

Zoom L-6 – Szenen & RK-006 Presets (Final v3)

Dieses Dokument fasst die finalen ****Audio-Szenen**** am Zoom L-6, die ****RK-006 Presets**** inkl. EZ-AG Bund-Trigger, Transport-Funktionen und die direkte ****Scene-Umschaltung** im L-6 per EZ-AG** zusammen – alle Tabellen sauber mit einem Header ohne Dopplung.

Szenen (Zoom L-6)

| Szene | Beschreibung | Kanal-Status |
|--|---|--|
| Scene 1 – Jam / Full Setup | Universal-Startpunkt zum Jammen. Alle Quellen sind hörbar und kombinierbar mit beliebigen MIDI-Presets. | Alle Kanäle offen, AUX normal. |
| Scene 2 – Instrumental Fokus (ohne Vocals) | Instrumente im Zentrum; ideal, wenn du nur mit MIDI-Presets (S■1, TL oder beide) arbeitest – ohne Stimme. | T■8 offen; J■6 + S■1 offen; TL offen; Vocals (K1+K2) gemutet. |
| Scene 3 – Performance Fokus (Vocals + Layer) | Vocals im Vordergrund; Instrumente nur als Unterstützung. Für Performance-Momente mit Stimme. | Vocals (K1 → E■4 → K2) offen; J■6 + S■1 leiser; TL offen; T■8 leise oder mute. |

RK-006 Presets (mit EZ■AG Bund■Trigger)

| Preset | Beschreibung | EZ■AG Bund (Note / MIDI-Nr.) |
|----------|---|--|
| Preset 1 | EZ■AG Noten → S■1. T■8 bleibt Clock-Master (Clock an alle benötigten Outs). | Bund 17 (C6 / 84) → Program Change #1 |
| Preset 2 | EZ■AG Noten → Texture Lab. T■8 bleibt Clock-Master. | Bund 18 (C#6 / 85) → Program Change #2 |
| Preset 3 | EZ■AG Noten → S■1 + Texture Lab (Layer). T■8 bleibt Clock-Master. | Bund 19 (D6 / 86) → Program Change #3 |

EZ■AG Transport (Zoom L■6 Aufnahme)

| Funktion | EZ■AG Bund | MIDI |
|----------------|---------------|-----------|
| Aufnahme START | Bund 20 (D#6) | MMC START |
| Aufnahme STOP | Bund 21 (E6) | MMC STOP |

EZ■AG Scene Recall (Zoom L■6 Szenen-Umschaltung)

| Funktion | EZ■AG Bund | MIDI |
|-------------------------------------|---------------|--------------------|
| Scene 1 Recall (Alle offen) | Bund 22 (F6) | Program Change #11 |
| Scene 2 Recall (Instrumental Fokus) | Bund 23 (F#6) | Program Change #12 |
| Scene 3 Recall (Performance Fokus) | Bund 24 (G6) | Program Change #13 |