Die untere Scale-LED entspricht dem 4/4-Takt.

Der Shuffle kann nur im Scale 4/4-Takt (unterste LED leuchtet) geändert werden!

Shuffle Programmierung (Pattern Tap-Write Mode)

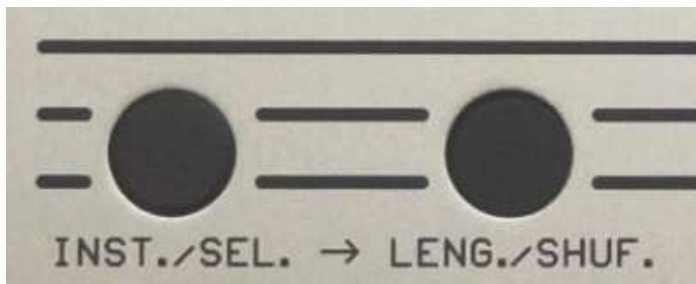
Bei der Miami gibt es zwei Shuffle-Arten:

- Mit der ersten Shuffle-Art, werden die geradzahligen Steps (2,4,6,...) verzögert. Das entspricht dem üblichem Shuffle wie bei einer 909.
- Mit der zweiten Shuffle-Art, werden die Steps 3,7,11 und 15 verzögert. Die zweite Shuffle-Art entspricht dem Shuffle der CR-8000.

Beide Shuffle-Arten wirken gleichzeitig.

Jede der zwei Shuffle-Arten lässt sich in 5 Stufen verändern.

Hierzu werden die Tasten Instr./Select und Length/Shuffle gleichzeitig gedrückt.



Auf den LEDs der Step-Tasten (1-16), zeigen die LEDs 1-5 die Shuffle-Einstellung der ersten Shuffle-Art

Die LEDs 8-12 zeigen die Shuffle-Einstellung der zweiten Shuffle-Art.

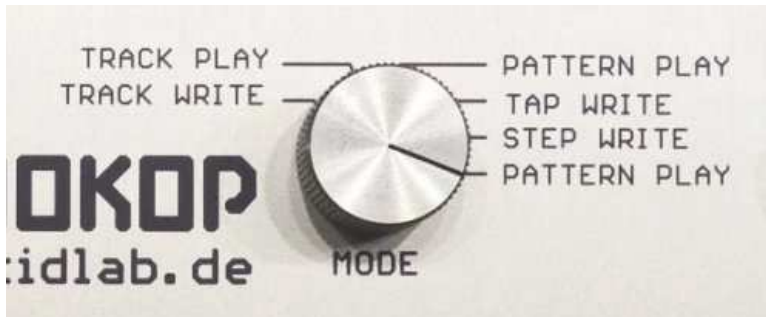
Mit den dazugehörigen Step-Tastern 1-5 und 8-12 lässt sich der Shuffle bei gedrückt gehaltenen Tasten Instr./Select und Length/Shuffle verstellen.

Wenn die Shuffle-Einstellung auf den Steps 1 und 8 steht gibt es keinen Shuffle.

Mit dem Umschalten des Scales, setzen sich die Shuffle-Einstellungen zurück (→ kein Shuffle)!

Pattern Step-Write

Mit dem Mode-Drehschalter kommt man in den Pattern Step-Write Mode ohne das Gerät anzuhalten.

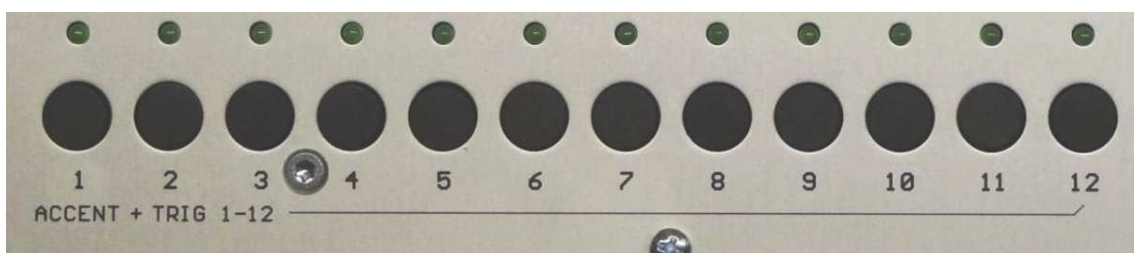
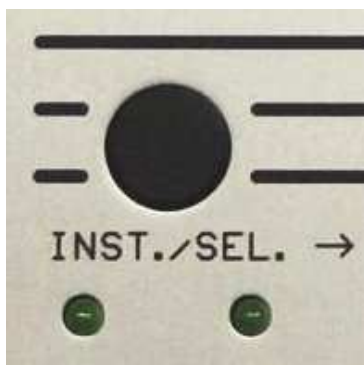


Im Gegensatz zum Pattern Tap-Write Mode kann hier nur ein einzelnes Pattern abgespielt und editiert werden. Das Pattern wird beim Zeitpunkt des Umschaltens genommen und beim Rückschalten ist ein Weiterspielen sichergestellt.

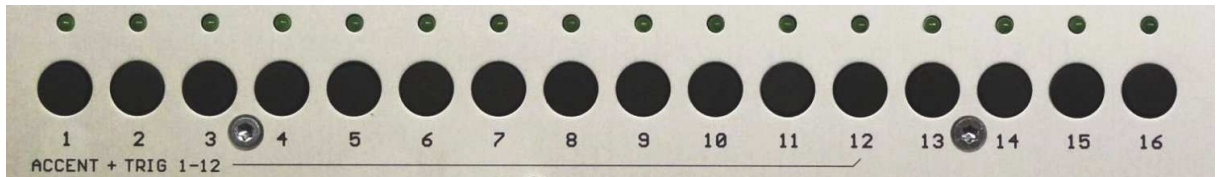
Im Pattern Tap-Write Mode werden die Trigger in der Art des Lauflicht-Sequenzers eingegeben. Das Setzen jedes Triggers auf einen Step, findet einzeln statt. Die hier programmierten Patternlänge, Scale- und Shuffle-Funktionen werden im Pattern Play Mode bzw. im Pattern Tap-Write Mode übernommen.

Instrumenten Auswahl

Der zu programmierende Trigger (oder Accent/Trig1) wird mit gleichzeitig gedrückter Inst./Select-Taste und einer der Trigger-Tasten (Accent/Trig1, Trig2, Trig3,...) ausgewählt.



Mit gedrückter Inst./Select-Taste wird die ausgewählte Trigger-Spur (oder Accent/Trig1) mit der LED über der Instrumententaste angezeigt. Wird die Inst./Select-Taste nicht mehr gedrückt, hat man die Programmierung von der Triggerspur mit den LEDs über den Step-Tastern (1-16) angezeigt.

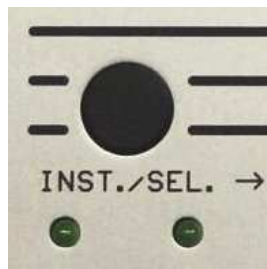
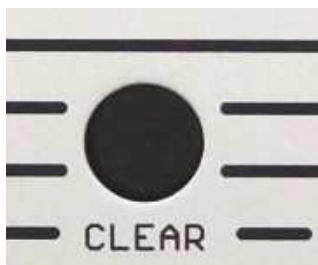


Trigger setzen oder löschen

Durch das Drücken der Step-Taster (1-16) wird die gewählte Triggerspur an die entsprechende Position im Pattern gesetzt und durch eine leuchtende LED über dem Taster angezeigt. Durch nochmaliges Drücken wird der Trigger an dieser Stelle wieder entfernt.

Clear Pattern (Pattern Step-Write Mode)

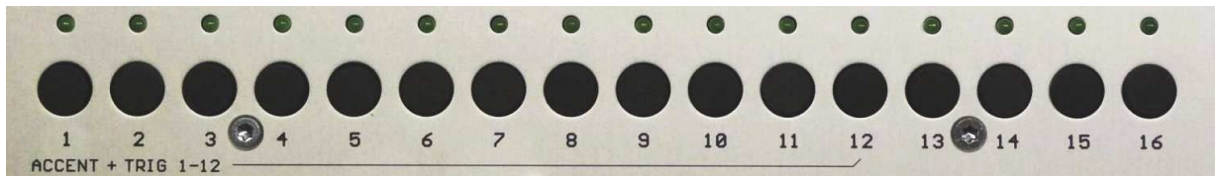
Das komplette Pattern wird mit gleichzeitigem Drücken der Clear-Taste und der Inst./Select-Taste gelöscht.



Pattern Length Programmierung (Pattern Step-Write Mode)

Mit dem gleichzeitigem Drücken der Length-Taste und einer der Step-Tasten (1-16) wird der letzte Schritt des Pattern ausgewählt.



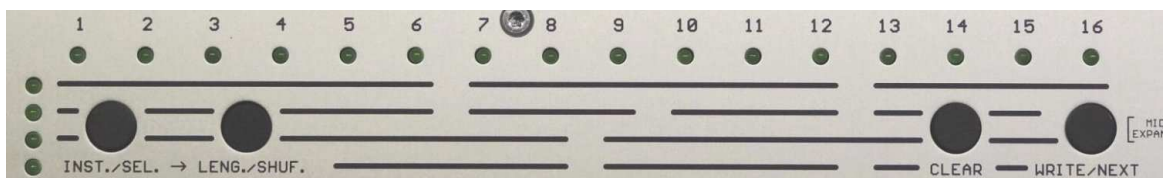
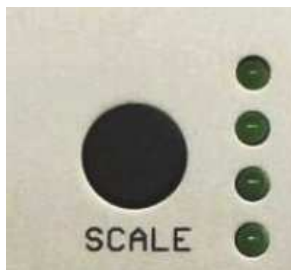


Es wird z.B. die Length-Taste und die Taste für Step 12 gedrückt. Jetzt wiederholt sich das Pattern nach dem zwölften Step, und ist 12 Steps lang. Die zuletzt eingegebene Patternlänge wird in die anderen Modes übernommen. Die nicht gespielten Steps bleiben im Speicher.

Die Pattern Length Programmierung ist wie im Pattern Tap Write Mode!

Scale Programmierung (Pattern Step-Write Mode)

Der Scale eines Patterns wird mit der Scale-Taste in vier möglichen Stufen verändert.



Eine der vier Scale-LEDs zeigt die gewählte Scale-Art an. Die untere Scale-LED entspricht dem 4/4-Takt.

Die Scale Programmierung ist wie im Pattern Tap Write Mode!

Shuffle Programmierung (Pattern Step-Write Mode)

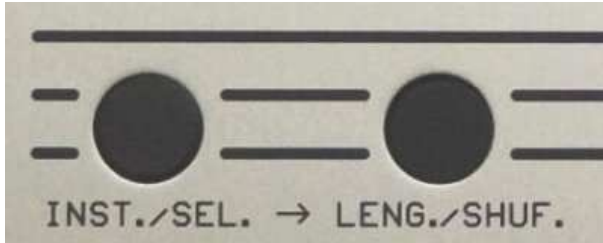
Der Shuffle kann nur im Scale 4/4-Takt (unterste LED leuchtet) geändert werden!

Beim Robokop gibt es zwei Shuffle-Arten:

- Mit der ersten Shuffle-Art, werden die geradzahigen Steps (2,4,6,...) verzögert. Das entspricht dem üblichem Shuffle wie bei einer 909.
- Mit der zweiten Shuffle-Art, werden die Steps 3,7,11 und 15 verzögert. Die zweite Shuffle-Art entspricht dem Shuffle der CR-8000.

Beide Shuffle-Arten wirken gleichzeitig.
Jede der zwei Shuffle-Arten lässt sich in 5 Stufen verändern.

Hierzu werden die Tasten Instr./Select und Length/Shuffle gleichzeitig gedrückt.



Auf den LEDs der Step-Tasten (1-16), zeigen die LEDs 1-5 die Shuffle-Einstellung der ersten Shuffle-Art. Die LEDs 8-12 zeigen die Shuffle-Einstellung der zweiten Shuffle-Art. Mit den dazugehörigen Step-Tastern 1-5 und 8-12, lässt sich der Shuffle bei gedrückt gehaltenen Tasten Instr./Select und Length/Shuffle verstellen. Wenn die Shuffle-Einstellung auf den Steps 1 und 8 steht gibt es keinen Shuffle.

Mit dem Umschalten des Scales, setzen sich die Shuffle-Einstellungen zurück (→ kein Shuffle)!

Die Shuffle Programmierung ist wie im Pattern Tap Write Mode!

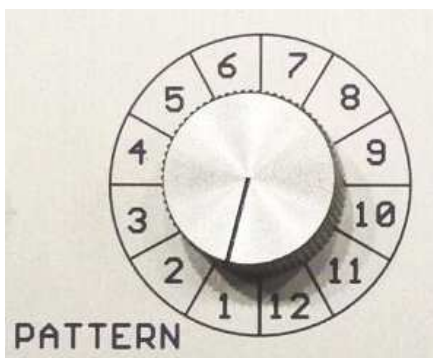
Track Play Mode

Bei einem neuen Robokop, ist der Speicher leer, und es müssen erst einmal Tracks programmiert werden!

Ein Track ist eine Aneinanderreihung unterschiedlicher Pattern aus einer Pattern-Group.

Hier werden die im Track Write Mode aneinandergereihten Pattern, als Tracks 1-12 wiedergegeben.

Die Auswahl erfolgt mit dem Pattern-Group Drehschalter:



Pro Pattern-Group (1-12) steht ein Track zur Verfügung.

Ein Wechsel in einen neuen Track lässt mit Ablauf des aktuellen Pattern, den neu gewählten Track als nächstes mit seinem Pattern 1 beginnen. Beim Wechsel in Pattern-Play Mode ist man beim Pattern 1 dieser Pattern-Group. Im Track-Play Mode können nur die 12 programmierten Tracks wieder gegeben und gewechselt werden. Mit einem Start/Stop wird der Track zurückgesetzt und startet wieder mit dem Pattern 1 des Tracks.

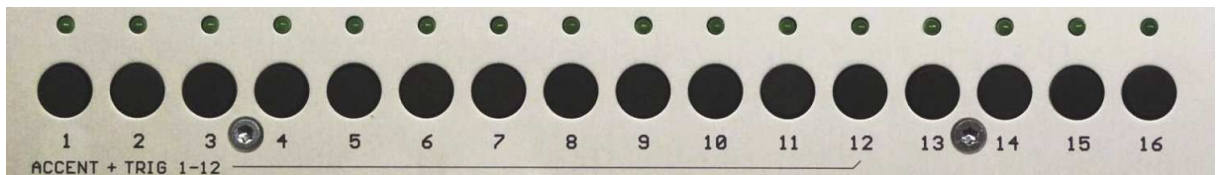
Track Write Mode

Hier werden mehrere Pattern ausgewählt, aneinandergereiht und bilden dann den Track, der im Track Play Mode abgespielt wird.

Der neu zu programmierende Track wird im Track Play Mode ausgewählt.

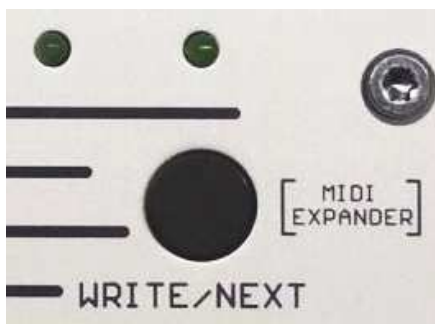
Mit dem Umschalten in den Track Write Mode ist die vorherige Track-Programmierung gelöscht, und es kann ein neuer Track programmiert werden. Der Ablauf ist wie im Pattern Play Mode. Ein ausgewähltes Pattern kann aber nur aus der Pattern-Group stammen, in welche mit dem Mode-Wahlschalter eingeschaltet wurde.

Man hat 16 Pattern zur Auswahl, die mit der unteren Tasterreihe (1-16) ausgewählt werden.



Das jeweils aktive Pattern wird mit der LED über dem Taster blinkend als Aktives angezeigt und wird nach Ablauf des vorangegangenen Pattern abgespielt.

Mit Write/Next wird das aktuelle Pattern zum ersten Pattern des Tracks.



Dann wird ein neues Pattern ausgewählt. Write/Next Taste drücken, und das zweite Pattern ist im Track festgelegt. Ein neu ausgewähltes Pattern wird, wie im Pattern Play Mode fortlaufend wiederholt.

Wie im Pattern Play Mode können mehrere Pattern aneinandergereiht werden und mit einem Write/Next komplett in den Track übernommen werden.

Zum Beispiel:

Pattern 1	Write/Next drücken
Pattern 1	Write/Next drücken
Pattern 14-15 gechaint	Write/Next drücken

Im Trackspeicher stehen jetzt folgende Pattern als Abfolge:
1,1,14,15

→ Wird jetzt mit dem Mode-Schalter auf Track Play Mode geschaltet, dann ist die Track-Programmierung abgeschlossen, und es wiederholen sich genau diese sechs Pattern fortlaufend als Track:

1, 1, 14, 15; 1, 1, 14, 15; 1, 1, 14, 15;

Der programmierte Track einer Pattern-Group wird mit dem Einschalten in den Track Write Mode gelöscht!

Synchronisation

Der Sequenzer kann über MIDI-In oder Sync-In (Roland) von extern synchronisiert werden!

MIDI-Clock auf Sync out:

Ist der Synchronisationsschalter in der Stellung MIDI-In, wird auf das MIDI-Clock von einem MIDI-Master, der an der Buchse MIDI-In angeschlossen ist, synchronisiert.



An der Sync-Buchse wird dann ein Sync-Out Signal für andere Geräte mit Sync-In Eingang ausgegeben.

Sync-Slave:

Ist der Synchronisationsschalter in der Stellung Sync-In, wird auf ein Sync-Clock von einem externen Sync-Master, der an der Sync-Buchse angeschlossen ist, synchronisiert.

Sync-Master:

Ist der Synchronisationsschalter in der Stellung Sync-Out, ist das Gerät ein Sync-Master.

An der Sync-Buchse wird ein Sync-Out Signal ausgegeben, um andere Geräte mit Sync-In Eingang zu synchronisieren.



Mit dem Temporegler wird das Tempo bestimmt und mit der Start/ Stop Taster wird das Gerät gestartet oder gestoppt.

***Beim Sync-Kabel müssen alle Steckerpins verbunden sein.
Bei manche MIDI-Kabeln sind nicht alles Pins durchkontaktiert und können daher nicht als Sync-Kabel verwendet werden.***

MIDI-Expander Mode

Der Acidlab Robokop kann auch über MIDI-Noten angesteuert werden.

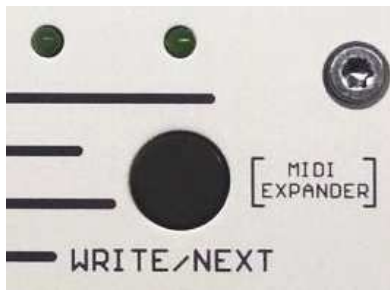
Um in den MIDI-Expander-Mode zu gelangen, wird zunächst das Gerät ausgeschaltet.

Bei einem Robokop als Tischgerät wird mit dem Ein-Aus-Schiebeschalter auf der linken Geräteseite ausgeschaltet.

Beim Robokop als Modul wird die Versorgung des kompletten Modular-Systems ausgeschaltet.

Jetzt wird die Write/Next [MIDI Expander] –Taste gedrückt gehalten und wieder eingeschaltet.

Beim Robokop als Tischgerät wieder mit dem Ein-Aus-Schiebeschalter, und beim Modul wird die Versorgungsspannung des Modularsystems wieder eingeschaltet.



Wenn alle 4 Scale-LEDs leuchten, ist man im MIDI-Expander-Mode.

Mit dem gleichen Vorgehen, kommt man auch wieder in den Sequenzer-Betrieb zurück!

Mit den Tasten Instr./Select und der Write/Next [MIDI Expander] –Taste wird der Midi-Learn-Modus aktiviert und die LED über der Write/Next [MIDI Expander] –Taste blinkt.

Die erste empfangene Midi-Note bestimmt den Midi-Kanal (1-16) und die blinkende LED erlischt.

Der Midi-Kanal bleibt bis zu einem neuen Midi-Learn gespeichert.

Jetzt können mit folgenden MIDI-Noten, die Instrumente der Miami gespielt werden:

36	→	Trig2	42	→	Trig8
37	→	Trig3	43	→	Trig9
38	→	Trig4	44	→	Trig10
39	→	Trig5	45	→	Trig11
40	→	Trig6	46	→	Trig12
41	→	Trig7			

Mit Velocitywerten > 100, wird der Accent/Trig1 ausgelöst!

Ausgänge

Accent-Out:

Der Accent Out (3,5 mm mono) entspricht einem Trigger-Ausgang. Es ist ein +12V Impuls mit einer Dauer von 20ms.



Accent/Trig1 Out ist in erster Linie zum Ansteuern von Trigger- oder Accent-Eingängen von Drum-Modulen, Gate-/Trigger-Eingänge analoger Synthesizer oder Eingänge vom Modular-System gedacht.

Trigger Ausgänge:

Die 11 Triggerspuren, stehen als 11 Einzelausgänge Trig2, Trig3, Trig4, ... (3,5 mm mono) zur Verfügung.

Jeder Triggerausgang ändert seine Amplitude in Abhängigkeit des programmierten Accents und der Accent Einstellung am Drehknopf.



Jeder Triggerausgang (Trig2, Trig3, ...) hat eine Ausgangsamplitude von 4,2 Volt, wenn kein Accent programmiert ist. Die Impulslänge beträgt 10ms. Mit programmierten Accent auf den jeweiligen Step, beträgt die Ausgangsamplitude 4,2 bis 11,5Volt.

Mit dieser sich ändernden Triggeramplitude lassen sich angeschlossene Drum-Module dynamisch spielen.

Die Höhe des programmierten Accent lässt sich mit dem Accent-Drehknopf einstellen.



Spannungsversorgung

Robokop Tisch-Version:

***Das Gerät kann nur mit dem mitgelieferten AC-Steckernetzteil (12VAC/min. 300mA) betrieben werden.
Keine anderen Steckernetzteile verwenden!***



Der Robokop besitzt einen Ein-Aus-Schiebeschalter auf der linken Geräteseite. Ersatznetzteile können bei acidlab.de bestellt werden. Für den Betrieb in den USA oder an 115VAC Netzen wird ein anderes Netzteil benötigt.

Robokop Modular-Version:

Der Robokop als Modular-Version muss mit einem 2x8 poligen oder 2x10 poligen Flachbandkabel an dem +/-12V-Powerbus (Doepfer-Standard) angeschlossen werden. Der unterste Pin ist der -12V Pin. Die zweite 2x10 polige Stiftleiste auf der Platine kann verwendet werden, um weitere Module in Reihe (flying-bus) zu verschalten.

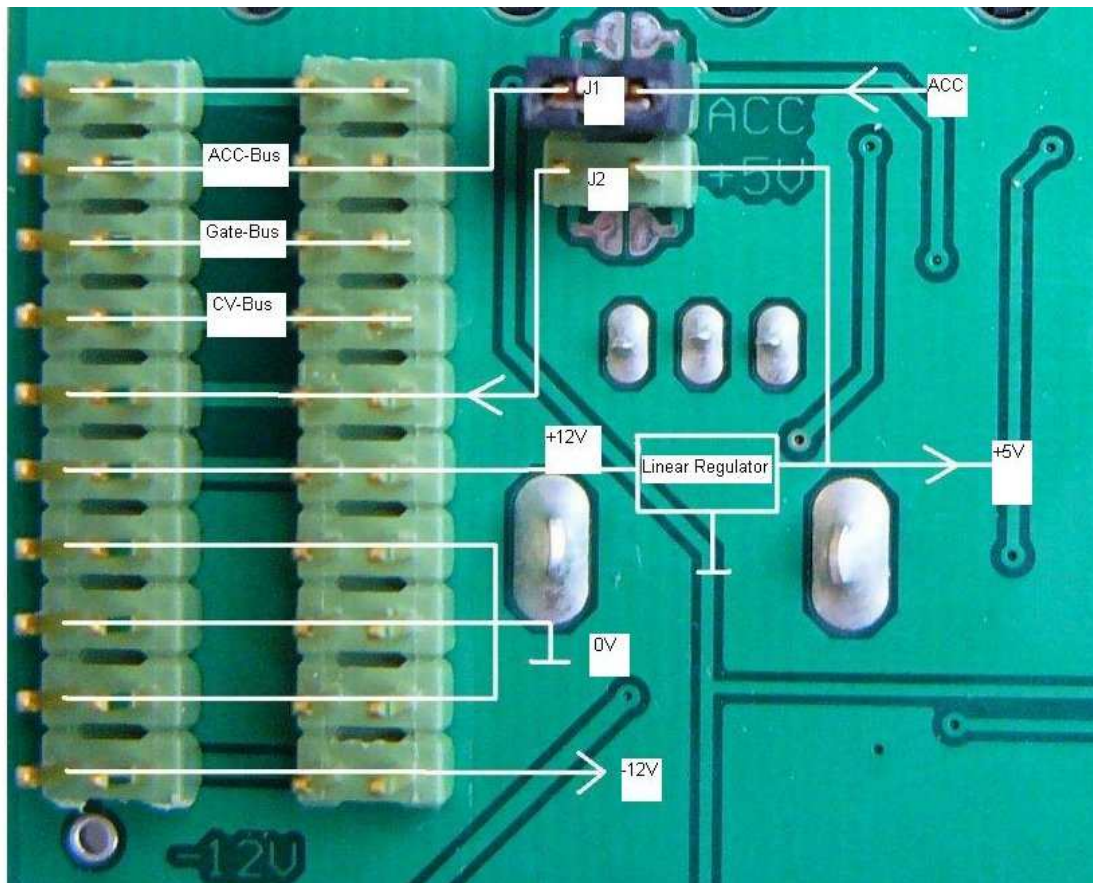
Eine +5V-Versorgung wird nicht benötigt.

Der Robokop erzeugt seine eigene +5V aus der angeschlossenen +12V.

Die Stromaufnahme vom Robokop beträgt max. +12V/80mA und -12V/20mA.

+5V-Versorgungsbus:

Der Robokop macht sich aus den +12V seine eigenen +5V.
Wenn der +5V-Bus noch nicht von einer +5V-Stromversorgung gespeist wird, kann der Robokop mit dem gesetzten Jumper J2 seine +5V auf den +5V-Bus geben.



Diese +5V sind mit maximal 200mA belastbar!

Sollten diese +5V von anderen Modulen auf dem Versorgungs-Bus nicht benötigt werden, soll der Jumper J2 nicht gesetzt werden!

Accent-Bus:

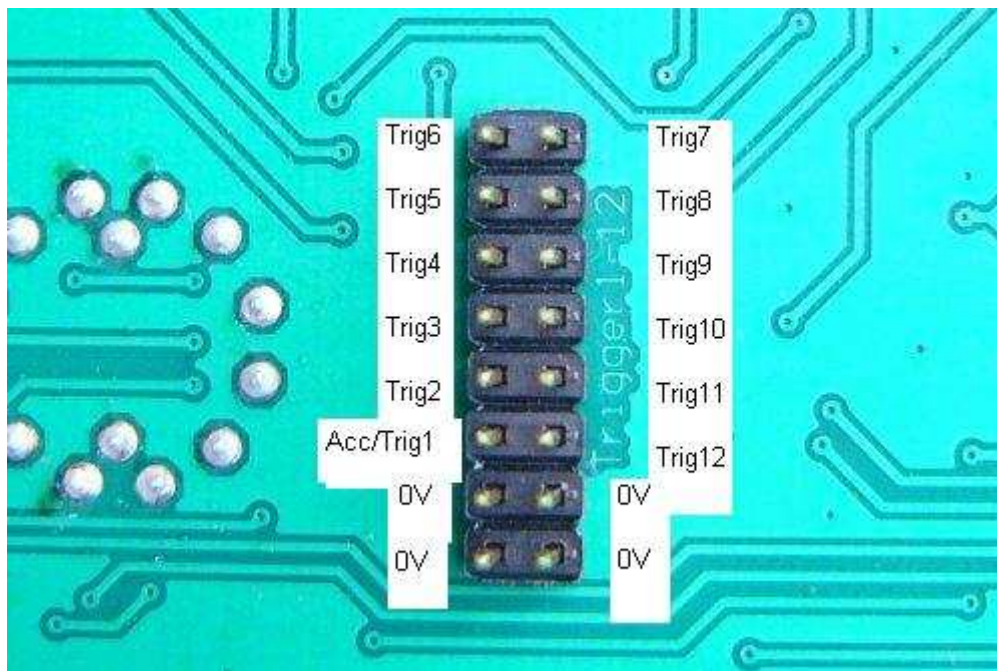
Wenn der Accent-Bus noch nicht gespeist wird, kann der Robokop dazu verwendet werden. Dazu muss der Jumper1 gesetzt werden, und 2x10 polige Flachbandkabel zwischen den jeweiligen Modulen verwendet werden.

Jetzt ist es möglich acidlab`s Drum-module (z.B. 8BD, 8SD, ...) zusätzlich dynamisch anzusteuern.

Die Jumper 1 und 2 sollen nicht gesetzt werden, wenn man keinen Gebrauch von dem +5V-Versorgungsbus oder von dem Accent-Bus macht.

Trigger-Stecker:

Die Stiftleiste mittig auf der Rückseite führt zusätzlich die Trigger-Outs. Diese können intern im Modular-System z.B. mit Drum-Modulen fest verschaltet werden.



Garantie

Der Hersteller gewährt eine Garantie von zwei Jahren ab dem Kaufdatum auf das Produkt nach Maßgabe der hier beschriebenen Bedingungen. Treten innerhalb dieser Zeit Mängel auf so werden diese durch Reparatur behoben. Potis, Schalter und Buchsen gelten bei diesem Produkt als Verschleißteile und sind von dieser Regelung ausgeschlossen. Die Entscheidung über den Garantieanspruch trifft ausschließlich der Hersteller. Bei festgestellten Fremdeingriffen, Modifikationen oder mechanischen Beschädigungen erlischt jeglicher Garantieanspruch. Produkte ohne Garantieberechtigung werden kostenpflichtig repariert. Um den Garantieanspruch zu klären soll auf jedem Fall der Hersteller vor dem Zurückschicken kontaktiert werden. Außer dem Hersteller ist kein Dritter berechtigt Garantieleistungen zuzusichern oder auszuführen. Innerhalb der Garantiefrist ist die Garantie auf weitere Käufer übertragbar. Schadensansprüche wegen Folgeschäden sind ausgeschlossen.

acidlab

Dipl. Ing. (FH) Klaus Süßmuth

e-mail: klaus@acidlab.de

web: www.acidlab.de