

## G3 Drum-Modul

Model	G3
Dokument	Manuál
Verze	1.0
Datum vydání	2022-10-24



Před použitím přístroje si pozorně přečtěte tento návod k obsluze a dbejte na bezpečnostní informace! Tento dokument máte k dispozici pro okamžité použití.



Kompletní manuál stáhnete na:  
[gewadrums.com](http://gewadrums.com):  
[gewadrums.com/service](http://gewadrums.com/service)



Výrobce

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor  
 GEWA Music GmbH  
 Quedlinitzer Straße 58  
 08626 Adorf  
 Bewahren Sie die Anleitung zum Nachschlagen auf.  
 GERMANY

Eine Bedienungsanleitung zum Download  
[gewamusic.com](http://gewamusic.com):  
<https://www.gewamusic.com/downloads>

[www.gewadrums.com](http://www.gewadrums.com)

# OBSAH

<b>1</b>	<b>Bezpečnostní informace .....</b>	<b>VI</b>
1.1	Symboly používané v návodu .....	VI
1.2	Bezpečnostní opatření .....	VI
1.3	Správné zacházení .....	VIII
1.4	Nesprávné zacházení ( příklady ) .....	VIII
1.5	CE značení/štítek.....	IX
1.6	FCC štítek/FCC značení.....	X
1.7	Regulační informace - Kanada .....	XI
1.8	Likvidace .....	XIII
<b>2</b>	<b>Obsah balení GEWA G3 .....</b>	<b>15</b>
<b>3</b>	<b>Pokyny pro montáž .....</b>	<b>16</b>
3.1	Uchycení modulu .....	16
3.1	Připojení externích zařízení k modulu G3 .....	17
3.1.1	Přední strana modulu.....	17
3.1.1	Zadní strana panelu.....	18
3.1.2	Činely .....	19
	<b>Náhled pro uživatele .....</b>	<b>21</b>
<b>4</b>	<b>Zapnout zařízení ON / OFF.....</b>	<b>23</b>
4.1	Seznam ikon.....	24
<b>5</b>	<b>Než začnete.....</b>	<b>25</b>
5.1	Vítejte...ovládání / Start asistent.....	25
5.2	Trigger Setup.....	27

5.3	Hi-Hat kalibrace .....	28
<b>6</b>	<b>User Interface – Basics / Uživatelský prostředí.....</b>	<b>30</b>
6.1	Všeobecné funkce.....	30
6.2	Volba a ukládání předvoleb .....	31
6.2.1	Načíst/zvolit.....	31
6.2.2	Uložení.....	32
6.2.3	Název.....	32
<b>7</b>	<b>HOME/Hlavní stránka .....</b>	<b>33</b>
7.1	Předvolby bicí soupravy / Kit Presets.....	35
7.2	Snare Style – Rimshot, Rimclick & X-Fade Sensitivity .....	36
7.3	Nastavení metronomu a úderu / Click.....	37
7.4	Options/Možnosti.....	39
<b>8</b>	<b>nástroj.....</b>	<b>40</b>
8.1	Úprava zvuku .....	41
8.1.1	Instrument Volume - Hlasitost.....	41
8.1.2	Coarse Tuning / Ostré ladění .....	41
8.1.3	Fine Tuning / Jemné ladění .....	41
8.1.4	Attack Time.....	42
8.1.5	Release Time .....	42
8.2	FX Send .....	43
8.3	Sound .....	44
8.3.1	Sound Grouping / Seskupení zvuků .....	45
8.1	Equalizer & Compressor ( Ekválizer a kompresor ) .....	46
8.2	Second Sound .....	49
8.2.1	VÝBĚR ZVUKU / DRUHÝ ZVUK .....	50
<b>9</b>	<b>TRIGGER SET .....</b>	<b>51</b>
9.1	Settings .....	52

9.1.1	Parameter .....	53
9.1.2	X-Talk .....	58
9.1.3	Preset .....	59
9.2	Setup .....	60
9.2.1	Selecting & Changing individual triggers/ Bank .....	61
9.2.2	Preset / Load & Save .....	62
9.3	Hi-Hat calibration .....	63
<b>10</b>	<b>MENU .....</b>	<b>65</b>
10.1	MIX .....	66
10.1.1	General / Všeobecné .....	67
10.1.2	Hi-Hat Volume / HiHat hlasitost .....	68
10.1.3	FX Level .....	69
10.2	EFFECTS / EFEKTY .....	70
10.2.1	Ambient / Okolní prostředí .....	71
10.2.2	Instrument Reverb / DOZVUK NÁSTROJE .....	73
10.2.3	Room Reverb / Reverb místnosti .....	78
10.2.4	Multi FX .....	79
10.2.5	FX Type – Multi FX .....	82
10.2.6	Parameter Detail – Multi FX/Detail parametru – Multi FX .....	84
10.3	USB Load/Save (NAČÍTÁNÍ/UKLÁDÁNÍ) .....	88
10.3.1	Import – Wave/Sound .....	89
10.3.2	Load – Wave/Sound .....	90
10.3.3	Import – Backup / Import - Zálohování .....	91
10.3.4	Import – Kit / Import bicí sady .....	92
10.3.1	Export – Backup & Kit / Export – Zálohování & Bicí sada .....	93
10.3.2	SETUP / Nastavení .....	94
10.3.3	Bluetooth .....	97
10.3.4	BT Name / BT název .....	100
10.4	MASTER .....	101
10.4.1	Routing / Instrument .....	102
10.4.2	Routing / Others .....	105

10.4.3	Routing DAW .....	106
10.4.4	Master & Headphone Equalizer / Compressor .....	107
10.5	MIDI .....	108
10.5.1	MIDI Pad Settings / NASTAVENÍ MIDI PADŮ .....	110
10.5.2	MIDI Control .....	114
10.5.3	MIDI Global Settings / GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ MIDI .....	116
<b>11</b>	<b>USB/SONG / PLAYER .....</b>	<b>120</b>
11.1	Songplayer .....	120
11.2	Record / Nahrávání .....	123
<b>12</b>	<b>UPDATE / AKTUALIZACE .....</b>	<b>124</b>
<b>13</b>	<b>Useful INformation / Užitečné informace .....</b>	<b>125</b>
13.1	Warranty / Záruka .....	125
13.2	Troubleshooting and possible solutions .....	126
13.2.1	ODSTRAŇOVÁNÍ PROBLÉMŮ A MOŽNÁ ŘEŠENÍ .....	126
13.3	MIDI List / Notes & NRPN / GEWA G3 & G5 & G9 .....	127
13.3.1	MIDI Implementation / MIDI implementace .....	127
13.3.2	Drum Kit Trigger List / Seznam Kit Trigger .....	127
13.3.3	Drum Edit NRPN Controls .....	131
13.3.4	Effects NRPN Controls .....	133
13.3.5	Master/Monitor/HP EQ/Comp NRPN Controls .....	135
13.3.6	Compressor Input / Gain Reduction / Output levels Response Packet description .....	138
13.3.7	Trigger Settings Edit NRPN Controls .....	138
13.3.8	Trigger Curve Packet description .....	140
13.3.9	Other NRPN Controls .....	140
13.3.10	Output Levels Response Packet description (Host -> 5916) .....	142
13.3.11	MIDI Settings .....	142
13.3.12	Metronome Settings .....	143
<b>14</b>	<b>Technická data .....</b>	<b>144</b>

Vážený zákazníku,  
děkujeme Vám za zakoupení našeho špičkového modulu GEWA G3!  
G3 je E-bicí sada, která vám poskytne velmi působivý zvuk a zážitek z hraní a zároveň nabízí rozsáhlou řadu dalších a snadno použitelných zvuků a funkcí.

Vaše bezpečnost je pro nás velmi důležitá! Pečlivě si přečtěte bezpečnostní informace a dobře si je zapamatujte.






Doporučujeme vám, abyste tento návod k použití uložili na bezpečném a známém místě a předali jej novému majiteli, nebo uživateli modulu G3.

# 1 BEZPEČNOSTNÍ INFORMACE

**Výrobce nenese odpovědnost za zranění osob, nebo škody na majetku způsobené nesprávným používáním zařízení!  
Digitální bicí sadu používejte pouze v souladu s uvedenými pokyny!**

## 1.1 SYMBOLY POUŽÍVANÉ V NÁVODU

Následující symboly se používají k upozornění na rizika a k poskytování rad.:

Úroveň rizika	Symbol		Definice
Svážná poranění		VAROVÁNÍ	Nedodržení následujících bezpečnostních pokynů může mít za následek vážné zranění, nebo smrt.
Nebezpečí úrazu el. proudem		VAROVÁNÍ	Nedodržení následujících bezpečnostních pokynů může mít za následek vážné zranění, nebo smrt v důsledku ohrožení elektrickým proudem.
Drobná zranění a poškození zařízení		POZOR	Nedodržení následujících bezpečnostních pokynů může mít za následek drobná poranění a/nebo poškození zařízení.
Poznáky		POZNÁMKA	Pomáhá předcházet zraněním a poškození bicí konzole.
Rada		NÁPOVĚDA	Rady pro optimální zacházení s GEWA E-drum..

## 1.2 BEZPEČNOSTNÍ OPATŘENÍ

Vždy dodržujte zde uvedená bezpečnostní opatření. Nedodržení bezpečnostních opatření může mít vážné následky:

- Vážná zranění, nebo dokonce smrtelné nehody
- Nebezpečí el.proudem
- Zkrat
- Poškození
- Oheň

Další a další rizika jsou možná, proto si tento seznam nečiní nárok na úplnost.



## VAROVÁNÍ Nebezpečí el.proudem



- Nevystavujte přístroj stékající, nebo stříkající kapalině.
- Na přístroj ani do jeho blízkosti nepokládejte předměty naplněné tekutinami, jako jsou vázy nebo sklenice.
- Zásuvka musí zůstat snadno ovladatelná. Nikdy nepoužívejte poškozené napájecí zdroje/kable.
- Napájecí zdroje/kable pevně nainstalujte, abyste předešli riziku poškození.
- - I nízký elektrický proud může vést k vážným zraněním, nebo dokonce k úmrtí!
- - Nikdy neotvírejte bicí konzolu.
- - Do bicí konzole nikdy nevkládejte vodu, nebo tekutiny.
- - Nikdy nečistěte digitální bicí konzolu mokřým hadříkem.
- - Nikdy nezapojujte ani neodpojujte konzoli mokřými rukama a netahajte za kabel, protože by mohlo dojít k jeho poškození.
- - Pokud se do bubenicové konzole náhodou dostane voda nebo kapalina, okamžitě ji odpojte od sítě. Ve všech výše uvedených případech nechte digitální bicí konzoli zkontrolovat autorizovaným zákaznickým servisem společnosti GEWA.
- - Nikdy nepoužívejte poškozené napájecí zdroje/kable.
- - Chraňte napájecí kabel před chozením, nebo skřípnutím, zejména u zástrček, praktických přijímacích míst a v místě, kde vystupují z přístroje.



## VAROVÁNÍ Prevence proti požáru/ohni

- Zajistěte minimální vzdálenost 7 cm (3 palce) kolem přístroje, aby bylo zajištěno dostatečné větrání.
- - Dbejte na to, aby větrání nebránilo zakrývání větracích otvorů předměty, jako jsou noviny, ubrusy, záclony apod.
- - Na přístroj neumísťujte zdroje otevřeného ohně, jako jsou zapálené svíčky. Svíčky nebo olejové lampy se mohou převrhnout a způsobit požár.
- - Nikdy nepřenášejte otevřený oheň na digitální bicí soupravu nebo do její blízkosti.
- - Neinstalujte v blízkosti zdrojů tepla, jako jsou radiátory, topná tělesa, kamna nebo jiné přístroje (včetně zesilovačů), které produkují teplo.
- - Přístroj používejte pouze v mírném podnebí (ne v tropickém podnebí).



## VAROVÁNÍ Neobvyklé zacházení



- Vypněte bicí modul, nebo jej okamžitě odpojte od sítě, pokud:
  - během používání bicího pultu dojde k náhlému výpadku zvuku.
  - konzola vydává neobvyklý zápach, nebo kouř.
- - Je nezbytné nechat bicí konzolu zkontrolovat zákaznickým servisem společnosti GEWA.



## POZOR Poškození zařízení

- Nesoulad elektrického napětí může vést k poškození konzoly. Digitální bicí konzoli provozujte pouze ve správném rozsahu napětí (vyznačeném na příslušném štítku se specifikacemi).
- - Používejte pouze napájecí zdroj a napájecí kabel dodané se zařízením.
- - Napájecí kabel nikdy neumísťujte do blízkosti zdrojů tepla, jako jsou radiátory nebo sálavá topná tělesa.
- - Kabel prudce neohýbejte ani nijak nepoškozujte (! nebezpečí přetržení kabelu!).
- - Napájecí kabel umístěte tak, abyste o něj nezakopli nebo aby se přes něj nepřevalilo nic těžkého.
- - Nepokládejte na napájecí kabel žádné předměty.
- - Napájecí kabel pravidelně kontrolujte a odstraňte z něj veškerý viditelný prach nebo nečistoty.



## POZOR Škody způsobené bouřkami



- Bouřky mohou způsobit elektrické přepětí, které může poškodit bicí pult.
- - Během bouřky, nebo pokud nebudete svůj bicí pult delší dobu používat, doporučujeme pult zcela odpojit od elektrické sítě.

## 1.3 SPRÁVNÉ ZACHÁZENÍ

- Digitální bicí modul uchovávejte v suchém prostředí.
- - Lze připojit audio příslušenství pro přehrávání zvuku (připojené ke vstupu nebo výstupu pultu) nebo pro datovou komunikaci. Příslušenství musí odpovídat příslušným technickým specifikacím (viz část "Technické údaje").
- - Vždy používejte pouze a jen napájecí adaptéry certifikované společností GEWA a dbejte na jejich správné připojení a zapojení. Použitý napájecí zdroj musí rovněž splňovat specifikace napětí dané země (zkontrolujte štítek na adaptéru).
- - Digitální bicí souprava se smí používat pouze tak, jak byla původně dodána. Jakékoli úpravy bicí soupravy nejsou povoleny a mají za následek úplnou ztrátu záruky.
- - Digitální bicí souprava musí být postavena na bezpečné, nosné, stabilní a rovné podložce, nebo plošině schopné unést hmotnost (viz. proto kapitola "Technické údaje").

## 1.4 NESPRÁVNÉ ZACHÁZENÍ ( PŘÍKLADY )

- Vystavení digitálního bicího pultu působení otevřeného vzduchu nebo vlhkého/deštivého prostředí.
- - Používání digitální bicí soupravy ve vlhkých místnostech.
- - Používání napájecích zdrojů neautorizovaných společností GEWA music, nebo připojení modul do elektrické zásuvky navzdory neodpovídajícím místním specifikacím napětí.
- - Hra na digitální bicí soupravu v blízkosti elektrických, nebo elektronických zařízení, jako jsou stereofonní systémy, televizory, rádia, nebo mobilní telefony. Tato zařízení mohou způsobit rušení a vážně ovlivnit a snížit kvalitu zvuku digitální bicí soupravy GEWA.
- - Stejně tak může kvalitu zvuku narušit používání příliš dlouhých zvukových kabelů.
- - Rozhodně je také třeba se vyvarovat přepravy a nastavení ve spojení se silnými vibracemi a otřesy, vystavení prachu a tepla (např. ve vozidlech nebo na přímém slunci nebo obojí).
- - Hraní na displej paličkami, nebo jinými pevnými předměty může poškodit ochranné sklo. Používejte pouze prsty a dbejte na dostatečnou vzdálenost mezi modulem a připojeným zařízením.



**Výrobce nenesे odpovědnost za škody v následujících případech:**

- **Nedodržení bezpečnostních pokynů**
- **Nesprávná manipulace**
- **Připojení nekompatibilních vstupních/výstupních zařízení atd. nebo jiných zařízení rozhraní třetích stran.**



## 1.5 CE ZNAČENÍ/ŠTÍTEK



V souladu s příslušnými harmonizačními právními předpisy Unie.:

### **Directive 2014/53/EU**

deklarované normy, s nimiž je shoda:

**EN55032:2015**

**EN55035:2017+A11:2020**

**EN61000-3-2:2014**

**EN61000-3-3:2013**

**EN301489-17:V3.2.4**

**EN62368-1:2014+A11:2017**

Shodu s výše uvedenými směrnicemi potvrzuje štítek CE na zařízení. Prohlášení o shodě je k dispozici na následující adrese:

GEWA music GmbH  
Oelsnitzer Straße 58  
08626 Adorf  
GERMANY

## 1.6 FCC ŠTÍTEK/FCC ZNAČENÍ



Tento výrobek je certifikován Federální komisí pro komunikace (FCC) a je identifikovatelný podle FCC-ID: 2APTV-GEWAG3. Obsahuje modulární schválený vysílací modul s FCC-ID: A8TBM64S2.

Tyto informace jsou rovněž uvedeny na trvalém štítku na spodní straně každého zařízení.

### Prohlášení o vystavení RF záření

Toto zařízení splňuje limity FCC pro vystavení záření stanovené pro nekontrolované prostředí a odpovídá směrnicím FCC pro vystavení rádiovým frekvencím (RF). Toto zařízení má nízkou úroveň RF energie, která je považována za vyhovující bez hodnocení maximální přípustné expozice (MPE).

### Toto digitální zařízení třídy B je v souladu s částí 15 pravidel FCC

Provoz je podmíněn následujícími dvěma podmínkami:

- (1) Toto zařízení nesmí způsobovat rušení a
- (2) toto zařízení musí akceptovat veškeré přijaté interference, včetně interferencí, které mohou způsobit nežádoucí provoz.

## POZNÁMKA:

Toto zařízení bylo testováno a shledáno vyhovujícím limitům pro digitální zařízení třídy B podle části 15 pravidel FCC. Tyto limity jsou navrženy tak, aby poskytovaly přiměřenou ochranu proti škodlivému rušení v obytné instalaci. Toto zařízení generuje, využívá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii, a pokud není instalováno a používáno v souladu s pokyny, může způsobit škodlivé rušení rádiových komunikací. Neexistuje však žádná záruka, že v konkrétní instalaci k rušení nedojde. Pokud toto zařízení způsobuje škodlivé rušení rozhlasového nebo televizního příjmu, což lze zjistit vypnutím a zapnutím zařízení, doporučujeme uživateli, aby se pokusil rušení odstranit jedním, nebo více z následujících opatření:

- Přesměrujte nebo přemístěte přijímací anténu.
- Zvětšete vzdálenost mezi zařízením a přijímačem.
- Připojte zařízení do zásuvky v jiném obvodu, než ke kterému je připojen přijímač.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

**Varování:** Jakékoli změny, nebo úpravy, které nebyly výslovně schváleny společností GEWA music GmbH, mohou vést ke ztrátě oprávnění uživatele k provozu tohoto zařízení.

## 1.7 REGULAČNÍ INFORMACE - KANADA

# IC

Česky

Tento výrobek je certifikován organizací pro inovace, vědu a hospodářský rozvoj (ISED) a je identifikovatelný pomocí IC: 23946-GEWAG3. Obsahuje modulární schválený vysílací modul s IC: 12246A-BM64S2 a také vysílač/přijímač/přijímače osvobozené od licence, které jsou v souladu s RSS osvobozenými od licence kanadského úřadu pro inovace, vědu a hospodářský rozvoj.

Oznámení ICES-003 třídy B

Toto digitální zařízení třídy B je v souladu s kanadskou normou CAN ICES-003.

Provoz podléhá následujícím dvěma podmínkám:

- (1) Tento přístroj nesmí způsobovat škodlivé rušení, a
- (2) toto zařízení musí akceptovat veškeré přijaté rušení, včetně rušení, které může způsobit nežádoucí provoz.

Tyto informace jsou rovněž uvedeny na trvalém štítku na spodní straně každého zařízení

### Prohlášení o vystavení RF záření

Toto zařízení splňuje limity expozice záření stanovené ISED pro nekontrolované prostředí a splňuje RSS-102 pravidel ISED pro expozici rádiovým frekvencím (RF). Toto zařízení má nízké úrovně RF energie, které jsou považovány za vyhovující bez hodnocení maximální přípustné expozice (MPE).

Normy, jejichž shoda je deklarována, naleznete pod následujícími odkazy:

RSS-Gen: <http://www.ic.gc.ca/eic/site/smt-gst.nsf/eng/sf08449.html>

RSS-102: <http://www.ic.gc.ca/eic/site/smt-gst.nsf/eng/sf01904.html>

RSS-247: <http://www.ic.gc.ca/eic/site/smt-gst.nsf/eng/sf10971.html>

Ce produit est certifié par Innovation, Sciences et Développement Économique (ISDE) et est identifiable par IC: 23946-GEWAG3. Il contient un module d'émetteur approuvé avec IC: 12246A-BM64S2 ainsi que des émetteur(s)/récepteurs(s) exempts de licence qui sont conformes aux CNRs applicables de Innovation, Sciences et Développement économique Canada.

#### **Avis NMB-003, Classe B**

Le présent appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 d'Industrie Canada. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes:

- (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et
- (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

Ces informations sont également affichées sur l'étiquette permanente en bas de chaque dispositif.

#### **Déclaration concernant l'exposition humaine aux RF**

Cet équipement est conforme aux limites d'exposition humaine aux radiofréquences d'ISDE exposés pour environnement contrôlé et satisfait au CNR-102. Cet équipement possède niveaux d'énergie de radiofréquences bas que sont considérés d'être conforme sans l'évaluation des valeurs d'intensité maximale de champ des RF.

Conformité déclarée aux normes suivantes:

CNR-Gen: <http://www.ic.gc.ca/eic/site/smt-gst.nsf/fra/sf08449.html>

CNR-102: <http://www.ic.gc.ca/eic/site/smt-gst.nsf/fra/sf01904.html>

CNR-247: <http://www.ic.gc.ca/eic/site/smt-gst.nsf/fra/sf10971.html>

## 1.8 LIKVIDACE



V případě, že je třeba zlikvidovat váš E-drum modul, odнесите ji do místní komunální služby pro nakládání s odpady.

např. společnosti zabývající se likvidací odpadu, recyklační střediska).




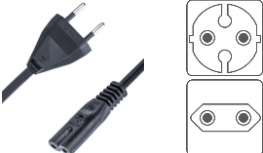
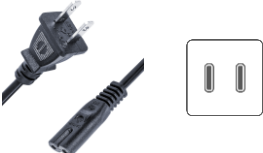

Podle zobrazeného symbolu musí být zařízení označená tímto symbolem likvidována odděleně od domovního odpadu. Podle zákona o elektrických a elektronických zařízeních jsou majitelé zařízení označených tímto symbolem podle federálního zákona povinni odevzdávat elektroodpad a elektronická zařízení do odděleného sběru.

Pomozte nám prosím svým příspěvkem k ochraně životního prostředí tím, že nebudete stará elektrozařízení odkládat do běžného domovního odpadu.



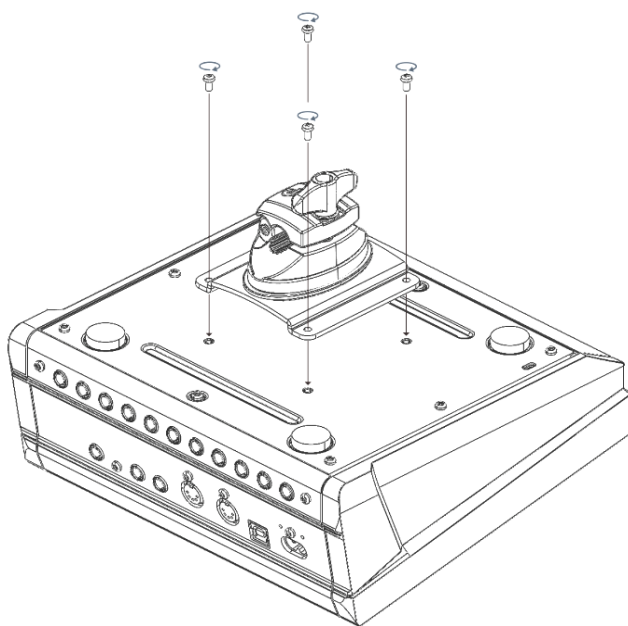
## 2 OBSAH BALENÍ GEWA G3

Bicí souprava GEWA G3 se skládá z následujících dílů. Zkontrolujte, zda je obsah balení kompletní:

<p>G3 Drum modul</p>  <p>1x</p>	<p>10.5 – 12.7 mm uchycení modulu</p>  <p>1x</p>	<p>ID karta</p>  <p>1x</p>
<p>USB</p>  <p>1x</p>	<p>Rychlý průvodce návodem</p>  <p>1x</p>	<p>Power kabel 1.8 m (IEC C8)</p>
<p>Typ C (CEE 7/16) (EU   CH   CU   IL   IN)</p>  <p>1x</p>	<p>Typ A (US   CA   CU   JP   TW)</p>  <p>1x</p>	<p>Typ G (UK)</p>  <p>1x</p>
<p>Typ I (AU   AR   NZ)</p>  <p>1x</p>	<p>* Počet příložených kabelů sítě se liší v závislosti dle každé země..</p>	

## 3 POKYNY PRO MONTÁŽ

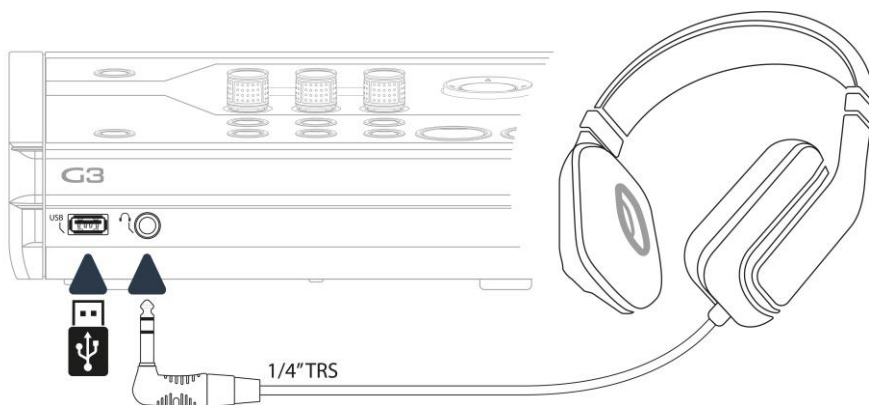
### 3.1 UCHYCENÍ MODULU





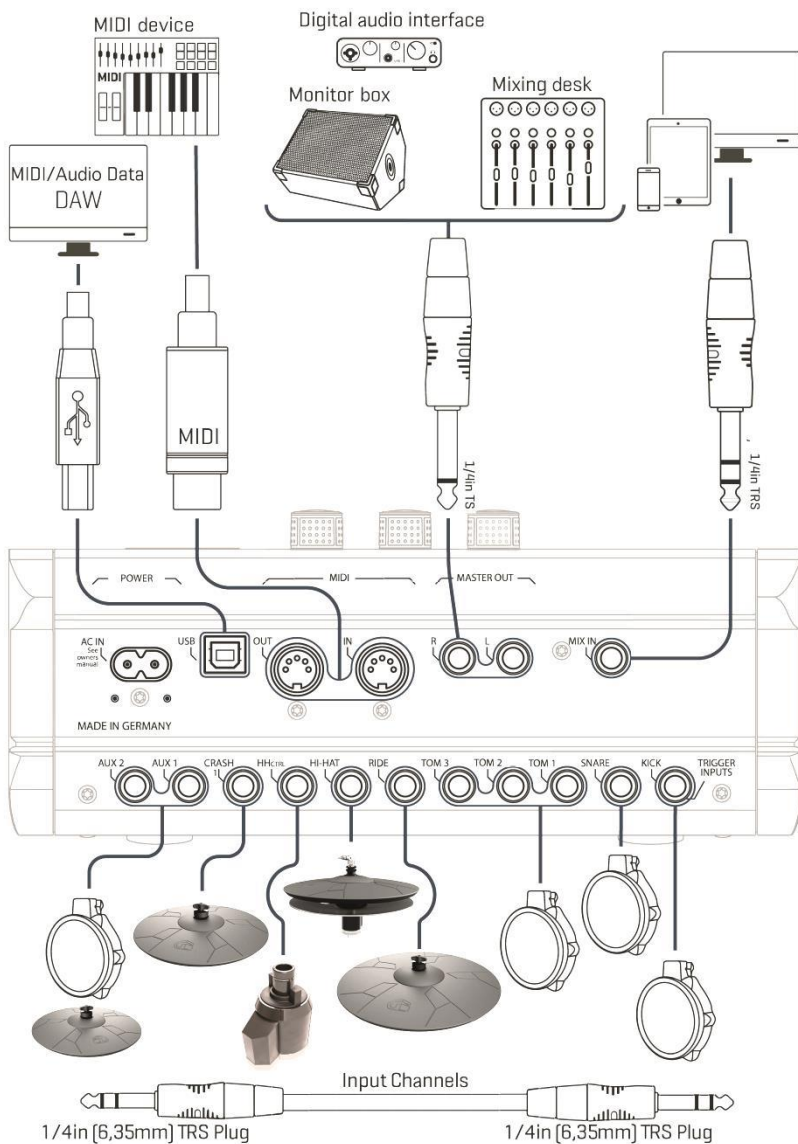
## 3.1 PŘIPOJENÍ EXTERNÍCH ZAŘÍZENÍ K MODULU G3

### 3.1.1 PŘEDNÍ STRANA MODULU



### 3.1.1 ZADNÍ STRANA PANELU

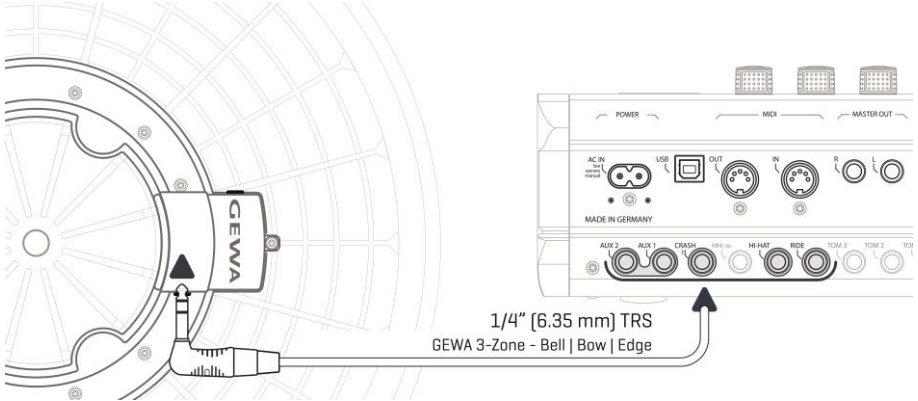
Před připojením zařízení se ujistěte, že je přístroj vypnutý.



## 3.1.2 ČINELY

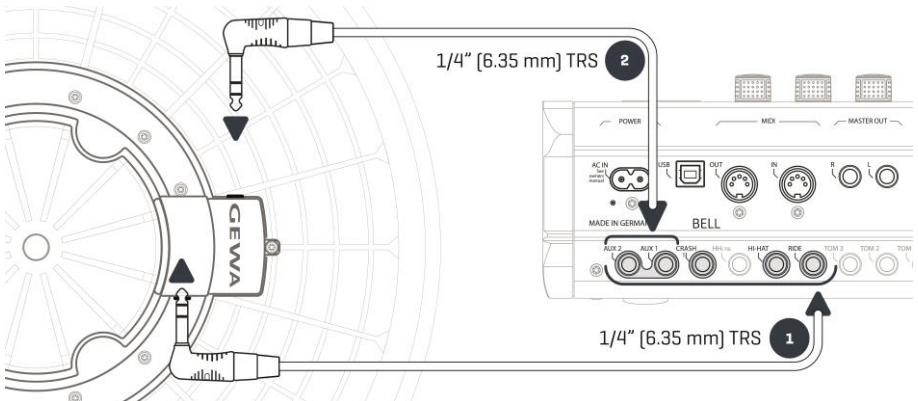
### 3.1.2.1 GEWA ČINELY

Činely GEWA jsou vybaveny dvěma stereofonními konektory (standard 6,35 mm - 1/4" TRS). Při provozu s moduly GEWA je důležitý pouze konektor, který je blíže středovému otvoru činelu.



### 3.1.2.2 OSTATNÍ VÝROBCI


Připojte analogové senzory jiných výrobců podle následujícího schématu. Všimněte si také volby v poloze [TRIGGER SETTINGS] -> AUX1 -> [F1] -> Trigger Type (3-Way) v modulu:



### Trigger Type by Cymbal-Pad-Type





Druh činelů	Komponenty	Komponenty	Trigger Type (Trigger nastavení)
	1	2	
1-Zone cymbals	Edge	None	Single/Dual
2-Zone cymbals	Bow   Edge	None	Dual
3-Zone cymbals bez separátního „bell output“	Bow Edge Bell	None	Dual
3-Zone cymbals včetně separátního „bell output“	Bow Edge	Bell	3-Way

 **POZNÁMKA** Pro správnou funkci činelů jiných výrobců vyberte v modulu příslušný typ triggeru (viz "Trigger Settings" v návodu k obsluze).

### 3.1.2.3 ANALOGOVÉ ČINELOVÉ PADS SE SEPARÁTNÍM „BELL OUTPUT“

Činelové pads s vlastním výstupem pro „bell-zvon“ lze k modulům GEWA připojit různými způsoby. Všechny možné kombinace přiřazení vstupních kanálů „Bow/Edge“ a „Bell-zvonu“ naleznete v následující tabulce:

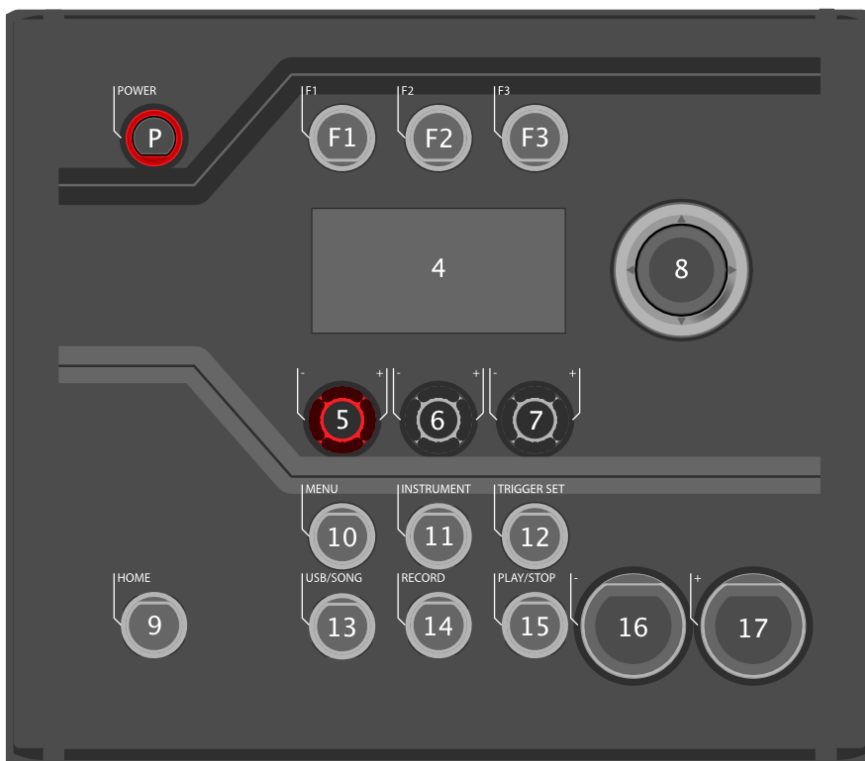
GEWA input - nastavení pro činely se separátním kanálem „Bells“		
	Komponenty činelů (senzor)	
	<b>Bow/Edge</b>	<b>Bell</b>
<b>Input (Input kanál)</b>	Aux 1	Aux 2


















 **POZNÁMKA** Činely s odděleným vstupem pro „Bell“ vyžadují „3-way trigger“. Nastavení se provádí v nastavení triggeru na vstupním kanálu Bow/Edge. (Kanál AUX1). (Podívejte se na "Trigger Settings" v návodu k obsluze).

Připojte další analogové „pads“ podle označení „Trigger Inputs“ na zadní straně modulu..

## NÁHLED PRO UŽIVATELE

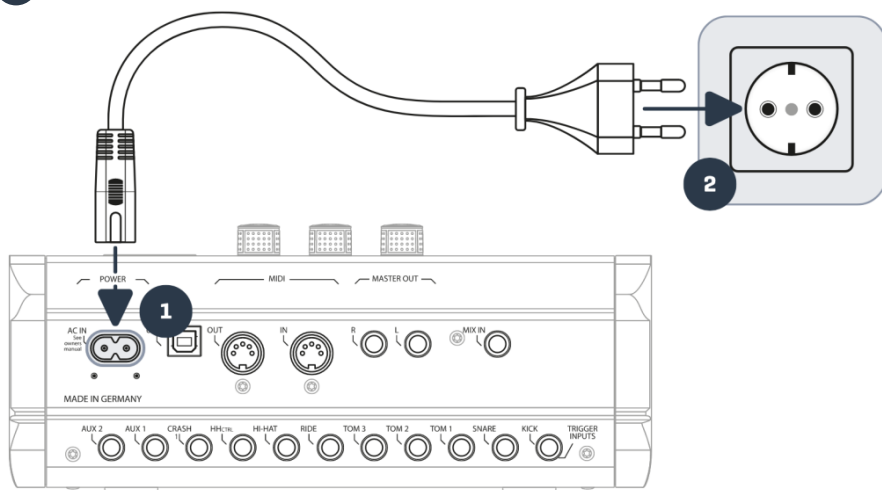
Funkce předvoleb a tlačítek se může lišit v závislosti na aktivní úrovni v závislosti na softwaru. Tato část popisuje výchozí přiřazení při spuštění jednotky „Start“.



Č.	Volba	Název	Popis
P		Power button	Zapne / Vypne přístroj.
F1		Function key 1	[Variabilní aplikace] Funkce se zobrazuje v levém horním poli displeje.
F2		Function key 2	[Variabilní aplikace] Funkce se zobrazuje v horním středním poli displeje.
F3		Function key 3	[Variabilní aplikace] Funkce se zobrazí v pravém horním poli displeje.
4		OLED Display	
5		Dial 1	[Variabilní aplikace] Funkce se zobrazuje v levém dolním poli displeje.
6		Dial 2	[Variabilní aplikace] Funkce se zobrazuje v dolním středním poli displeje.
7		Dial 3	[Variabilní aplikace] Funkce se zobrazuje v pravém dolním poli displeje.
8		Selection and confirmation button <b>[ENTER]</b>	[ENTER]; Start/Stop – metronom & zánik navigace displeje.
9		Home	Úvodní obrazovka
10		Menu	Otevře nabídku pro základní nastavení, efekty, mix a nastavení MIDI.
11		Instrument	Otevře nabídku s parametry zvuku specifickými pro „pads“
12		Trigger Set	Otevře nabídku pro „Trigger Settings“
13		USB/Song	Přehrávání zvukových souborů přes USB-Stick.
14		Record	Nahráváte všechny audio zvukové signály, které jsou slyšitelné v hlavním výstupu „Master Output“
15		Play/Stop	Zap./Vypne vybrané skladby z USB flash disku.
16		[ - ] Key	Různé aplikace v závislosti na tom, co se zobrazuje na displeji.
17		[ + ] Key	Různé aplikace v závislosti na tom, co se zobrazuje na displeji.

## 4 ZAPNOUT ZAŘÍZENÍ ON / OFF





























- 1 Připojte dodaný síťový kabel do zásuvky AC IN na zadní straně přístroje. Dodržujte bezpečnostní pokyny (Bezpečnostní informace)
- 2 Zastrčte síťovou zástrčku do zásuvky.






- 3 Po připojení síťového kabelu se tlačítko [Power] rozsvítí červeně. Přístroj je v pohotovostním režimu. Stisknutím tlačítka [Power] přístroj spustíte.
- 4 Počkejte, dokud se jednotka nespustí.

**i** Pro úsporu energie je přístroj vybaven funkcí "AUTO OFF". Při továrním nastavení se jednotka automaticky vypne po 30 minutách nečinnosti. Toto nastavení můžete kdykoli změnit v nabídce [MENU] SETUP Auto Off (Automatické vypnutí).

## 4.1 SEZNAM IKON

G3 Symboly		
Symbol	Description	Category
	Master Out	Output
	Headphone	Output
	Metronome-Tempo	Click
	Accent	Click
	Songplayer volume	Mix
	Metronome volume	Mix
	Panning	Mix
	MIX IN	Mix
	Using Navigation-Button [B]	Routing
<b>Song Player</b>		
	Song-File	Songplayer
	Folder	Songplayer
	Loop function	Songplayer
	Starting point set - Loop	Song Player
	Loop - Active	Song Player
<b>Preset Handling</b>		
	Abort / Back	Navigation
	Load	Navigation
	Save	Preset Management
	Edit	Navigation
	Load from USB-stick	Navigation
	Factory Preset	Navigation
	Open	Navigation
	Delete letter	Navigation
	Scroll list	Navigation
<b>Trigger Select</b>		
	Zone - Head	Trigger Sensor
	Zone - Rim	Trigger Sensor
	Zone - Bow	Trigger Sensor
	Zone - Edge	Trigger Sensor
	Zone - Bell	Trigger Sensor



G3 Symbols		
	Hi Hat	Trigger Sensor
	Active Zone	Settings
		<b>Trigger Bank</b>
	Trigger Bank - Kick	Category
	Trigger Bank - Pad	Category
	Trigger Bank – Cymbal	Category
	Trigger Bank – Hi-Hat	Category

## 5 NEŽ ZAČNETE.....

Tato část obsahuje stručný úvod do důležitých nastavení modulu GEWA G3.

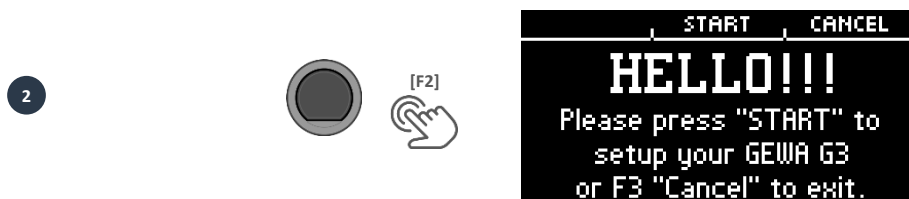
### 5.1 VÍTEJTE...OVLÁDÁNÍ / START ASISTENT

Při prvním spuštění - a po každém obnovení továrního nastavení - je vám nabídnuta nápověda ke konfiguraci, abyste mohli modul G3 snadno a rychle nastavit na základní hodnoty. Proces můžete samozřejmě ukončit stisknutím klávesy [F3] [CANCEL] a nastavit jej ručně.

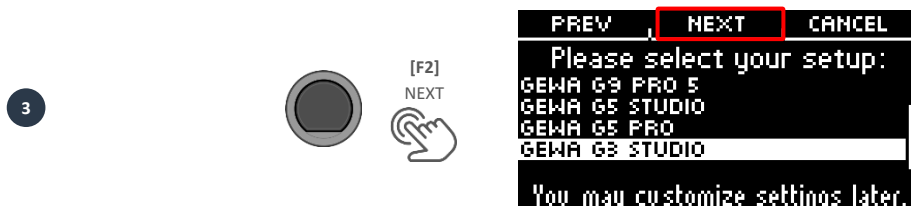
**Pro ruční nastavení si přečtěte následující kapitoly.!**



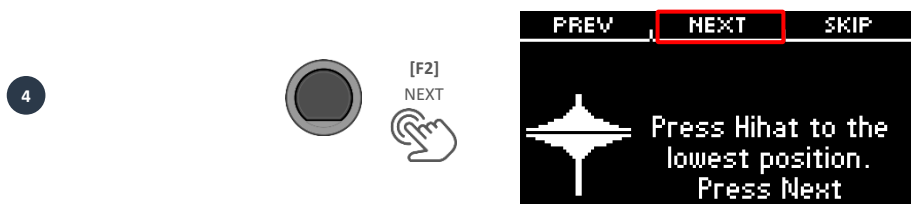
Stiskněte [F2] [START].



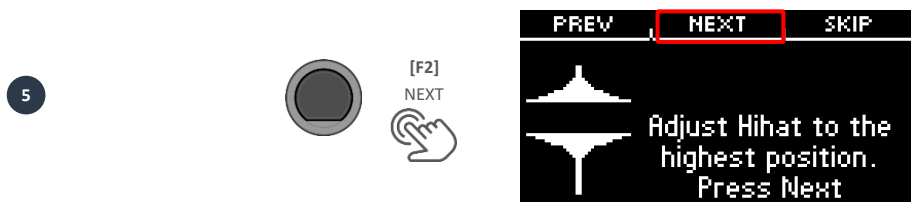
Nyní vyberte nastavení „Trigger Setup“ pomocí navigačních kláves [8] a výběr potvrďte klávesou [F2].



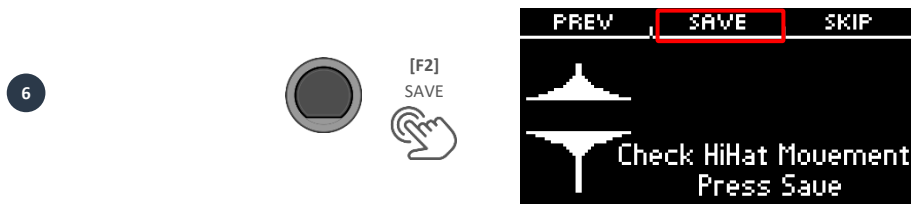
Ssšlápněte Hi-Hat nohou a stiskněte [F2] "NEXT".



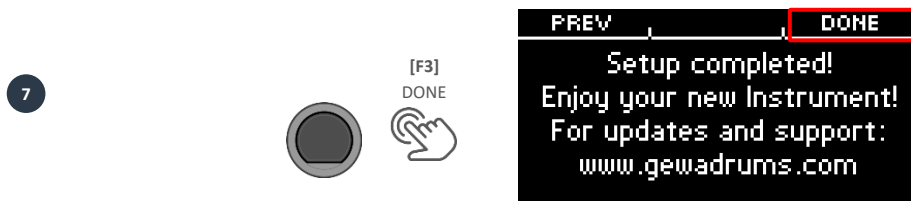
Kompl. otevřete Hi-Hat a stiskněte [F2] "NEXT".



Vyzkoušejte Hi-Hat a stiskněte [F2] "SAVE".



Nastavení dokončeno. Stiskněte [F3] "DONE".



## 5.2 TRIGGER SETUP

Váš GEWA modul nabízí předvolby triggerů pro různé dostupné konfigurace padů. Pokud jste si zakoupili G3 s předpřipravenou konfigurací padů, zvolte jedno z následujících nastavení pro uspokojivý výkon triggeru:

### GEWA G3 STUDIO GEWA G5 STUDIO I GEWA G5 PRO

Pokud používáte modul G3, nebo G5 s konfigurací padů G9, zvolte prosím jednu z následujících předvoleb triggeru:

### GEWA G9 STUDIO | GEWA G9 PRO 5 | GEWA G9 PRO 6

Při dodržení bezpečnostních pokynů uvedených v návodu pro rychlý start, nebo v návodu k obsluze postupujte následovně:

Zapněte „power“ stisknutím tlačítka [POWER] [P].

1



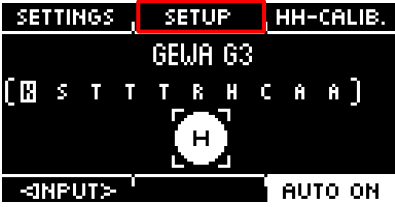
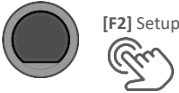
Stiskněte tlačítko [TRIGGER SET.].

1



Stiskněte [F2] "SETUP".

2



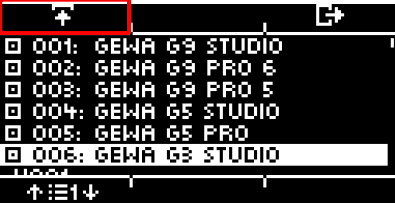
Stiskněte [F1] "PRESET"

3



Pomocí voby [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte ze seznamu sadu GEWA a potvrďte ji pomocí [F1]. Proces je nyní dokončen a vaše bicí souprava GEWA je optimálně naladěna na modul G3.

5



### 5.3 HI-HAT KALIBRACE

Hi-Hat je nejsložitější součástí bicí soupravy. Vyžaduje obzvláště dobré sladení hardwaru a softwaru, aby bylo dosaženo nejlepších výsledků při hře. Při kalibraci Hi-Hat postupujte následujícím způsobem.

Stiskněte [12] [TRIGGER SET].

1



Stiskněte [F3] "HH-CALIB".

2



[F3] HH-CALIB.



Sešlápněte Hi-Hat a stiskněte [F2] "NEXT".

3



[F1] NEXT



Kompl. otevřete Hi-Hat. Akci potvrďte stisknutím tlačítka [F1] "FINISH".

4



[F1] FINISH



Nyní je Hi-Hat plně zkalibrován a lze na něj hrát. Pomocí symbolu Hi-Hat můžete přímo vyzkoušet, zda mechanismus funguje. Poté nastavení potvrďte stisknutím tlačítka [F1] "DONE".

5



[F1] DONE



Pokud chcete kalibraci opustit bez uložení, stiskněte tlačítko [F3].

## 6 USER INTERFACE – BASICS / UŽIVATELSKÝ PROSTŘEDÍ

### 6.1 VŠEOBECNÉ FUNKCE

Modul G3 je vybaven tlačítky a ovladači, které usnadňují ovládání.

Do každé hlavní nabídky se dostanete stisknutím příslušného tlačítka na modulu. Chcete-li opustit nabídku, můžete stisknout jiné tlačítko nabídky. Pokud se nacházíte v podnabídce, můžete se vrátit o úroveň zpět stisknutím tlačítka [F3].

K ovládání můžete použít také navigačního tlačítka [8]. Pomocí kláves můžete provádět výběr v seznámech:



DOWN [ ↓ ]; UP [ ↑ ]; LEFT [ ← ]; RIGHT [ → ]

Černé tlačítko uprostřed je tlačítko [ENTER] a tlačítko pro spuštění/zastavení metronomu/kliku.



V domovské nabídce můžete například měnit bicí soupravy pomocí tlačítek [+] a [-] ([16 a 17]). Parametry je možné měnit i v dalších nabídkách.


## 6.2 VOLBA A UKLÁDÁNÍ PŘEDVOLEB

V některých nabídkách můžete načíst předvolby, nebo uložit či přejmenovat vlastní uživatelské předvolby. V následujících bodech si můžete prohlédnout příklady funkcí a ovládání.






*As soon as you make changes to the settings that are not automatically saved, a [\*] is shown next to the corresponding name to indicate this. **Save your changes accordingly before (!) changing the drum kit preset.** Unsaved settings will otherwise be discarded.*

### 6.2.1 NAČÍST/ZVOLIT

- Pomocí ovladače [5], nebo navigačního ovladače [8] vyberte ze seznamu požadovanou předvolbu..
- Stiskněte tlačítko  [F1], nebo [ENTER], pro volbu druhu bicí sady





## 6.2.2 ULOŽENÍ

- Předvolby označené tímto symbolem  nelze přepsat. Vyberte ze seznamu „Free User Slot“ a stiskněte volbu  [F2].
- Již uložené uživatelské sloty lze přepsat, nebo přejmenovat stisknutím tlačítka  [F2].



## 6.2.3 NÁZEV

- Pomocí navigačních tlačítek [8], nebo kolečka [6] <CHAR> vyberte požadovaný znak.
- Stisknutím tlačítka [ENTER] příslušný znak potvrďte.
- Chcete-li změnit polohu kurzoru, použijte kolečko [5] <CUR>.
- Velká a malá písmena, stejně jako speciální znaky, lze vybírat pomocí volby. [7] ABC abc.
- Jednotlivé znaky odstraníte stisknutím volby  [F2].
- Zrušení je možné kdykoli stisknutím volby [F3].
- Save/uložte vaši volbu pomocí tlačítka  [F1]





## 7 HOME/Hlavní stránka



HOME / Domovská stránka

Home

Úvodní obrazovka s nejdůležitějšími funkcemi pro hraní a cvičení. Aktivní bicí souprava se zobrazuje uprostřed obrazovky. Pokud je číslo bicí soupravy označeno hvězdičkou, byly parametry soupravy změněny. Chcete-li nastavení zachovat, uložte předvolbu před přepnutím na jinou předvolbu.

### Funkce

#### Volba bicí sady

Na výběr je více možností:

- Stiskněte [F1] a otevřete prohlížeč bicí soupravy. Poté můžete vybrat soupravu ze seznamu pomocí šipek [8] nebo voliče [5]. Zadání potvrdíte klávesou [F1] nebo [ENTER].
- Stisknutím tlačítek [+] a [-] můžete procházet seznam souprav..
- Pomocí kláves se šipkami [8] přejděte na další sadu. Pomocí kláves [↵] & [↶] a provedete volbu po 10.sadách



#### Možnost změny Snare obruče

Určete, zda chcete použít paličky (X-Stick), rimshot, nebo dynamickou kombinaci obou (X-Fade).

- Opakovaným klepnutím na tlačítko [F2] vyberte příslušnou funkci.
- X-Fade -> X-Fade (Edit) -> Rimshot -> X-Stick
- Pokud je vybrána volba "X-FADE", stiskněte znovu tlačítko [F2] a nastavte požadovanou hodnotu pomocí voliče [6].
- Hodnota určuje změnu mezi X-stick a rimshotem.



## Nastavení metronomu


Metronom můžete kdykoli spustit a zastavit stisknutím tlačítka [ENTER]. Pomocí klávesy [F3] můžete také přepnout na podrobnou úroveň metronomu. Bliká také pole v pravém dolním rohu obrazovky

- Otáčením kolečka [7] vyberte tempo.
- - Dotykem [F3] otevřete editor metronomu. Zde můžete změnit časovou signaturu, rytmus (interval), hlasitost kliknutí a mnoho dalších nastavení metronomu.



## Nastavení hlasitosti

Volbou  [5] volíte hlasitost pro dva master outputs.

Volbou  [6] volíte hasitost pro headphone output / sluchátek.



Před použitím nastavte hlasitost sluchátek na nízkou úroveň, abyste si nepoškodili sluch. Zejména u sluchátek do uší je hlasitost vnímána odlišně a při příliš vysoké hlasitosti může dojít k poškození sluchu.

## 7.1 PŘEDVOLBY BICÍ SOUPRAVY / KIT PRESETS




HOME → [F1]

Drum Kit





Na domovské obrazovce se dostanete do celého seznamu bicích souprav klepnutím na [F1] (Bicí souprava). Ve výchozím nastavení je v seznamu zvýrazněna aktivní bicí souprava.

V tomto okně lze spravovat všechny bicí soupravy.

Předvolby, které jsou instalovány z výroby, jsou označeny značkou . Předvolby vytvořené vlastními uživateli jsou označeny písmenem "U". Příklad: "U001"

Pro ukončení nabídky tiskněte  [F3].

### Funkce

Category	Load	Save / Overwrite
 Factory Preset		
User Preset		
Action	Press [F1]	Press [F2]



Po načtení bicí sady jste automaticky přesměrováni do nabídky HOME.

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb najdete na adrese.:

[Loading and saving from presets.](#)



*Jakmile provedete změny nastavení, které se neuloží automaticky, zobrazí se vedle příslušného názvu symbol [\*], který tuto skutečnost označuje. Než (!) změňte předvolbu bicí soupravy, uložte odpovídajícím způsobem své změny. Neuložená nastavení budou jinak vyřazena.*

## 7.2 SNARE STYLE – RIMSHOT, RIMCLICK & X-FADE SENSITIVITY



HOME → [F2]

X-Fade

Opakovaným stisknutím volby [F2] můžete nastavit pevný, nebo proměnlivý zvuk pro snare obruč:

1. Rimshot
2. X-Stick
3. X-Fade = Dynamicky řízená funkce, která v závislosti na síle úderu přepíná mezi křížovým úderem a rimshotem.



4. X-Fade EDIT = Otevře se okno s „Fader - faderem“. Nyní můžete pomocí kolečka [6] nastavit prahovou hodnotu, která vám vyhovuje. Okno se automaticky zavře po 2 sekundách.



## 7.3 NASTAVENÍ METRONOMU A ÚDERU / CLICK



Home → [F3]

Click

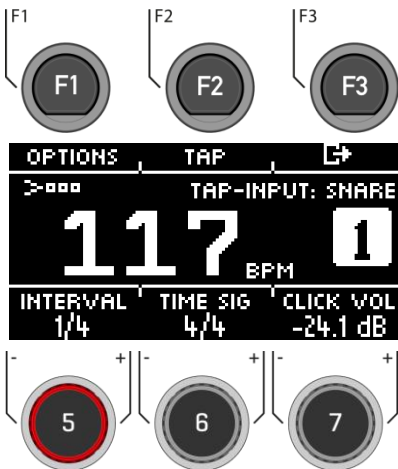
Toto zobrazení obsahuje všechny funkce metronomu. Uprostřed displeje se zobrazuje nastavené tempo v úderech za minutu (bpm). Zvýrazněné číslo v pravé části displeje ukazuje aktuální počet nastavené časové signatury (dole uprostřed - TIME SIG). Symbol ACCENT ( ) na levé straně displeje ukazuje, zda je první takt zvýrazněn, nebo ne, je-li aktivován.

Pokud je zapnuta funkce „Tap channel“, zobrazí se také odpovídající kanál.

Start a stop je aktivní při stisknutí tlačítka [ENTER] [8].

### Nastavení tempa (bpm)

- Pomocí navigačního tlačítka [8]:  
Left [◀] a right [▶] nastavujete volbu po 1 bpm..  
Down [▼] a up [▲] nastavujete volbu po 10 bpm.
- Tempo lze také nastavit pomocí volby [-] (22) a [+] (23).



Souběžně s tím můžete zvolit „Trigger input“ (pad), pomocí kterého můžete určovat tempo hraním na pad (tap vstup). Nastavení Tap Channel - tap kanálu“ najdete v oblasti "Options" [F1].



[ENTER] = START & STOP

### Možnosti

Po stisknutí volby [F1] se otevře úplný seznam dostupných nastavení metronomu.

U některých z těchto funkcí se na displeji zobrazí zjednodušená možnost nastavení. Otáčením ovladačů [5], [6] a [7] můžete nastavit hodnoty nebo procházet dílčí nabídky pro nastavení časové signatury, intervalu rytmu nebo hlasitosti kliknutí.

### Tap

Stisknutím tlačítka [F2] "TAP" klepněte na tempo.

### Interval / Rytmický interval

Interval nastavte pomocí volby [5].

### Time Sig

Pomocí volby [6] procházejte přednastavené časové signatury.

Pokročilá nastavení naleznete v části [F1] [OPTIONS].

### Click Volume / Hlasitost úderu

Nastavení hlasitosti zvuku metronome

Chcete-li ukončit funkci metronomu a vrátit se na domovskou obrazovku, stiskněte tlačítko  [F3] key.



Před použitím nastavte hlasitost metronomu na nízkou úroveň, abyste si nepoškodili sluch. Zejména u sluchátek do uší je hlasitost vnímána odlišně a při příliš vysoké hlasitosti může dojít k poškození sluchu.

## 7.4 OPTIONS/MOŽNOSTI



Home → [F3] → [F1]

Click-Options

Procházejte seznamem pomocí volby [5], nebo navigačních tlačítek [8]. Vybraná funkce je zvýrazněna bílým pruhem. Pokud jsou u položky k dispozici pokročilé možnosti úprav, můžete je dále upravit pomocí volby [7], nebo stisknutím tlačítka [ENTER].

### Accent One (☞-###)

Přepínání mezi Zap./Vyp. režimem se provádí stisknutím tlačítka [F1].

Když je funkce zapnutá ☞-### symbol v hlavním okně je zvýrazněný a první takt je zvýrazněný.

### Sound / Zvuk

Stisknutím klávesy [F2] si můžete vybrat ze šesti předinstaloovaných zvuků metronomu..

### Visual indicator / Vizualní ukazatel

I když metronom zastavíte, budete nadále dostávat vizuální zpětnou vazbu o nastaveném tempu. Přepnutím funkce do polohy "vypnuto" získáte vizuální zpětnou vazbu pouze při zapnutém metronomu.

### Time Signature / Časová signatura

Procházejte přednastavené „ time signatures - časové signatury“.

Nejčastěji používané časové signatury jsou vpředu.

Stisknutím tlačítka [ENTER] přejděte do režimu úprav. Zde můžete také nastavit speciální časové signatury..

Pomocí volby [5] [<COUNT>] vyberte časovou signaturu,

Pomocí volby [6] [<PULSE>] vyberte volbu „ pulse“.

Viz.obrázek vpravo

Potvrďte volbou [F1], nebo zrušte volbou [F3].

### Rhythm interval / Interval rytmu

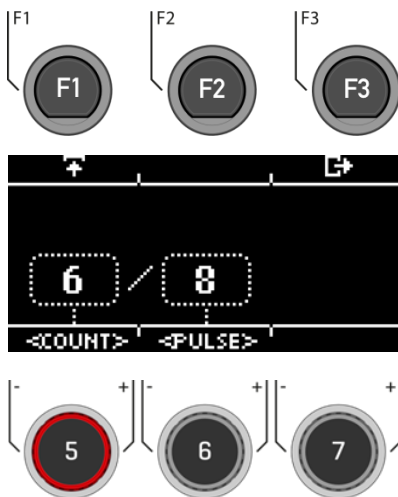
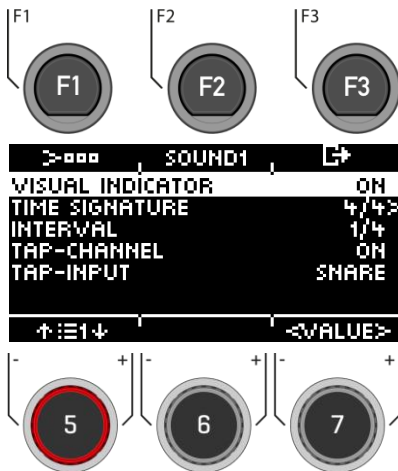
Můžete si vybrat mezi šesti různými intervaly: 1/4 | 1/8 | 1/12 | 1/16 | 1/2 | 3/8

### Zapnutí a vypnutí kanálu klepnutím / Tap funkce

Zap. a vyp. vybraného kanálu odposlechu.

### Výběr Tap input / Tap channel

Vyberte vstup, který chcete použít k určení tempa ve funkci „Tap“.



Time Signature

Chcete-li se vrátit na hlavní obrazovku metronomu, stiskněte tlačítko [F3].

## 8 NÁSTROJ

Nabídka „Instrument-Nástroj“ obsahuje všechny možnosti zvuku. Můžete vytvářet vlastní předvolby bicí soupravy a upravovat předvolby bicí soupravy. Můžete například měnit jednotlivé zvuky padů, ladit je a přidávat efekty. Ke každému padu je také možné přidat ekvalizér a kompresor a vybrat druhý zvuk pro každý kanál. Trvale nainstalované presety bicí sady jsou dobrým výchozím bodem..

Všechny dostupné možnosti jsou součástí parametrů bicí sady a ovlivňují úroveň padů a jejich komponenty. Změny nastavení se ukládají uložením sady bicích.

Nejprve vyberte požadovaný vstupní kanál a zónu pro pad, abyste mohli upravovat parametry.



Když provedete změny v předvolbě, neuloží se automaticky. Změny jsou označeny hvězdičkou [\*] vedle názvu bicí soupravy. Změny ukládejte pod:

**[HOME] → [F1] “DRUM-KIT” → [Choose a User-Preset-Slot] → [F2].**

Pokud předvolbu bicí soupravy neuložíte a nezměníte, všechny změny se vrátí do posledního uloženého stavu.



### INSTRUMENT / NÁSTROJ

Instrument

V horní části displeje se vždy zobrazuje aktuálně načtená bicí souprava.

Pomocí ovladače [5] můžete vybrat příslušný vstup (pad, nebo činel), který chcete upravit.

Pomocí ovladače [6] vyberte příslušnou zónu.

Můžete také použít funkci Auto Detect [7]. Pokud je tato funkce aktivována [AUTO ON], pak se při přehrávání příslušného padu automaticky vybere i jeho kanál..

V záhlaví najdete možnosti nastavení pro:

- Výběr a úprava zvuku [F1]
- Nastavení ekvalizéru a kompresoru souvisejícího s kanálem [F2]
- Nastavení 2. zvuku [F3]

Stisknutím tlačítka [HOME] se vrátíte na hlavní obrazovku. Změny provedené na této obrazovce se dočasně uloží - i po restartování přístroje. Uložte bicí soupravu pro trvalé uložení těchto změn nebo změňte soupravu pro zrušení předchozích úprav.



Under the direct access [TRIGGER SELECT] you can determine what type of pad or cymbal is placed on the input. Example: Cymbal = Edge, Bow, Bell



## 8.1 ÚPRAVA ZVUKU



INSTRUMENT / NÁSTROJ → [F1]

Instrument

V zobrazení máte nyní možnost upravit, nebo vyměnit načtený zvuk.

Funkce:

- [F1] [FX SEND] Mixer pro přidání efektů do zvuku.
- [F2] [SOUND] Výběr zvuku pro vybraný vstup.
- [F3] Zpět do hlavní nabídky INSTRUMENT.

Okno displeje je vždy přepsáno aktuálně načteným zvukem (např. 22" Brooklyn twenty-two) vybrané zóny (KICK I HEAD).

Parametry, které můžete měnit, najdete v seznamu.

K výběru parametru použijte ovladač [5], nebo navigační tlačítka [8].

Vstup a zónu na úrovni můžete vybrat také pomocí ovladače [6].

Chcete-li změnit hodnotu, použijte ovladač [7], nebo navigační klávesy [8].



### 8.1.1 INSTRUMENT VOLUME - HLASITOST

Tento regulátor hlasitosti ovlivňuje základní hlasitost aktuálně aktivního padu a zón. V nabídce [MIX] můžete mixovat předvolby ve vztahu k hlavním výstupům.

### 8.1.2 COARSE TUNING / OSTRÉ LADĚNÍ

Tento regulátor umožňuje hrubé/rychlé ladění bubnu v krocích po půltónech nahoru a dolů.

### 8.1.3 FINE TUNING / JEMNÉ LADĚNÍ

Od zvoleného půltónu můžete doladit výšku tónu, což umožňuje doladění o čtvrttón (50 centů).

## 8.1.4 ATTACK TIME

Změňte "attack" bubnu nastavením nízké hodnoty pro přímý a pevný attack a vysoké hodnoty pro spíše měkký attack. Tímto způsobem můžete v případě snare simulovat také různé napětí „snare wires“.

## 8.1.5 RELEASE TIME

Řídí délku sustainu (doznívání). Tímto způsobem lze simulovat tlumení nástroje. Přirozený sustain vzorku DRY (bez efektů) se v nízkých polohách ovladače zkracuje a ve vysokých polohách ovladače zní déle.

## 8.2 FX SEND



INSTRUMENT → [F1] → [F1]

FX Send

Ovládací prvky Ambient [AMB], Instrument Reverb [I-REV], Room Reverb [R-REV] a Multi Effects [MFX] umožňují mixovat jednotlivé efekty.

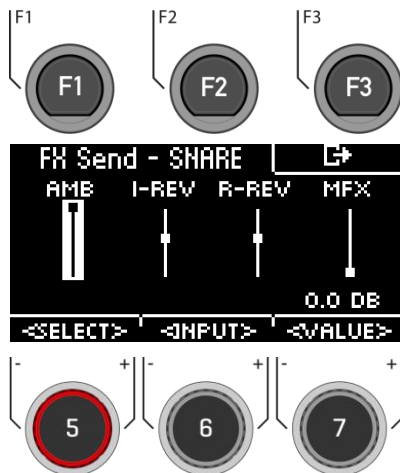
Efekt se aplikuje pouze na vybraný vstup. Globální změnu naleznete pod položkou [MENU] → [F2] "MIX".

Pomocí ovladače [5] [<SELECT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte efekt, který se má použít na zvuk bicích. Kanál faderu se zobrazí inverzně

Pomocí ovladače [7] [<VALUE>], nebo navigačních tlačítek [8] změňte sílu efektu.

Pokud chcete v této nabídce použít efekty na jiné bicí zvuky, přepínejte pomocí ovladače [6] [<INPUT>] různé vstupní kanály a komponenty..

Stisknutím [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.



*Jakmile provedete změny nastavení, které se neuloží automaticky, zobrazí se vedle příslušného názvu symbol [\*], který tuto skutečnost označuje. Než (!) změňte předvolbu bicí soupravy, uložte odpovídajícím způsobem své změny. Neuložená nastavení budou jinak vyřazena.*

## 8.3 SOUND



INSTRUMENT → [F1] → [F2]

Sound / Zvuk

V části [SOUND] můžete každému ze vstupů a zón přiřadit nový zvuk.

Máte tak možnost vytvářet vlastní předvolby bicí soupravy, nebo upravovat zvuk stávajících předvoleb.

Samozřejmě zde můžete použít i vlastní soubor .wav.

Přečtěte si kapitolu "Načítání/ukládání z USB", kde se dozvíte, jak importovat soubor wav.

Select Input / Vyber Input

```
SN | HEAD | Snare Drums
```

Pomocí ovladače [6] [<INP&ZONE>] vyberte vstup, jehož zvuk chcete změnit. Vstup se zobrazí v levém horním rohu

Select sound source / Vyber zdroj zvuku

```
SN | HEAD | Snare Drums
```

Pomocí ovladače [7] [TYPE] můžete vybrat kategorii zvuku ze seznamu, ze kterého si vyberete zvuk.

K dispozici jsou následující kategorie:

Kick Drum / Snare bubny / Toms / Ride činely I  
Crash Cymbals / Hi-Hats / Cymbals SFX I Percussion 1 I  
Percussion 2 / Sound SFX / Custom Waves

Select sound / Vyběr předvolby

```
14" US VINTAGE S  
14" US VINTAGE CS  
14" US VINTAGE RIMSHOT  
14" US VINTAGE X-STICK  
14" BROADMASTER WBE C
```

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte předvolbu, kterou chcete načíst.

Seskupení

Pomocí funkce seskupování může uživatel vybrat kompletní sady samplů nástroje a přiřadit je zónám bez ohledu na to, která zóna je aktivní.

Načítání

Načítání zvuku pomocí kláves [F1], nebo [8] [ENTER].

Stisknutím klávesy [F3] ukončíte úroveň, nebo jakoukoli klávesou nabídky ukončíte celou nabídku.



### 8.3.1 SOUND GROUPING / SESKUPENÍ ZVUKŮ

Seskupení zvuků slouží k přiřazení všech relevantních vzorků nástroje nasamplovaných z jednotlivých zvuků přímo do příslušných zón.

Například:

Snare = Snare CS (skládá se ze dvou vzorků = Snare Center a Snare Side) & Snare Rim + X-Stick

Tom Pad = Head & Rim(shot)

Činely = smýčec, zvonek a hrana

Pro aktivaci stiskněte funkci [F2] [GROUPING].



Grouping [deactivated] - deaktivováno



Grouping [activated] - aktivováno



*Pokud chcete používat zvuk pouze jedné zóny, deaktivujte předem funkci seskupování zvuků..*

## 8.1 EQUALIZER & COMPRESSOR ( EKVALIZER A KOMPRESOR )



INSTRUMENT → [F2]

EQ | Comp

Modul G3 nabízí plně parametrický 3pásmový ekvalizér a kompresor pro každý vstupní kanál/pad. Obě funkce jsou implementovány jako typy insertů v signálové cestě. Tímto způsobem je možné individuálně tvarovat zvuk každého připojeného padu. Pad EQ a kompresory jsou součástí parametrů bicí soupravy a součástí mixu, který je slyšet v Direct Outs a Digital Outs..

### EQUALIZER / EQ

EQ na G3 ovlivňuje hlasitost tří frekvenčních rozsahů (LOW / MID / HIGH).

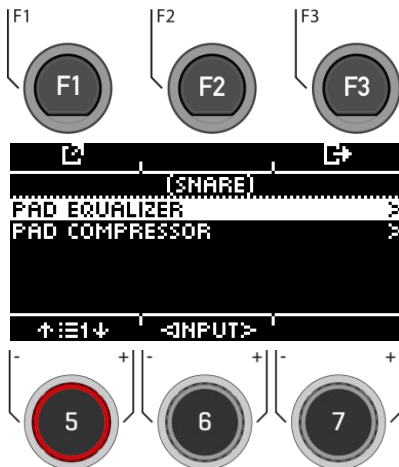
### COMPRESSOR / Kompresor

Pomocí kompresoru lze dosáhnout plynulejšího zvukového výstupu. Nežádoucí špičky lze snížit a měkké zvuky zvýšit.

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte požadovanou položku nabídky (Equalizer / Pad Compressor). Vstupní kanál můžete změnit pomocí ovladače [6].

Příslušnou nabídku otevřete pomocí [F1], nebo pomocí [8] [ENTER].

Stisknutím [F3] ukončíte danou úroveň, nebo jakoukoli klávesou menu ukončíte celé menu.





G3 nabízí výběr předvoleb pro vylepšení zvuku, a to i bez zvukového inženýrství. Načtete předvolbu [F2] a sledujete, jak ovlivňuje zvuk.

Chcete-li změnit jednotlivé parametry, vyberte příslušnou položku nabídky ze seznamu pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8].

Pomocí ovladače [7], nebo navigačních kláves [8] změňte hodnotu podle svého přání.

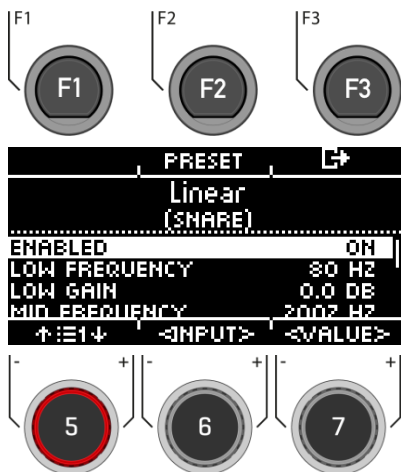
Vstupy můžete vybírat pomocí voliče [6].

Nabídku opustíte stisknutím tlačítka [F3].

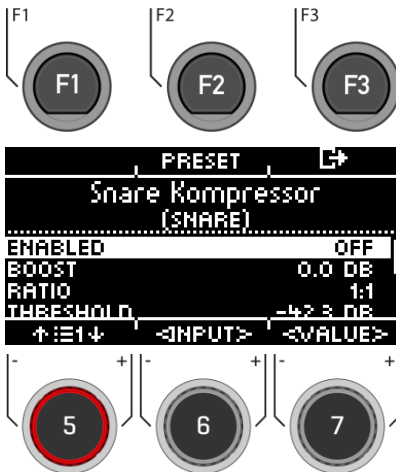
Upozorňujeme, že všechny hodnoty se ihned po změně uloží pouze dočasně. Pokud chcete změny definitivně uplatnit, uložte předvolbu bicí soupravy.

G3 Presets – Pad EQ a Kompresor	
Equalizer	Compressor
<input type="checkbox"/> Linear	<input type="checkbox"/> Kick Compressor
<input type="checkbox"/> High boost 3dB	<input type="checkbox"/> Snare Compressor
<input type="checkbox"/> Bass boost 3dB	<input type="checkbox"/> Bad Kick
<input type="checkbox"/> Studio Snare A	<input type="checkbox"/> Fat Snare
<input type="checkbox"/> Studio Snare B	<input type="checkbox"/> Drum Grouping
<input type="checkbox"/> Drum Attack	<input type="checkbox"/> Master A
<input type="checkbox"/> Studio Kick A	<input type="checkbox"/> Master B
<input type="checkbox"/> Studio Kick B	<input type="checkbox"/> Limiter A
<input type="checkbox"/> Open Mix	<input type="checkbox"/> Limiter B
<input type="checkbox"/> Sweet Cymbals	<input type="checkbox"/> Tube Saturation

## EQUALIZER



## COMPRESSOR



**Anable**

Zapnutí a vypnutí funkce (zapnuto / vypnuto)

**Gain**

Zesiluje, nebo zeslabuje rozsah nastavené frekvence pásma určeného pomocí Q a zvyšuje nebo snižuje zvukový signál o nastavenou hodnotu dB.

**Q-Factor**

Určuje šířku pásma/kvalitu zvonového filtru. Determinuje tvar křivky kolem bodu zakřivení. Vysoké hodnoty vedou k prudké změně zakřivení a úzké šířce pásma. Nízké hodnoty vedou k baňatě křivce zvonu, takže zesilovací filtr zachytí více frekvencí prostředí (velká šířka pásma).

**Frenquency**

Nastavení frekvence.

**Boost**

Zvyšuje výsledek komprese, aby kompenzoval ztrátu úrovně způsobenou poměrem. Tento parametr ovlivňuje celé dB spektrum stopy. (Nastavení prahu se ignoruje).

**Ratio**

Určuje míru komprese pro signály nad prahovou hodnotou.

Čím vyšší je hodnota, tím více je omezena dynamika.

**Threshold**

Prahová hodnota pro kompresi. Amplitudy pod prahovou hodnotou zůstávají bez komprese.

**Knee**

Určuje prahovou hodnotu, od které se spustí komprese. Při nastavení "**Hard**" se kompresor spustí náhle. "**Soft**" zajišťuje postupný přechod mezi kompresí a nekompresí v okolí prahové hodnoty.

**Attack**

Nastaví zpoždění spuštění komprese, jakmile signál překročí prahovou hodnotu. To umožňuje, aby amplitudy v ataku zůstaly nezpracované.

**Release**

Nastavuje zpoždění, po kterém kompresor přestane pracovat, jakmile úroveň signálu opět klesne pod prahovou hodnotu.



## 8.2 SECOND SOUND



INSTRUMENT → [F3]

2nd Sound

**Second Sound (2nd Sound)** umožňuje umístit další zvuk na zvuk padu. Po aktivaci druhého zvuku se oba zvuky přehrávají současně.

Pro **aktivaci** 2. zvuku pro váš vstup, vyberte položku nabídky "SECOND SOUND ACTIVE" pomocí ovladače [5], nebo navigačního tlačítka [8] a nastavte ji na "ON" pomocí ovladače [7] [<VALUE>], navigačního tlačítka [8] pomocí [ENTER].

Všechny možnosti nastavení jsou shodné s hlavním zvukem: Zvuk - Sound.

Stisknutím klávesy [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy menu ukončíte celé menu.

Chcete-li zachovat nastavení, uložte bicí soupravu před změnou předvolby bicí soupravy.

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb viz: **Načítání a ukládání předvoleb**



## 8.2.1 VÝBĚR ZVUKU / DRUHÝ ZVUK



INSTRUMENT → [F3] → [F2]

Výber 2ého zvuku/předvolby

Pod volbou [SOUND] můžete přiřadit nový zvuk. Samozřejmě zde můžete použít i vlastní soubor .wav.

Vyberte input

SN HEAD Snare Drums

Pomocí ovladače [6] [<INP&ZONE>] vyberte vstup, jehož zvuk chcete změnit. Vstup se zobrazí vlevo nahoře.

Vyberte zdroj zvuku/nástroje

SN HEAD Snare Drums

Pomocí ovladače [7] [TYP] můžete zvolit kategorii zvuku, z jejíhož seznamu vybíráte zvuk.

K dispozici jsou následující kategorie:

Kick Drum / Snare drums / Tom Toms / Ride činely / Crash činely / Hi-Hats / Činely SFX / Perkuse 1 / Perkuse 2 / Sound SFX / Custom Waves

Vyber zvuk/nástroj

14" US VINTAGE S  
14" US VINTAGE CS  
14" US VINTAGE RIMSHOT  
14" US VINTAGE X-STICK  
14" BROADCASTER WBE C

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte zvuk, který chcete načíst pro vstup.

Načíst / Load

Nahrajte zvuk/nástroj pomocí tlačítek [F1], nebo [8] [ENTER].

Dotykem na [F3] zrušíte operaci a vrátíte se na hlavní obrazovku 2-hou předvolbu.



## 9 TRIGGER SET

Ve volbě "Trigger Set" vyberete trigger pady (snímače bicích) a můžete provést nastavení. Bicí modul G3 lze nastavit podle vašeho osobního, individuálního stylu hry.



Když provedete změny v předvolbě, automaticky se uloží. Vedle názvu nastavení spouště najdete také hvězdičku [\*]. Pokud chcete uložit svá nastavení do vlastní předvolby, můžete tak učinit v části: [TRIGGER SET] -> [F1] Settings -> [F2] Preset.



### TRIGGER SET

Trigger Set

První úroveň zobrazuje **všechny vstupní kanály**. V horním řádku vidíte načtenou předvolbu triggeru.

#### Load and save / Zvol a ulož

Na rozdíl od úrovně přístroje se nastavení trigger settings ukládá automaticky. Pokud chcete nastavení dodatečně uložit a pojmenovat jako samostatnou předvolbu, můžete tak učinit v podnabídce: [Setup] [Preset]. Označení [\*] znamená, že jste provedli změny.

#### Select channel / Výběr kanálu

The middle row shows all **trigger inputs**. The inputs correspond to the sockets on the back of the unit. The active input is indicated by a highlighted letter.

Select the channel with the dial [5] [<INPUT>].

#### Select zone / Výběr zóny

Ve **spodním řádku** jsou zobrazeny všechny zóny přístupné na aktivním vstupu. Při změně vstupu se ikony komponent aktualizují podle typu „**trigger bank**“ přiřazené vstupnímu kanálu (bicí, činely, nebo hi-hat). Změnu zóny provedete pomocí ovladače [6] [<ZONE>].



#### Auto On

Otáčením ovladače [7] zapnete/vypnete automatickou detekci kanálů. Zahrajte na bicí soupravu nějaký komponent a modul automaticky zobrazí kanál, který byl přehrán.

#### Settings

Stisknutím klávesy [F1] se dostanete k výběru parametrů, které vám umožní přizpůsobit modul G3 vašemu vlastnímu stylu hry. Další informace naleznete v následující kapitole.

#### Setup

Pomocí klávesy [F2] "Setup" máte přímý přístup k výběru spouštěčů a jejich předvoleb.

#### HH-Calib.

Stiskněte [F3] pro kalibraci hi-hat..



Pod přímým přístupem [SETUP] můžete určit, jaký typ padu, nebo činelu bude na vstupu umístěn. Příklad:  
Cymbal = Edge, Bow, Bell

## 9.1 SETTINGS



TRIGGER SET → [F1]

Settings

V „Settings-Nastavení“ můžete spouštět a všechny související funkce upravit podle svých představ.

V horní části se zobrazí vybraný přístroj. Pomocí ovladače [6] [<ZONE>] můžete volit mezi zónami nástroje (HEAD, RIM; BELL, EDGE, BOW).

Pro vybranou Trigger funkci jsou k dispozici následující funkce:

### X-Talk

Stisknutím [F1] nastavíte Trigger chování v případě cross-talk

### Preset

Stisknutím [F2] získáte přístup k předvolbám. Zde můžete načíst a uložit vlastní Trigger předvolby

### Exit the menu

Stisknutím [F3] se vrátíte o jeden krok zpět.

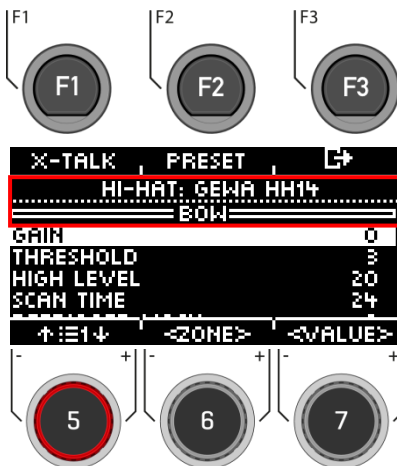
### Parameter

Na výběr jsou následující hodnoty:

**GAIN, THRESHOLD, HIGH LEVEL, SCAN TIME, RETRIGGER MASK, TRIGGER TYPE, CURVE ID, DYN LEVEL, DYN TIME.**

Pomocí ovladače [5] vyberte příslušný parametr a pomocí ovladače [7] změňte hodnotu.

Další informace naleznete v následující kapitole.



## 9.1.1 PARAMETER



TRIGGER SETTINGS → [F1]

Parameter

### GAIN

Jedná se o zesílení přijatých Trigger signálů před vstupem. Některé pads, nebo dostupné Trigger na trhu produkují přesné, ale slabé signály, které lze tímto parametrem zesílit předtím, než jsou v modulu G3 zaregistrovány jako vstupní signál. Ke slabým signálům může přispívat i konstrukce použité podložky.

Funkci "Gain" použijte, pokud jste spokojeni se základními hodnotami vašeho Trigger padu, ale neintegruje se s ostatními pady. Tato funkce může být užitečná při připojování padů od jiných výrobců.

**Hodnoty parametru** zesílení se pohybují od 0 (žádné zesílení) do 8 (maximální zesílení).

Nízké hodnoty tlumí podložky, které produkují vysoké elektrické signály, a vyšší hodnoty zisku jsou vhodné pro podložky, které produkují slabší elektrické signály.

Příliš zvýšená hodnota zesílení může vést ke ztrátám v dynamice hry.

X-TALK PRESET ↵	
HI-HAT: GEWA HH14	
BOW	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	30
SCAN TIME	24
↑:≡1↓	<ZONE> <VALUE>

### THRESHOLD / Hodnota prahu

Hodnota "Threshold" reguluje citlivost vstupního kanálu, z jehož rychlosti je zvuk vytvářen. Lze tak vyloučit nežádoucí, příliš slabé impulsy (např. spouštění zvuků vibracemi). Na výběr jsou následující hodnoty: Udeřte do padu (např. snare head) tak jemně, jak byste chtěli normálně hrát, a začněte s nejnižší hodnotou prahu (1) a postupně ji zvyšujte, dokud nebudou detekovány vaše nejjemnější úderky. Pak se opět vraťte o 1-2 stupně zpět v prahové hodnotě. Tímto způsobem nastavíte „Threshold“ tak nízkou, jak je to jen možné, a tak vysokou, jak je to nutné.

U „Switch inputs“- (například u Edge, Bell, Rim ) se postupuje opačně. Protože na snímačích Switch je již trvale nízké napětí, při stisknutí/aktivování snímače napětí klesne. Postupně zvyšujte prahovou hodnotu a zvolte nejvyšší prahovou hodnotu, která ještě způsobuje hlášení dusivky..

X-TALK PRESET ↵	
HI-HAT: GEWA HH14	
BOW	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	30
SCAN TIME	24
↑:≡1↓	<ZONE> <VALUE>

---

## HIGH LEVEL

Horní, přijatelná úroveň vstupního signálu. Ve spojení s Threshold definuje hranice rozsahu vstupních signálů.

Signály s úrovní mezi **Threshold a High Level** generují MIDI noty s hodnotami rychlosti mezi **8 a 127**. Všechny signály s úrovní nad High Level generují MIDI noty s rychlostí **127**.

Hodnoty mezi Threshold a High Level definují možný dynamický rozsah.

---

X-TALK PRESET	
HI-HAT: GEWA HH14	
BOW	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	30
SCAN TIME	24
↑ ≡ ↓ <ZONE> <VALUE>	

---

## SCAN TIME

Doba pro „Sampling“ vstupního signálu ( **Input signal**). Její zvýšení zhorší „Latency“ a zlepší přesnost.

Obecně platí, že pro gumové pady/činely je pro správnou detekci úrovně signálu dostačující nastavení Scan Time na hodnotu 20 (2 ms). U síťovaných pads může být nutné zvýšit Scan Time na 30-50 - čím větší jsou hlavy typu mesh, tím vyšší je Scan Time potřebný pro správnou detekci úrovně signálu.

**Doba skenování pro parametr rozsah hodnot: 10-100.**

---

X-TALK PRESET	
HI-HAT: GEWA HH14	
BOW	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	30
SCAN TIME	24
↑ ≡ ↓ <ZONE> <VALUE>	

---

---

## RETRIGGER MASK

**Retrigger mask** - opětovného spuštění určuje, kolik milisekund musí uplynout po dřívě detekovaném signálu, než budou přijaty nové signály - aby se zabránilo " **efektu kulometu**", nebo falešnému spuštění v důsledku vibrací po úderu. Jako další prahová hodnota je to jeden z nejdůležitějších parametrů a nalezení nejlepší hodnoty může chvíli trvat. V ideálním případě by měla být maska „Retrigger Mask“ nastavena co nejnižší, přičemž potlačení efektu "kulometu" a falešného spuštění by mělo být řešeno nejprve parametrem threshold. V této souvislosti byste se měli k „Retrigger Mask“ uchýlit pouze v případě, že ani vysoké prahové hodnoty a vysoká doba dynamického rozkladu (**Dyn Time**) nedokážou nežádoucí efekty vypnout. Pro DIY pady a činely jsou dobré hodnoty Retrigger Mask v rozmezí přibližně 4 až 12 milisekund. Vysoké hodnoty „Retrigger Mask“ ztěžují přesnou detekci rychlých bicích. „Retrigger Mask“ parametr rozsah hodnot: 1-127



X-TALK PRESET ↵	
..... HI-HAT: GEWA HH14 .....	
..... BOW .....	
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	30
SCAN TIME	24
RETRIGGER MASK	6
↑ ← ↓ <-ZONE> <-VALUE>	

---

## TRIGGER TYPE

Pokud používáte pady jiných výrobců, máte možnost sladit snímače (triggery) v připojeném padu se vstupními kanály G3. V závislosti na typu padu si můžete vybrat z možností "Single", "Dual" nebo "3-Way". Důležité je také správné připojení padů od jiných výrobců.

"3-Way" lze použít pouze pro kanál AUX1. Berte prosím na vědomí, že kanál AUX 2 se pak již nezobrazuje.



X-TALK PRESET ↵	
..... SNARE: GEWA SNARE 12INCH .....	
..... HEAD .....	
RETRIGGER MASK	6
TRIGGER TYPE	DUAL
CURVE ID	CONVEX 4
DYN LEVEL	8
↑ ← ↓ <-ZONE> <-VALUE>	

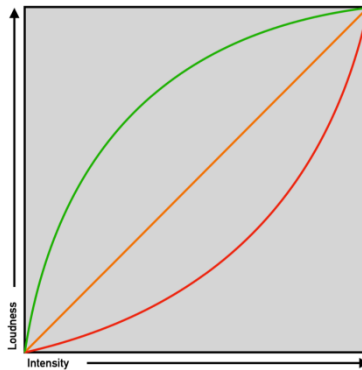
---

## CURVE ID

Zde najdete výběr různých „Trigger curves - Spouštěcích křivek“, které výrazně ovlivňují chování odezvy příslušného padu.



Na výběr jsou tyto přednastavené křivky: **Linear**, **Convex**, **Concave**.





---

## DYN LEVEL & DYN TIME

„Dyn level“ určuje, jak moc se G3 snaží potlačit falešné Triggers, zatímco „Dyn time“ určuje, jak dlouho jsou falešné Triggers potlačeny. U většiny padů s gumovým hracím povrchem by měly nejlepší výsledky poskytovat hodnoty Dyn Level mezi 8 a 15 a Dyn Time mezi 8 a 20. U podložek se síťovanými blanami může být nutné zvýšit hodnotu Dyn Time na více než 20 a až na 60 s rostoucím průměrem kůže.

**Dyn Level parameter hodnot rozsahu:** 0-15

**Dyn Time parameter hodnot rozsahu:** 0-60 ms



## 9.1.2 X-TALK

X-Talk je nástroj pro zamezení nežádoucích signálů v jiných podložkách.

Vibrace mohou spouštět spouštěče jiných nástrojů. Pomocí funkce X-Talk můžete nastavit práh pro ostatní spouštěče, při jehož překročení budou reagovat pouze na vibrace v okolí.

Hodnoty rychlosti pod touto prahovou hodnotou budou analytickou jednotkou (modul G3) ignorovány. Tento postup má však svou cenu, protože fyzikální účinky dvou nástrojů na sebe jsou obvykle vzájemné. Vysoké prahové hodnoty X-Talk působí proti nízkým aktivacním prahům jednotlivých padů (u citlivých hráčů) a jakýkoli fyzický problém často vyžaduje zvýšení hodnot X-Talk na obou nástrojích, které problém způsobují. Před použitím funkce X-Talk nejprve zkontrolujte svůj hardware a snažte se co nejvíce vyhnout fyzickému kontaktu.



TRIGGER SET → [F1] → [F1]

X-Talk

### SETTING UP X-TALK

Pokud i přes nejlepší možné hardwarové nastavení přijímá pad rušivé signály z jiných padů, pokuste se nejprve pomocí monitoru X-Talk identifikovat pad, který rušivé MIDI signály způsobuje. Poté zvýšte hodnotu X-Talk na obou padech alespoň na 1 (způsobující pad i přijímající pad). Pokud problém přetrvává, postupně zvyšujte hodnotu na padu, který přijímá nežádoucí signály. Je důležité, aby oba pady měly hodnotu X-Talk alespoň 1, aby byly členy skupiny X-Talk. Vysoké hodnoty X-talk na podložkách, na kterých dochází k rušení, nebudou mít žádný účinek, pokud není připojena alespoň jedna další podložka s hodnotou X-talk alespoň 1. Hodnoty X-talk zvyšujte pouze na podložkách, na kterých dochází k problémům. Pro potlačení virových signálů MIDI je cílem pro hodnoty X-talk: co nejnižší a pouze tak vysoké, jak je to nezbytné.

### Selecting the trigger input

Pomocí ovladače [5] [<INPUT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hodnotu chcete změnit. Vybraný vstup se zobrazí inverzně.

### Zone

Pomocí ovladače [6] [<ZÓNA>], nebo navigačních tlačítek [8] můžete zvolit zónu.

Vybraná zóna se zobrazí inverzně.

Můžete si vybrat mezi:

Upper row = Head or Bow

Lower row = Rim or Edge.

### Set values

Pomocí ovladače [7] můžete měnit hodnotu vstupu a příslušné zvolené zóny.

### Exiting the X-Talk Monitor

Stisknutím volby **[F3]** ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.



### 9.1.3 PRESET





TRIGGER SET → [F1] → [F2]


Preset

Zde můžete uložit vlastní předvolbu a načíst předvolby, které jste sami vytvořili.

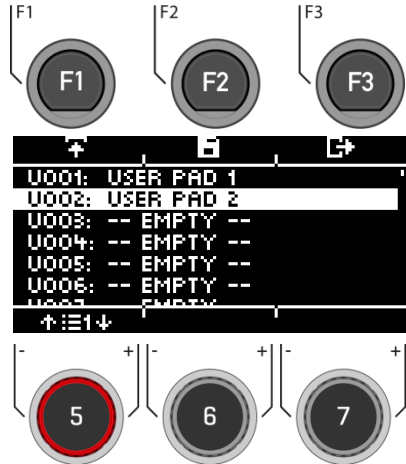
Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte ze seznamu příslušnou předvolbu.

Chcete-li načíst předvolbu, stiskněte  [F1], popřípadě [ENTER].

Chcete-li uložit vlastní předvolbu, vyberte volný slot USER a stiskněte tlačítko  [F2].

Stiskněte  [F3] pro zrušení celého procesu.

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb naleznete v části.: [Loading and saving from Presets.](#)



## 9.2 SETUP

Pomocí volby [F2] [SETUP] můžete přímo přistupovat k výběru triggerů a jejich předvolb.



### TRIGGER SET → [F2]

### Inputs & Components

Zde můžete přímo vidět, který spouštěč je přiřazen ke kterému vstupu.

#### Select Input

Zvolte vstupní kanál pomocí navigačních tlačítek [8], nebo ovladačem [5].

Chcete-li změnit jednotlivé komponenty, stiskněte tlačítko [F2] [BANK], nebo tlačítko [ENTER].

#### Load and save

Na rozdíl od úrovně přístroje se nastavení výběru spouště automaticky ukládá automaticky. Pokud chcete nastavení dodatečně uložit a pojmenovat jako samostatnou předvolbu, můžete tak učinit v podnabídce [Preset].

Symbol [\*] označuje, že jste provedli změny.

#### Auto On

Otáčením ovladače [7] zapnete/vypnete automatickou detekci kanálů. Zahrajte na bicí soupravu nějaký komponent a modul automaticky zobrazí přehrávaný kanál.

Výběr Triggers ukončíte výběrem jiné hlavní nabídky.



## 9.2.1 SELECTING & CHANGING INDIVIDUAL TRIGGERS/ BANK



TRIGGER SET → [F2] → [F2]

Bank

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte vstupní kanál, který chcete změnit, a stiskněte [F2] [Bank], nebo [ENTER].



Nyní vyberte kategorii Triggers pomocí ovladače [5] [<CAT>], nebo navigačních tlačítek [8]. Pokud jste vybrali kanál hi-hat, zobrazí se také symbol (hi-hat). ↗

Výběr potvrďte ↗ [F1], nebo stisknutím [ENTER]

Stiskněte ↗ [F3] a vrátí te se poslední volbu.





Vyberte ovladačem Triggers [5], nebo navigačními klávesami [8]. Výběr potvrďte klávesou [F1], nebo stisknutím tlačítka [ENTER].

Stisknutím ↵ [F3] se vrátíte o krok zpět.

## 9.2.2 PRESET / LOAD & SAVE



TRIGGER SET → [F2] → [F1]

Preset

Abychom vám usnadnili začátky práce s nástrojem GEWA, vytvořili jsme pro vás předvolby Triggers. Samozřejmě si můžete vytvořit, uložit nebo načíst i vlastní předvolby.

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte ze seznamu příslušnou předvolbu..

Chcete-li **načíst předvolbu**, stiskněte tlačítko ↵ [F1], nebo [ENTER].

Chcete-li uložit vlastní předvolbu, najděte volný USER slot USER a stiskněte tlačítko . [F2].

Stiskněte ↵ [F3] a zrušíte celou operaci.

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb naleznete v části.: [Loading and saving from presets](#)



## 9.3 HI-HAT CALIBRATION

Hi-hat je nejsložitějším nástrojem bicí soupravy. Vyžaduje obzvláště dobrou koordinaci hardwaru a softwaru, aby bylo dosaženo co nejlepších výsledků hry.

Při kalibraci hi-hatky postupujte následujícím způsobem.



TRIGGER SET → [F3]

Hi-Hat Calibration

Stiskněte [12] [TRIGGER SET].

1



Stiskněte [F3] "HH-CALIB".

2



Sešlápněte Hi-Hat nohou k sobě a vydržte takto [F2] "NEXT".

3



Hi-Hat naprosto otevřete. Akci potvrďte stisknutím tlačítka [F1] "FINISH".

4



Nyní je Hi-Hat plně zkalibrován a lze na něj hrát. Pomocí symbolu Hi-Hat můžete přímo vyzkoušet, zda mechanismus funguje. Poté nastavení potvrďte stisknutím tlačítka [F1] "DONE"

5



[F1] DONE



Pokud chcete kalibraci opustit bez uložení, stiskněte tlačítko  [F3].



# 10 MENU

Pod volbou "MENU" se nabízí:

**MIX,**  
**EFFECTS,**  
**SOUND-IMPORT,**  
**MIDI- and**  
**SETUP-Menu.**

V následujícím textu jsou podrobně vysvětleny jednotlivé nabídky a jejich funkce.



## MENU

Menu

### Výběr nabídky Menu.

Zvolte požadovanou položku nabídky pomocí ovladače [5], navigačních tlačítek [8], (nebo v případě potřeby stisknutím tlačítek). [F2] [F3]).

Příslušné položky nabídky můžete otevřít ze seznamu pomocí. [F1] [F1], nebo stisknutím [ENTER].

### MIX

Stiskněte [F1] MIX pro přístup ke všem ovladačům hlasitosti.

### EFFECTS

Stisknutím volby [F3] EFFECTS můžete ovládat všechny efekty předvoleb.

### USB LOAD/SAVE

Výběrem „Menu“ nabídky ze seznamu můžete načíst vlastní „wav samplý“, importovat, nebo exportovat zálohy a předvolby bicí soupravy.

### SETUP

Zde můžete spravovat všechna základní nastavení a připojení Bluetooth.

### MASTER

Všechny nastavení pro: routing, MIDI, EQ's + compressors.



## 10.1 MIX

Pod volbou "MIX" najdete mixážní pulty pro úpravu nastavení hlasitosti modulu G3.

Můžete ovládat hlasitost jednotlivých kanálů jednotlivých presetů bicí soupravy, ovládat hlasitost FX a máte možnost ovládat hlasitost hi-hat a výstupů.



Ne všechny změny se ukládají automaticky, ale jsou součástí nastavení bicí soupravy. Jedná se například o hlasitost hi-hat, úroveň FX a mixážní pult pro jednotlivé kanály sady bicích. Změny, které ještě nejsou uloženy, jsou označeny symbolem [\*] před názvem sady bicích nástrojů.



### MENU

Mix

Po otevření Menu [MIX] se zobrazí jednotlivé kanály předvolby bicí soupravy s odpovídajícím zobrazením faderu.

#### Select channel / Vyber kanál

Pomocí ovladače [5] [<INPUT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hlasitost chcete změnit.

#### Change volume / Změna hlasitosti

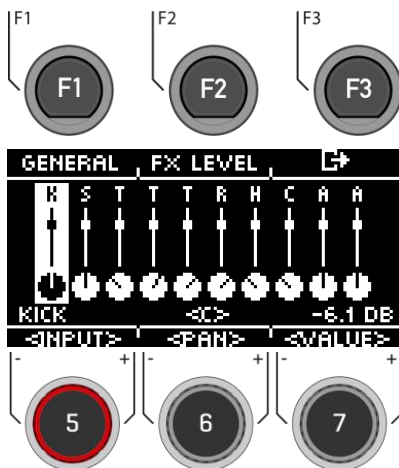
Ke změně hlasitosti použijte ovladač [7] [<VALUE>], nebo navigační tlačítka [8].

#### Panning


Pod faderem jsou umístěny ovladače, které poskytují zpětnou vazbu a ukazují vyvážení jednotlivých kanálů. Nastavení panoramy upravte pomocí ovladače [6] [<PAN>].

#### Exit

Stisknutím [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.








## 10.1.1 GENERAL / VŠEOBECNÉ

MENU → [F2] → [F1]

General

V nabídce [GENERAL] najdete nastavení hlasitosti pro hlavní výstupy, sluchátka, mix-in (& Bluetooth), metronom (click) a přehrávač skladeb (song).

	Master-Out - Volume
	Headphones - Volume
	Mix-In & Bluetooth - Volume
	Metronome - Volume
	Songplayer - Volume

**Select channel**  
Pomocí ovladače [5] [<VYBRAT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hlasitost chcete změnit.


**Change volume**  
Ke změně hlasitosti použijte ovladač [7] [<VALUE>], nebo navigační tlačítka [8].


**Panning**  
Pro hlavní výstupy a sluchátka je k dispozici nastavení „Master output“. Nastavte jej pomocí ovladače [6] [<PAN>].


**Hi-Hat volume**  
Stisknutím [F1] [HIHAT VOL] se dostanete k ovládání hlasitosti Hi-Hat..


**Exit the level**  
Stisknutím [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.


F1F2F3


  
**HIHAT VOL** E→

  
[Slider]

  
[Slider]


  
[Slider]


  
[Slider]


  
[Slider]

-12.0 DB

<SELECT><PAN><VALUE>

  
5

  
6

  
7

G3 – Manuál | 67

## 10.1.2 HI-HAT VOLUME / HIHAT HLASITOST



MENU → [F2] → [F1] → [F1]

Hi-Hat Vol

V nabídce [HIHAT VOL] naleznete následující položky nastavení hlasitosti pro Hi-Hat.

The following are available for selection:

EDGE	Edge
BOW	Surface
BELL	Bell
CHICK	Stepped Hi-Hat
SPLASH	Generation of a cymbal sound by striking the Hi-Hat quickly with the foot.

### Select zone / Výběr zóny

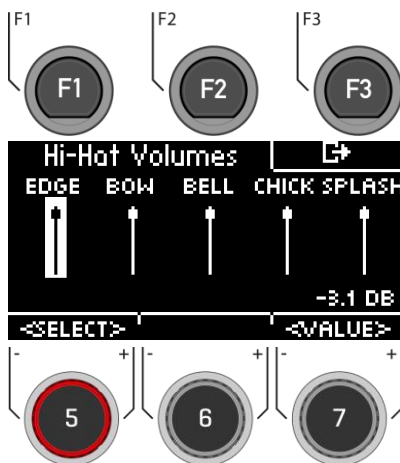
Pomocí ovladače [5] [<VYBRAT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hlasitost chcete změnit..

### Change volume

Ke změně hlasitosti použijte ovladač [7] [<VALUE>], nebo navigační tlačítka [8].

### Exit the level

Stisknutím [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.



### 10.1.3 FX LEVEL



MENU → [F2] → [F2]

FX Level

V nabídce [FX LEVEL] můžete měnit globální hlasitosti efektů.

Na výběr jsou následující možnosti:

AMB	Ambience (Room)
I-REV	Instrumental Reverb
R-REV	Room Reverb
MPX	Multi Effects

#### Choose effect

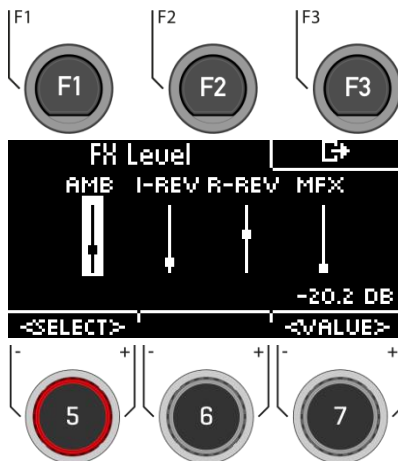
Pomocí ovladače [5] [<VYBRAT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hlasitost chcete změnit..

#### Change level

Ke změně hlasitosti použijte ovladač [7] [<VALUE>], nebo navigační tlačítka [8].

#### Exit the level

Stisknutím [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy menu ukončíte celé menu..



## 10.2 EFFECTS / EFEKTY

G3 je vybaven čtyřmi různými efektovými moduly, takže si můžete zvuk bicích upravit do nejmenších detailů a přizpůsobit si ho podle svých představ.



Ne všechny změny se automaticky ukládají, ale jsou součástí nastavení bicí soupravy. Pokud byly provedeny změny, které ještě nebyly uloženy, jsou označeny symbolem [\*].



MENU → [F3]

Efekty

Po stisknutí tlačítka [EFFECTS] se nejprve zobrazí přehled všech dostupných efektů.

### Výběr efektu

Vyberte požadovaný efekt pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8].

K dispozici jsou následující efekty (podrobný popis naleznete v příslušných následujících kapitolách):

**Ambient**

**Instrument Reverb (Inst Rev.)**

**Room Reverb (Room Rev.)**

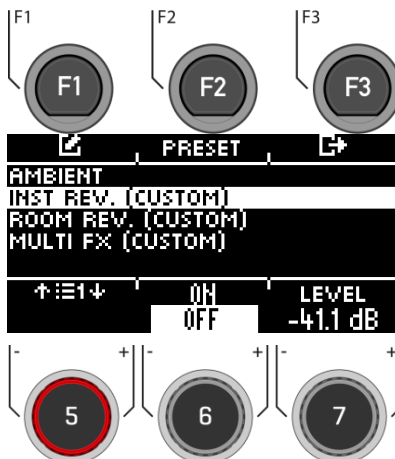
**Multi Effects (Multi FX)**

### Zapnutí a vypnutí efektů

Pomocí ovladače [6] můžete efekt zapnout, nebo vypnout.

### Hlasitost / úroveň efektu

V závislosti na efektu můžete pomocí voliče [7] měnit hlasitost (dB), nebo úroveň (%). Jedná se o globální funkci, která mění efekt celkově. Můžete také nastavit intenzitu efektů pro každý vstupní kanál.



Po stisknutí tlačítka [EFFECTS] se nejprve zobrazí přehled všech dostupných efektů.

### Úprava efektu / možností

Stisknutím tlačítka [F1], nebo [ENTER] přejděte k možnostem příslušného kanálu.

### Používání předvoleb

Volbou [F2] získáte přímý přístup k dostupným předvolbám, nebo můžete vytvořit vlastní uživatelské předvolby. Tato funkce není dostupná u funkce "AMBIENT", protože se nejedná o klasický efekt, ale o součást nahraného zvuku bicích.

### Ukončení úrovně

Stisknutím klávesy [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy menu ukončíte celé menu..

## 10.2.1 AMBIENT / OKOLNÍ PROSTŘEDÍ



MENU → [F3] → [F1]

Ambient

**Modul Ambience** obsahuje nahrávky místností pořízené v berlínských studiích Funkhaus. Protože místnost reaguje na pohybující se vzduch charakteristickým a konzistentním způsobem, jsou možnosti parametrů omezeny typem efektu.

Ambience řídí dobu, za kterou se zvuk odrazí od překážky, čímž vzniká ozvěna. Efekt je navržen tak, aby měl globální vliv na zvuk soupravy, což vyplývá z předpokladu, že celá souprava je umístěna ve stejné místnosti nebo prostředí. Hlasitost efektu pro jednotlivé pady je však možné upravit pomocí mixéru FX Send, který umožňuje efekt vypnout přetažením ovladače pro požadovaný pad úplně dolů.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Zvolte příslušný parametr pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] a změňte jej pomocí voliče [7], navigačních tlačítek [8], nebo tlačítek [+] a [-].



### Úroveň

Nastavení hlasitosti/úrovně efektu (globálně).

### Pre-Delay / Zvuková prodleva

Časový rozdíl zvukových vln mezi přímou cestou od zdroje signálu do sluchového systému a prvním odrazem přes překážky (např. stěny) do „Auditoty“ systému..

### Zapnutí a vypnutí efektu

Volbou [6] a přepnutím [on], nebo [off].

### Opustit úroveň

Stisknutím volby  $\leftarrow$  [F3] - pro ukončení úrovně, nebo jakoukoli klávesou nabídky pro ukončení celé nabídky..

## 10.2.1.1 FX SEND – AMBIENT / ODESÍLÁNÍ FX - AMBIENT



MENU → [F3] → [F1] → [F1]

Ambient

Pomocí **[FX Send]** můžete každému kanálu konkrétně přiřadit efekt.

### Select channel / Výběr kanál

Pomocí ovladače [5] [**<INPUT>**], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hlasitost chcete změnit.

### Change volume / Změna hlasitosti

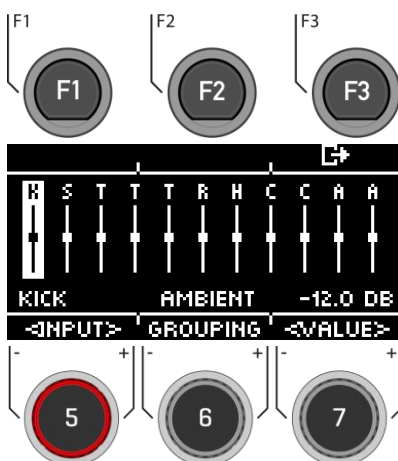
Otočením voliče [7] [**<VALUE>**], nebo stisknutím navigačního tlačítka [8] změňte hlasitost.

### Grouping

Otočte voličem [6] a aktivujte funkci **GROUPING**. Nyní máte možnost při volbě kanálů tomů a činelů nastavit hodnotu nahoru, popřípadě dolů jako jeden celek.

### Opustit úroveň

Volbou **↵** [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy menu ukončíte celé menu.





## 10.2.2 INSTRUMENT REVERB / DOZVUK NÁSTROJE



MENU → [F3] → [F1]

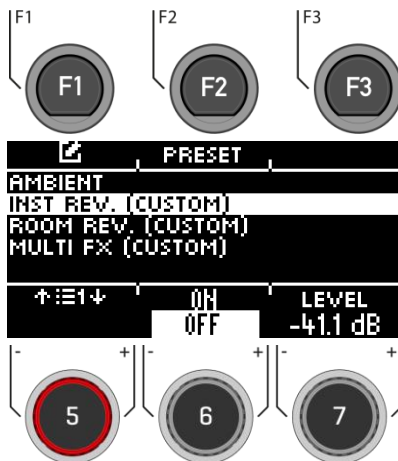
Reverb

Tento modul obsahuje klasické a obecné algoritmy pro simulaci dozvuku specifického pro daný nástroj. Některé typy dozvuků jsou tradičně generovány elektronicky, zatímco jiné (např. Plate) emulují mechanická zařízení, která přidávají umělý dozvuk do suché nahrávky.

Rozdíl mezi dozvukem nástroje a dozvukem místnosti je spíše koncepční než vlastnostní.

**Má nástroj dozvuk, když v něm není místnost?**

To je jistě filozofická otázka. Oba moduly nabízejí stejné parametry s výjimkou prahu brány (pouze **Instrument Reverb**). S „**Room Reverber**“ můžete do prostředí umístit celou soupravu a s přídavkem **Instrument Reverb** je možné do prostředí přidat reverbové efekty - selektivně pro každý vstupní kanál. V tomto smyslu má doplňkový parametr **Gate Threshold** umělý charakter, a proto patří výhradně do funkce **Instrument Reverb**. Tovární předvolby poskytované pro **Instrument Reverb** se zaměřují na efekty specifické pro daný nástroj, ale odvozují své vlastnosti ze stejných parametrů a rozsahů hodnot.



## 10.2.2.1 FX SEND – REVERB / ODESÍLÁNÍ FX - REVERB



MENU → [F3] → [F1] → [F1]

Reverb

Pomocí [FX Send] můžete přiřadit hlasitost efektu každému kanálu zvlášť..

### Select channel / Výber kanálu

Pomocí ovladače [5] [<INPUT>], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte kanál, jehož hlasitost chcete změnit.

### Change volume / Změnit hlasitost

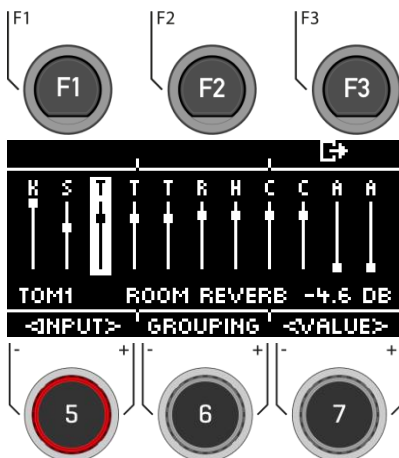
Ke změně hlasitosti použijte ovladač [7] [<VALUE>], navigační tlačítka [8], nebo tlačítka [+] a [-].

### Grouping / Seskupení

Otočte ovladačem [6] a aktivujte funkci „GROUPING“. Nyní máte možnost při volbě kanálů tomů a činelů nastavit je nahoru, nebo dolů jako jeden celek.

### Ukončení úrovně

Stisknutím volby [F3] ukončíte úroveň, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídka ukončí celou nabídku.



## 10.2.2.2 PRESET / PŘEDNASTAVENÍ



MENU → [F3] → [F2]

Reverb

Můžete si vybrat z předvoleb, vytvořit si vlastní, nebo je přejmenovat.

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte příslušnou předvolbu ze seznamu.

Předvolbu **načtete** stisknutím tlačítka [F1], nebo [ENTER].

Chcete-li uložit vlastní předvolbu, najdete volný slot **USER** a stisknete tlačítko [F2].

Stiskněte [F3] a ukončíte celou volbu, nebo stisknutím libovolné klávesy ukončíte celou **MENU** nabídku.

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb naleznete v části: [Loading and saving from presets](#)



### 10.2.2.3 REVERB TYPES / TYP REVERB



MENU → [F3] → [INST REV. o. ROOM REV.] → [F1]

Reverb

Máte možnost vybrat si z různých typů „Reverb“ dozvuků. Použijte ovladač [7], navigační tlačítka [8], nebo tlačítka [+] a [-].

#### Plate1 Small Plates

Mechanicky generovaný dozvuk bez časných odrazů. Jedná se o simulaci menší „Reverb“ dozvukové desky se specifickou charakteristikou.

#### Plate1 Med Plates

Mechanicky generovaný dozvuk bez časných odrazů. Jedná se o simulaci střední „Reverb“ dozvukové desky se specifickou charakteristikou.

#### Plate1 Large Plates

Mechanicky generovaný dozvuk bez časných odrazů. Jedná se o simulaci velké „Reverb“ dozvukové desky se specifickou charakteristikou.



#### Plate2 Small Plates

Mechanicky generovaný dozvuk bez časných odrazů. Jedná se o simulaci menší „Reverb“ dozvukové desky s jinou charakteristikou než deska 1 Small.

#### Plate2 Med Plates

Mechanicky generovaný dozvuk bez časných odrazů. Jedná se o simulaci střední „Reverb“ dozvukové desky s jinou charakteristikou než deska 1 Med.

#### Plate2 Large Plates

Mechanicky generovaný dozvuk bez časných odrazů. Jedná se o simulaci velké „Reverb“ dozvukové desky s jinou charakteristikou než deska 1 Large.

#### Room Small / Malá velikost místnosti

Algoritmus, který simuluje malou místnost, kde jsou akceptovány časné odrazy.

#### Room Med / Středně velká místnost

Jedná se o algoritmus, který simuluje středně velkou místnost, kde jsou akceptovány časné odrazy.

#### Room Large / Velká místnost

Algoritmus, který simuluje velkou místnost, v níž jsou akceptovány časné odrazy.

#### Hall Small / Malá hala

Algoritmus, který simuluje menší koncertní sál, kde dochází k časným odrazům a delšímu doznívání než při simulaci místnosti.

#### Hall Med / Střední hala

Algoritmus, který simuluje středně velký koncertní sál s časnými odrazy a delším dozníváním než v místnosti.

## Hall Large / Velká hala

Algoritmus, který simuluje velký koncertní sál s časnými odrazy a delšími dozíváním, než simulace místnosti.

### 10.2.2.4 REVERB PARAMETER / REVERB PARAMETRY



MENU → [F3] → [INST REV. o. ROOM REV.] → [F1]

Reverb

Máte možnost změnit další parametry.

Vyberte příslušný parametr pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] a změňte jej pomocí ovladače [7], navigačních tlačítek [8], nebo tlačítek [+] a [-].

#### Level / Úroveň

Nastavení hlasitosti/úrovně efektu (globálně).

#### Pre-Delay / Předčasné zpoždění

Časový rozdíl zvukových vln mezi přímou cestou ze zdroje signálu do sluchového systému a prvním odrazem přes překážky (např. stěny) do sluchového systému.

#### Pre Highpass

Nastavená hodnota určuje, které frekvence budou do efektu odeslány. Všechny frekvence pod touto hodnotou jsou ze signálu efektu dozvuku vymazány.

#### Reverb Time / Doba dozvuku

Definuje délku dozívání „Reverb“ dozvuku (dobu dozívání).

#### High Shelf

Zvyšuje, nebo snižuje celý rozsah výšek efektového signálu (+6/-12 dB). Sílu zesílení efektu ovládáte číselnou hodnotou pomocí ovladače [6] [Value].

#### Gated Reverb

Silně „Gated Reverb“ efekt dozvuku, který je náhle přerušen. Vzniká tak zajímavý, často používaný zvukový efekt, např. pro snare.

#### High Damp

Zkracuje dobu „Reverb“ dozvuku v oblasti vysokých frekvencí. Vzhledem k tomu, že vysoké frekvence dozívají rychleji než nízké, je tento efekt velmi patrný v rozsahu vysokých frekvencí. Úroveň vysokých tónů nastavte pomocí voliče [6].

#### Preset / Přednastavení

Stisknutím [F2] získáte přímý přístup k dostupným předvolbám, nebo si můžete vytvořit vlastní uživatelské předvolby.



**Turning the effect on / off – Zapnutí/vypnutí efektu**  
Ovladačem [6] zapnete/vypnete efekt / [on] - [off].

**Opustit úroveň / volbu**  
Stisknutím [F3] ukončíte volbu,nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky **ukončíte** celou nabídku.

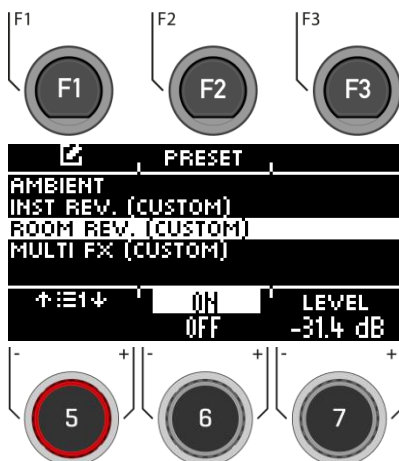
## 10.2.3 ROOM REVERB / REVERB MÍSTNOSTI



MENU → [F3]

Reverb

Funkce dostupné v tomto modulu jsou obecným protějškem modulu „Ambience“. Nabízí stejné typy a parametry Reverb-dozvuku jako modul Instrument Reverb, ale se zaměřením na vlastnosti specifické pro danou místnost. Tuto sekci efektů můžete použít k přidání reverbu do suchého zvuku, pokud nejsou k dispozici vzorky ambience, nebo jednoduše k vytvoření zvuků tradičních nahrávek s elektronicky generovaným reverbem. Předvolby dodávané pro tento modul odrážejí různé charakteristiky prostředí.



Vzhledem k tomu, že funkce této efektové sekce je totožná s funkcemi modulu „Instrument Reverb“, naleznete v předchozí části vymezení pojmů, vysvětlení typů a parametrů reverbu.

## 10.2.4 MULTI FX

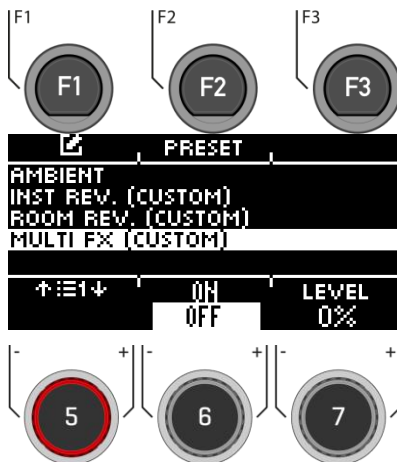


MENU → [F3]

Multi FX

Efekty v tomto modulu zahrnují vše, co nesouvisí s „Ambiencí“, dozvukem nástroje, nebo dozvukem místnosti, například frekvenční modulaci. Výsledků se dosahuje pomocí algoritmů pro vytvoření konkrétního efektu.

Na rozdíl od modulů reverbu se parametry modulu multieffektů mění v závislosti na zvoleném algoritmu. Parametry reciprokého efektu jsou parametry bicí soupravy a jsou uloženy přímo v soupravě.







## 10.2.4.2 PRESET – MULTI FX / PŘEDVOLBA MULTI FX





MENU → [F3] → [F2]

Multi FX

Můžete si vybrat z předvoleb, vytvořit si vlastní, nebo je přejmenovat.

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte příslušnou předvolbu ze seznamu.

Chcete-li načíst předvolbu, stiskněte tlačítko  [F1], nebo [ENTER].

Chcete-li uložit vlastní předvolbu, najděte volný „slot USER“ a stiskněte tlačítko  [F2].

Stisknutím [F3] ukončíte volbu, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb naleznete v části.: [Loading and saving from presets.](#)



## 10.2.5 FX TYPE – MULTI FX



MENU → [F3] → [MULTI FX] → [F1]

Multi FX

Můžete si vybrat z různých typů **Multi FX**. K tomu použijte ovladač [7], navigační tlačítka [8], nebo tlačítka [+ a [-].

Každý typ FX má jiné parametry, které jsou uvedeny v seznamu. Tabulkový seznam najdete v následující kapitole.

### Delay / Zpoždění

*Doba zpoždění, zpětná vazba, přední nízká propust, vysoké tlumení*

Zaznamená segment přehrávaného zvuku a několikrát jej zopakuje s určitým zpožděním (multi-echo).

### Wah-Wah

*Typ filtru (dolní propust/pásmová propust), frekvence, rezonance, citlivost, směr (nahoru/dolů)*

Efekt „wah-wah“ se vytváří dynamickým "Brushing" frekvenčního spektra suchého signálu pomocí specifického zvukového filtru. Namísto klasického ovládání pedálem jako u kytarových efektů generuje G3 pohyb filtru po frekvenčním spektru rychlostí úderu paličky.

### Distortion / Zkreslení

*Typ filtru (dolní propust/pásmová propust), frekvence, rezonance, citlivost, směr (nahoru/dolů)*

Přesycuje zvukový signál zesílením a přidává do mixu další harmonické frekvence, což má za následek plnější, ale v případě zkreslení také "hranatější" zvuk.

### Chorus

*Typ (Sinus/Triangle), rychlost modulace, hloubka modulace*

Vytváří plnější zvuk tím, že vytváří iluzi, že hraje několik nástrojů současně. Efektu je dosaženo duplikováním suchého signálu a mírným zpožděním rozladěného duplikátu (pevná doba zpoždění 20 ms). Frekvenční modulace duplikovaného signálu je řízena různými průběhy LFO.

### Flanger

*Rychlost modulace, hloubka modulace, doba zpoždění, zpětná vazba.*

Zdvojuje suchý signál a posouvá ho v krátké době zpoždění, takže suchý signál a duplikát nejsou vnímány jako dva různé zvuky, což vytváří zajímavý efekt.



### **Phaser**

*Rychlost modulace, hloubka modulace, resonance*

Efekt dosti podobný „flangeru“, ale s poněkud "měkčím" zvukem. Podobně jako u „wah-wah“ je efekt vytvářen tím, že se filtr pohybuje frekvenčním spektrem jako štětec. Zatímco však dynamika pohybu wah-wah je dána intenzitou úderu paličky, dynamika filtru phaser je vytvářena sinusovým LFO.

### **Auto-Pan**

*Rychlost modulace, hloubka modulace*

Vytváří panoramatický efekt zvuku mezi levým a pravým reproduktorem s maximálním fázovým posunem 180°. Hlasitost obou kanálů (levého a pravého) je animována sinusovým průběhem LFO.

### **Bit-Crusher**


*Rozlišení bitů, snížení vzorkování, jas*

Tento efekt zvyšuje ostrost zvuku tím, že snižuje rozlišení průběhu signálu (podél amplitudy a periody).

### **Ukončit volbu**

Stisknutím **F3** ukončíte volbu, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.



Multi Effects – Mutual Parameters		
Parametr	Rozsah hodnot	Popis
Level / úroveň	%	Nastavuje rovnováhu mezi „Dryx and Wet“ suchým a mokrým signálem = zapnuto/vypnuto odesílaným do směšovače..
Send to Room Reverb / Odeslat do „Room Level“	%	Když je aktivní funkce „Room Reverb“, mohou multiefekty znít samoúčelně a nepatříčně. Pomocí tohoto parametru můžete k multiefektu přidat zvuk místnosti a získat tak integrovaný zvuk bicí soupravy. Nízká hodnota snižuje prostorovou složku, zatímco vysoká hodnota prostorovou složku v mixu zvýrazňuje.
 <b>POZNÁMKA</b>		<i>Tyto parametry nejsou součástí správy předvoleb, ale jsou uloženy jako parametry bicí sady pomocí přímé metody (uložení bicí sady).</i>

Wah-Wah			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Filter Type / Typ filtru	Low Pass, Band Pass		Můžete si vybrat mezi filtrem s vysokou propustností (low pass), nebo pásmovou propustí zvonového filtru. Základní konstanty: Transition steepness: 12 dB (low pass)
Frequency / Frekvence	100Hz - 8kHz	Hz	V závislosti na zvoleném typu filtru nastavuje tento parametr středové frekvence dolní nebo pásmové propusti pro hodnotu rychlosti zdvihu 0 (startovní bod).
Resonance/Rezonance	0-127		Odpovídá faktoru "Q" při vyrovnávání. Tento parametr řídí šířku zvonovitého tvaru filtru (band pass) a v případě výběru možnosti dolní propust, rezonance řídí zvonovitý tvar "overshooting" na frekvenci filtru. Šířku zvonovitého tvaru filtru nastavte od 0 (bez rezonance) v nejnižší poloze ovládání do 127 (maximální rezonance) v nejvyšší poloze ovládání.
Sensitivity/Citlivost	0-100	%	Citlivost definuje míru, do jaké může dynamika tahu na „pads“ (Velocity) řídit pohyb zadaného filtru podél možného frekvenčního spektra. Filtr je definován parametry Typ filtru, Počáteční frekvence a Rezonance. Z technického hlediska funguje funkce „Sensitivity“ jako násobič (atenuátor) intenzity efektu při určité úrovni rychlosti úhozu. Příklad: Při citlivosti 50 % způsobí tah na padu s maximální rychlostí 127, že se filtr v daném směru pohybuje pouze v polovině možného frekvenčního rozsahu, zatímco stejná rychlost tahu s citlivostí 100 % by vyčerpala celé možné frekvenční spektrum. Hodnoty se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (100 %).
Direction/Směr	Nahoru/Dolu		Nastavení směru pohybu pro typ filtru ve frekvenčním spektru počínaje Frekvence.

Distortion / Saturation - Zkreslení			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Type	OD, DS		Vyberte si ze dvou metod generování efektů s různými vlastnostmi: OD (Overdrive) a DS (Distortion). Zatímco Overdrive modeluje charakteristiky známé z lampových zesilovačů, Distortion poskytuje zkreslení typické pro tranzistorové zesilovače.
Drive	0-100	%	Tento parametr řídí intenzitu efektu (škálování frekvenčních amplitud). Hodnoty se pohybují v rozmezí od 0 % (lineární) do 100 % (max. velikost pohonu).
Frequency / Frekvence	250Hz - 8kHz	Hz	Tento parametr určuje frekvenční spektrum, které je ovlivněno zvoleným typem efektu. Pokud dáváte přednost nasycení pouze spodní části frekvenčního spektra, nastavte požadovanou frekvenci filtru pro základní dolnopropustný filtr se strmostí přechodu 12 dB.
Post Gain	(-∞) – 0	dB	Přidáním tohoto typu efektu se výstupní signál výrazně zesílí. Pomocí funkce Post Gain můžete mix na výstupním kanálu opět zeslabit. Hodnoty se pohybují od -∞ (ztlumení) do 0 (minimální útlum).

Chorus			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
LFO-Wave	Sine, Triangle		Určuje průběh posunu základního nízkofrekvenčního oscilátoru (LFO). Jedná se o regulační křivku mimo slyšitelné spektrum lidských uší (pod 20 Hz, viz také modulační rychlost). Pomocí tvaru vlny můžete dát efektu charakteristické vlastnosti. Sinusovka vytváří hladkou charakteristiku, zatímco trojúhelník je známý pilovitou zvukovou charakteristikou zpožděného duplikátu.
Rate	0-10	Hz	Ovládá rychlost posunu LFO, a tím i rychlost vlnění zvuku. Tento parametr řídí délku periody vlnění LFO.
Depth	0-127		Ovládá intenzitu efektu nastavením výšky amplitudy LFO. Hodnoty parametru se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (intenzivní).

Flanger			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Rate	0-10	Hz	Ovládá délku periody průběhu LFO, a tím i frekvenci generovaného sweepu.
Depth	0-127		Ovládá intenzitu efektu nastavením výšky amplitudy LFO. Hodnoty parametru se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (intenzivní). Vždy začíná na vysokých frekvencích a určuje, jak daleko smí podkladový filtr compu řízený LFO postoupit do nízkofrekvenčního spektra, když se pohybuje tam a zpět.
Delay-Time	0.125 - 10	ms	Zadejte dobu zpoždění duplikovaného signálu.
Feedback	0-127		Controls the number of signal copies feeding back into the effect unit to enhance the Comp Filter effect until it fades. Select low fader positions for less feedback signals and high fader positions for lots of feedback signals and a strong enhancement of the filtering.

Phaser			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Rate	0-10	Hz	Ovládá délku periody průběhu LFO, a tím i frekvenci generovaného sweepu.
Depth	0-127		Ovládá intenzitu efektu nastavením výšky amplitudy LFO. Hodnoty parametru se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (intenzivní).
Resonance	0-127		Odpovídá faktorů "Q" při vyrovnávání. Tento parametr řídí šířku tvaru zvonového filtru. Zde nastavte šířku tvaru zvonového filtru. Rozsah hodnot sahá od 0 (bez rezonance, široký) v nejnižší poloze ovladače do 127 (maximální rezonance, úzký) v nejvyšší poloze ovladače.


Auto Pan			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Rate	1-20	Hz	Řídí délku periody tvaru vlny LFO, a tím i frekvenci generovaného sweepu..
Depth	0-127		Ovládá intenzitu efektu posouvání. Hodnoty se pohybují od 0 (rovná se mono) do 127 (plné střídání krajních hodnot 63L a 63R).

Bit Crusher			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Bit Resolution	24, 1-16	bit	Tento parametr rozpixeluje zvukový signál a snižuje tak rozlišení signálu (vertikální směr, bitová hloubka). Hodnoty: 24 (bez snížení), 1 bit až 16 bitů
Down Sampling	1-16		Snižuje rozlišení periody vlny snížením vzorkovací frekvence. (horizontální směr, kvalita). Hodnoty jsou definovány jako redukční faktor a pohybují se v rozmezí od 1(žádné snížení) do 16 (snížení na 1/16 původní vzorkovací frekvence).
Brightness	0-100	%	Rozlišení bitů a vzorkování dolů jsou náchylné ke zvýšení množství vysokých frekvencí ve výstupním signálu. Funkce Brightness upravuje frekvenci dolní propusti (high cut) filtru se strmostí přechodu 12 dB. Nízké polohy ovladače odpovídají nízkým frekvencím filtru a menšímu množství vysokých tónů, zatímco vysoké polohy ovladače vedou k vysokým frekvencím filtru, a tedy k odfiltrování menšího množství vysokých tónů.

Delay / Prodleva			
Parametr	Rozsah hodnot	Jednotka	Popis
Type	Mono, Stereo		Mono vytváří monofonní signál, který je slyšet v obou reproduktorech současně. Ve stereofonním režimu se zpožděné signály střídají mezi levým a pravým reproduktorem. Mono signál je posunut do levého reproduktoru a druhý signál pro stereo efekt je vložen mezi mono signály na pravém reproduktoru. Tím se zdvojnásobí frekvence zpětné vazby (doba zpoždění se zkrátí na polovinu).
Delay Time	0-1365	ms	Řídí dobu mezi jednotlivými opakováními.
Feedback	0-127		Řídí počet opakování, dokud efekt nevyprchá. Zvolte nízké polohy faderu pro méně opakování a vysoké polohy faderu pro mnoho opakování..
Pre-Low-Pass	2-8	kHz	Upraví vysoké frekvence suchého signálu nad nastavenou frekvencí oříznutí. Pro generování efektu jsou předávány pouze frekvence pod prahovou frekvencí. „Strmý sklon“ filtru je 12 dB. Funkce Pre-Low-Pass se aplikuje pouze na zpožděný zvuk. Samotný suchý signál není ovlivněn.
High Damp	0-100	%	Filtr, který způsobuje, že vysoké frekvence dozvuku doznívají rychleji než ostatní. Posuvník se pohybuje od 0 % (žádný útlum) do 100 % (maximální útlum). Výběrem vyšších hodnot vytvoříte zpoždění, které vyvolává dojem, jako by se zvuk vzdaloval od ucha, zatímco nízké hodnoty útlumu způsobují stagnaci opakování v blízkosti signálu Dry.

## 10.3 USB LOAD/SAVE (NAČÍTÁNÍ/UKLÁDÁNÍ)

V nabídce "USB Load/Save" máte možnost importovat vlastní samples. Kromě toho lze importovat a exportovat zálohy a přednastavené parametry bicí soupravy.

 MENU → USB Load/SaveUSB Load/Save

---

Vložte do modulu paměť USB. Pokud není žádná paměť rozpoznána, zobrazí se na displeji zpráva [INSERT USB STICK]. K dispozici jsou následující možnosti: "

===IMPORT=== (načítá do modulu)

**Wave/Sound**  
Importujte vlastní „Wav-samples“ a začleňte je do své bicí soupravy.


**Backup**  
Import zálohy.


**Kit**  
Import všech nastavení uživatelské bicí sady.

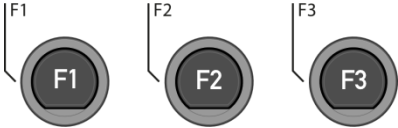

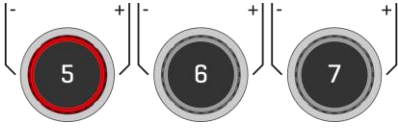
===EXPORT=== (save the contents of the module)

**Backup**  
Vytvořte zálohu všech parametrů a nastavení modulu. Dříve importované vzorky nebudou uloženy ! !

**Current Kit**  
Uložení (včetně efektů) **aktuálně vybrané sady**.

Vyberte příslušnou Menu nabídku a to pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] a otevřete menu stisknutím tlačítka .  [F1], nebo [ENTER] .

**Ukončit volbu**  
Stisknutím  [F3] ukončíte volbu, nebo stisknutím libovolné klávesy nabídky ukončíte celou nabídku.




*Pokud chcete po exportu znovu importovat soubory, vytáhněte USB disk z modulu a znovu jej připojte.*



## 10.3.1 IMPORT – WAVE/SOUND

V této nabídce můžete do modulu nahrát až 100 vlastních smpplů z USB paměti.  
Celková paměť je omezena na 111 MB.


 MENU → USB Load/Save → Wave/SoundWave/Sound

**Spuštění správce souborů**  
Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte místo v paměti, které chcete obsadit, a stisknutím tlačítka [F1] otevřete správce souborů.  
Můžete vybrat volné paměťové místo (--EMPTY--), nebo přepsat již obsazené paměťové místo.

V úrovni ovladače [7] se zobrazuje zbývající kapacita paměti (v megabajtech). Číselník nemá žádnou funkci.

**Vymazání slotů**  
Stiskněte [F2] [CLEAR] a dojte ke smazání obsahu slotů.

**Ukončení volby**  
Stiskněte ↵ [F3] pro ukončení volby, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.





### Poznámka

Všimněte si, že v nabídce „INSTRUMENT“ modul přistupuje k slotům, nikoli k názvu souboru. Proto se může stát, že se přepíše zvuk již existující uživatelské bicí sady.

## 10.3.2 LOAD – WAVE/SOUND

V této nabídce můžete do modulu nahrát až 100 vlastních samplů z USB paměti. Celková paměť je omezena na 111 MB.

**MENU → USB Load/Save → Wave/Sound** **Load Wave/Sound**

---

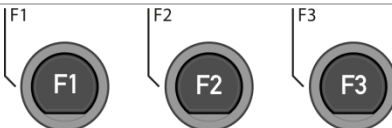
**Selecting the sample / Výchěr samplů**  
Vyberte „sample“ pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8]. Pomocí tlačítka [PLAY/STOP], nebo [PREVIEW] zobrazte náhled zvuku ( Preview Sound ). Nahrajte „sample“ stisknutím tlačítka [F1], nebo [ENTER].

**Name / Název**  
Po načtení můžete souboru přidělit nový název, abyste vzorek snáze našli v nabídce Instrument.


**Exiting the level / Opustit volbu**  
Stisknete **⇨** [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.

**Podrobnosti o pojmenování a funkci Load/Save naleznete v příslušné kapitole.: [Loading and saving from presets.](#)**

F1                      F2                      F3

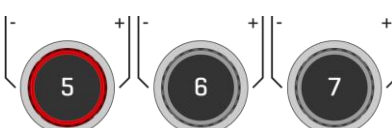


↑                      ↵                      ↵



↑                      ↓


-                      +                      -                      +                      -                      +



### 10.3.3 IMPORT – BACKUP / IMPORT - ZÁLOHOVÁNÍ


	MENU → USB Load/Save → Backup	Import Backup
<b>Selecting the backup / Výběr zálohování</b>		
Vyberte zálohu ( <b>soubor GDR</b> ) pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8].		
Zálohu načtěte stisknutím klávesy [F1], nebo [ENTER].	<b>BACKUP.GDR</b>	
<b>Exiting the level / Opustit volbu</b>		
Stiskněte ↵ [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.		

## 10.3.4 IMPORT – KIT / IMPORT BICÍ SADY

 MENU → USB Load/Save → KitImport - Kit

**Selecting the kit / Výběr bicí sady**  
Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte soubor KIT (GDK), který chcete importovat.  
Stisknutím klávesy [F1], nebo [ENTER] načtete sadu.


**Exiting the level / Opustit volbu**  
Stiskněte ↵ [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.





Nyní uložte a pojmenujte načtenou sadu přímo v nabídce [HOME] [KIT] do volného uživatelského slotu. Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb naleznete v části: [Loading and saving from presets.](#)

### 10.3.1 EXPORT – BACKUP & KIT / EXPORT – ZÁLOHOVÁNÍ & BICÍ SADA

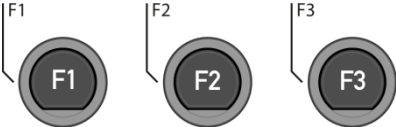

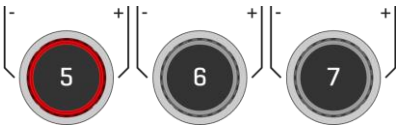
MENU → USB Load/Save → Kit

Export – Backup & Kit

**Vytvoření zálohy, nebo bicí sady.**  
Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte odpovídající nabídku.  
Nabídku otevřete stisknutím tlačítek [F1], nebo [ENTER].

**Naming the backup or kit / Pojmenování zálohy, nebo bicí sady**  
V dalším kroku budete vyzváni k zadání názvu souboru..

Podrobný popis načítání, ukládání a přepisování předvoleb naleznete v části.: [Loading and saving from presets.](#)



*Uloží se pouze aktuálně načtená sada. Pro ostatní sady postup exportu odpovídajícím způsobem zopakujte. Tovární předvolby se automaticky ukládají jako záloha v přístroji a není třeba je exportovat.*

## 10.3.2 SETUP / NASTAVENÍ

In the setup menu, you can **adjust basic settings** for your device and establish a **Bluetooth connection**.



MENU → SETUP

Setup

Stiskněte volbu [MENU] → [SETUP] a otevře se MENU nabídka .

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte příslušnou položku seznamu.

Pomocí ovladače [7] [<VALUE>], nebo navigačních kláves [8] upravte hodnoty.

Popřípadě stiskněte tlačítko [F1], nebo [ENTER] pro otevření vybrané položky seznamu.

### Exiting the level / Opustit volbu

Stiskněte ↵ [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.

Jsou dostupné následující funkce::

### Bluetooth

Připojení k zařízení podporujícímu technologii Bluetooth.

Přečtěte si následující kapitolu: [Bluetooth](#)



**Language / Jazyk**

Vyberte si jeden z dostupných jazyků nabídky.

**Knob Brightness / Nastavení jasu**

Nastavení jasu podsvícení kláves LED..

**Auto-Off / Automatické vypnutí**

Nastavení jasu

Nastavení jasu podsvícení kláves LED.

**Automatické vypnutí**

Pokud se modul nepoužívá, po delší době nečinnosti se automaticky vypne (nastavení z výroby). Máte možnost změnit časový interval nebo funkci vypnout.

**Sound Preview / Náhled zvuku**

ON = Bicí soupravy můžete poslouchat přímo v seznamu souprav, aniž byste je museli načítat.

OFF = Abyste si mohli bicí soupravu prohlédnout, musíte ji nejprve načíst.

**Vítejte, průvodce**

Znovu spusťte nápovědu k nastavení.

**Info**

Všechny informace o verzi softwaru a sériovém čísle.

**=== Data Cleanup ===**

Seznam všech možností úplného, nebo částečného obnovení továrního nastavení modulu.

### Volba čištění dat

#### Wave Manager

Mazání a načítání souborů vln. Viz kapitola: "Načítání/ukládání na USB"

#### Zrušení nastavení \*

Resetování nastavení systému a všech nastavení vybrané sady, jakož i nastavení spouště. Uživatelské předvolby se nemažou !

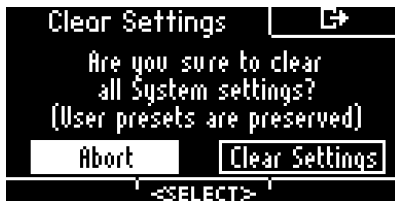
#### Clear all kits / Vymazat všechny bicí soupravy \*

Odstranění všech vytvořených uživatelských bicích souprav .

#### Clear All \*/ Vymazat vše

Obnovení továrního nastavení modulu. Všechny uživatelské předvolby a nastavení se vymažou.

Select



- \* [ABORT]
- [CLEAR (...)]

Výběr proveďte pomocí ovladače [6] [<Výběr>], nebo navigačních tlačítek [8].  
Potvrďte stisknutím tlačítka [ENTER].



Před obnovením továrního nastavení exportujte uživatelské sady bicích a vytvořte zálohu. .



### 10.3.3 BLUETOOTH



MENU → SETUP → [F2]

Bluetooth

#### Pairing / Párování

Stiskněte [F1] [PAIRING], pro připojení Vašeho G3 modulu via Bluetooth s dalším zařízením.

#### BT Name / BT název

Stiskněte [F2] [BT NAME] pro přiřazení vlastního názvu zařízení Bluetooth.

#### Exit / Opustit volbu

Stiskněte [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.




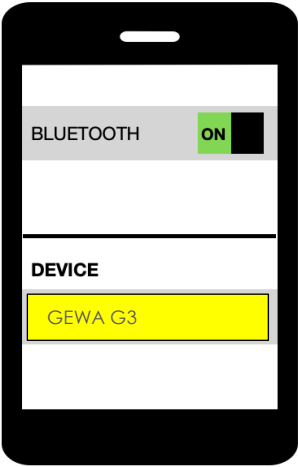
### 10.3.3.1 PAIRING / PÁROVÁNÍ



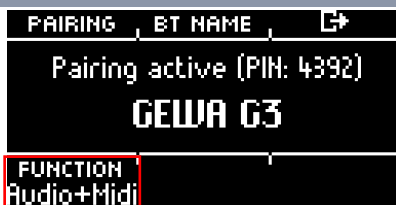
MENU → SETUP → [F2] → [F1]

Pairing

#### Vysvětlení krok po kroku

<p>1. Stiskněte [F1] [PAIRING]</p>	
<p>2. Přepněte zařízení do režimu vyhledávání Bluetooth a vyberte modul "GEWA G3".</p>	
<p>3. Zadejte PIN kód</p>	<p>4392</p>
<p>4. Nyní můžete používat Bluetooth audio nebo/i Blue-tooth MIDI.</p>	

Po úspěšném připojení můžete pomocí ovladače volit mezi různými funkcemi Bluetooth. [5]:



Funktion / Funkce	
Off / Vyplé	Off / Vyplé
Audio + MIDI	Audio & MIDI-connerction
Audio	Only audio
MIDI	Only MIDI



*Jakmile je zařízení připojeno k modulu G3, připojení se naváže automaticky, a to i po restartu modulu. Hlasitost můžete měnit na vysílajícím zařízení a navíc prostřednictvím kanálu "MIX-IN" v nabídce.: [MENU] ➔ [MIX].*

## 10.3.4 BT NAME / BT NÁZEV



MENU → SETUP → [F2] → [F2]

BT Name

Stiskněte [F2] [BT NAME] pro přiřazení nového názvu.



- Pomocí navigačních tlačítek [8], nebo ovladačem [6] <CHAR> vyhledejte požadovaný znak.
- Stisknutím tlačítka [ENTER] příslušný znak potvrdíte.
- Chcete-li změnit pozici kurzoru, použijte ovladač [5] <CUR>.
- Pro změnu velkých a malých písmen a speciálních znaků použijte ovladač [7] ABC abc.
- Jednotlivé znaky můžete odstranit stisknutím tlačítka ↵ [F2].
- - Kdykoli můžete zrušit stisknutím tlačítka ↵ [F3].
- Název Bluetooth uložte pod [F1].



## 10.4 MASTER

K důležitým funkcím máte přístup v nabídce "Master". Zde najdete všechna nastavení **globálního ekvalizéru a kompresoru, funkce MIDI a funkce směrování**.



MENU → Master

Master

Stiskněte **[MENU] → [MASTER]** a otevře se nabídka MENU.

K dispozici jsou následující funkce:

### Routing

Zde můžete přiřadit vstupy k výstupům..

### EQ / Compressor

Globální nastavení ekvalizéru a kompresoru.

### MIDI

Veškeré možnosti nastavení MIDI.

Pomocí ovladače **[5]**, nebo navigačních tlačítek **[8]** vyberte příslušnou položku seznamu. Stisknutím tlačítka **[F1]** ,nebo **[ENTER]** můžete upravit vybranou položku seznamu.

Pro přístup k položce **[ROUTING]** **[F2]** stiskněte příslušné tlačítko..

### Exit / Opustit volbu

Stiskněte **[F3]** a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



## 10.4.1 ROUTING / INSTRUMENT



MENU → Master → [F2]

Routing

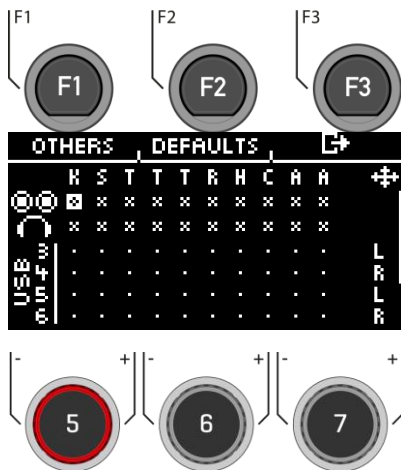
Pomocí „**Routing Matrix**“ můžete posílat libovolný vstupní signál do různých výstupů zabudovaných v **G3**. Routing Matrix ovládá také výstup USB.

V této části se dozvíte, jak pracovat s jednotlivými „**Routing Matrix**“.

Funkce směrování G3 je rozdělena do 2 vstupních kategorií: Routing a Routing Others. Zobrazené vstupní kanály se sice liší, ale jejich funkce jsou totožné. Obsah následujících podkapitol se tedy vztahuje na každou „**Routing Matrix**“.

DAW

K dispozici je 6 výstupů USB. Přečtěte si prosím kapitolu [Routing DAW](#).



### 10.4.1.1 SELECTING AND ACTIVATING/DEACTIVATING THE OUTPUTS

#### Input channel/ Input

Nejprve zvolte vstupní kanál, který chcete aktivovat/deaktivovat (horizontálně) pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] [←] [→].

Alternativně můžete také použít [+] a [-] keys.

#### Output channel/ Output

Pomocí ovladače [6], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte výstupní kanál (vertical) [↖] [↗].

#### Activate / Deactivate

Pokud jste v „Matrix“ vybrali možnost In & Output, stiskněte tlačítko [ENTER], nebo použijte voliče [7] pro zrušení/aktivaci kanálu.

#### Mono/Stereo

Můžete si vybrat mezi stereofonním a monofonním směřováním. Pomocí ovladačů [5] a [6], nebo navigačních tlačítek [8] se přesuňte na jednotlivé symboly.

<b>M</b>	Mono
<b>M</b>	
<b>L</b>	Stereo
<b>R</b>	

Stisknutím tlačítka [ENTER], nebo otočením ovladače [7] přepnete mezi mono a stereo funkcí.

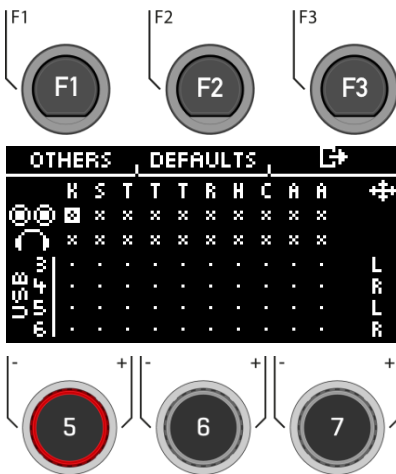
#### Exit / Opustit volbu

Stiskněte ↵ [F3] a opusťte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.

Probíhá automatické ukládání.



*Změny se ukládají automaticky. Jedná se o globální funkci, která ovlivňuje všechny předvolby bicí soupravy a neukládá se do předvoleb.*



## 10.4.1.2 DEFAULTS



MENU → Master → [F2] → [F2]

Defaults

Stisknutím tlačítka [F2] [DEFAULTS] získáte přístup k přednastaveným trasám.

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte předvolbu ze seznamu a potvrďte výběr tlačítkem [ENTER], nebo [ENTER]. ↵ [F1].

### Exit / Opustit volbu

Stiskněte ⏪ [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.





## 10.4.2 ROUTING / OTHERS



MENU → Master → [F2] → [F1]

Routing

V úrovni můžete příslušným výstupům přiřadit efekty, metronom (kliknutí) a přehrávání (mix-in, Bluetooth, přehrávač skladeb).

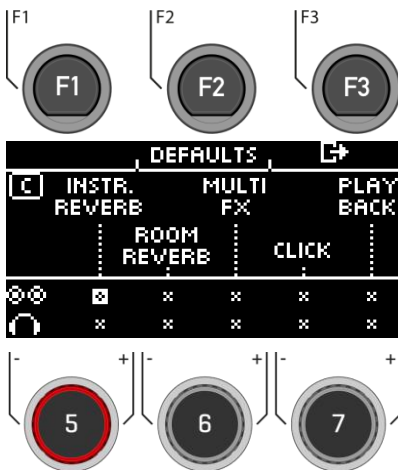
Zde je k dispozici hlavní výstup a výstup pro sluchátka. Efekty, skladby a metronom se přes přímé výstupy zpravidla neposílají.

	Master-Out
	Headphones

Postup je stejný jako v předchozí kapitole..

### Exit / Opustit volbu

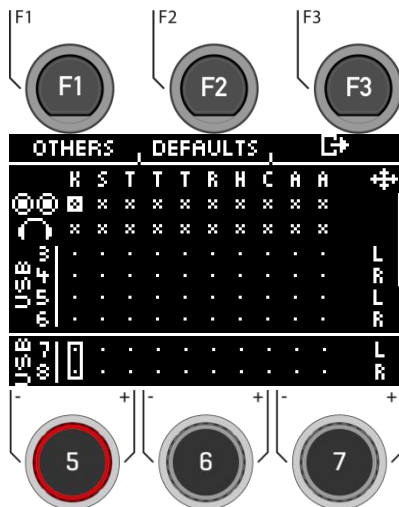
Stiskněte **[F3]** a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



### 10.4.3 ROUTING DAW

Pokud modul **G3** připojíte k počítači pomocí kabelu USB, budete mít k dispozici **6 výstupů USB** a součet hlavních výstupů. V tabulce je uvedeno přiřazení kanálů.

DAW Channel (USB)
1 (Master Out 1)
2 (Master Out 2)
3
4
5
6
7
8



*Přes kanály USB se přenáší pouze suché signály. Výstupem je také pouze efekt Ambient. Ostatní efekty můžete nahrávat přes kanály 1 a 2. Zde je reprodukován celý součet přímých výstupů.*

*Tip: Chcete-li nahrávat pouze efekty přes kanál 1&2, deaktivujte vstupní kanály pro nástroje na Direct-Outs v matici..*

## 10.4.4 MASTER & HEADPHONE EQUALIZER / COMPRESSOR



MENU → Master → EQ/COMPRESSOR → [F1]

MASTER EQ | Comp

Pokud jde o jednotlivé vstupy, modul G3 nabízí plně parametrický 3pásmový ekvalizér a kompresor pro hlavní a sluchátkový výstup..


### MASTER COMPRESSOR & HEADPHONES COMPRESSOR

Pomocí kompresoru lze dosáhnout plynulejšího zvukového výstupu. Nežádoucí špičky lze snížit a tiché zvuky zvýšit.


### MASTER EQUALIZER (EQ) & HEADPHONES EQUALIZER (EQ)

EQ na G3 ovlivňuje hlasitost tří frekvenčních rozsahů (LOW / MID / HIGH).

Vyberte požadovanou položku nabídky pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek. [8].

Otevřete příslušné menu pomocí  [F1], nebo [8] [ENTER].

#### Exit / Opustit volbu

Stiskněte  [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



Fungování jednotlivých parametrů je shodné s nastavením kanálového ekvalizéru a kanálového kompresoru. Podrobnější informace najdete v této kapitole: [Equalizer & Compressor](#)

## 10.5 MIDI

Pod touto položkou nabídky najdete implementaci MIDI (Musical Instrument Digital Interface) G3 pro konfiguraci souvisejících připojení na zadní straně jednotky. Kromě toho lze individuálně nastavit MIDI noty odesílané z každého padu pro MIDI výstupy.

**Pro uživatele bez zkušeností s MIDI: Všimněte si, že MIDI se týká řídicích dat, nikoliv samotného generování zvuku.** Veškeré informace odesílané prostřednictvím připojení MIDI slouží k ovládní jiných zařízení prostřednictvím komunikace ve společném jazyce, aby ostatní zařízení mohla interpretovat informace přijaté prostřednictvím vstupu MIDI. Tímto způsobem lze k ostatním zařízením přistupovat a používat interní funkce a zvuky. Generování zvuku tedy nakonec probíhá v připojeném, ale vzdáleném zařízení. Vztah zařízení MIDI v rámci sítě MIDI může být ambivalentní: všechna mohou fungovat jako server i klient zároveň. Funkci MIDI ve světě digitální hudby můžete nejlépe porovnat s rolí notového zápisu v tradičním způsobu myšlení. Notový zápis obsahuje všechny důležité informace o skladbě, aby ji bylo možné reprodukovat rozpoznatelně, kdekoli, s jakoukoli skupinou hudebníků a jakýmkoli nástrojem (tempo, tónina, nástroje, aranžmá atd.). Jedinou podmínkou je, že skupina hudebníků musí být obeznámena se čtením not. Pouhým pohledem žádný notový zápis sám o sobě hudbu nevytvoří; k vytvoření zvuku a interpretaci zapsaných melodií a rytmtů jsou zapotřebí nástroje a hudebníci. A stejně jako v digitálním světě mohou skladatel, dirigent a hudebník zastávat všechny role současně. Ve výše uvedené analogii je autor skladatelem, noty jsou médiem a oko hudebníka je příjemcem. Tento komunikační řetězec má v elektronické hudbě svůj digitální protějšek: MIDI. Vzhledem k tomu, že digitální zařízení nemají orgány, jako jsou oči a mozek, ani končetiny, které by vydávaly zvuk, je zapotřebí vhodnější způsob komunikace, který zohlední způsob fungování digitálního hardwaru a vymění si stejně kvalitní informace jako notový zápis. Orchester připojených mluvících zařízení MIDI nevydává ze svých zvukových generátorů ani tón, pokud jim předáte napsaný notový záznam. Stejně tak by nevěděly, kdy mají změnit nástroje, i kdyby to bylo na tomto listu papíru zaznamenáno. To je úkolem protokolu MIDI.

### G3 Connections – MIDI



MIDI out



MIDI in



USB-MIDI (Bi-directional connection in & out)



Bluetooth-MIDI



V modulu G3 máte přístup k různým funkcím MIDI.

#### MIDI PAD SETTINGS / NASTAVENÍ MIDI PADŮ

Některé externí aplikace používají mapování řídicích signálů MIDI, které se liší od standardního souboru MIDI, takže komunikace s jinými zařízeními MIDI může být chybná. Na této kartě může uživatel upravit hodnoty not pro konfigurace MIDI OUT.

Řídicí signály MIDI IN související s detekcí spouštění připojených padů jsou pevně dané a nelze je upravovat.

#### MIDI CONTROL / MIDI KONTROL

V části "MIDI Control" najdete výběr hardwarových komponent pro ovládání jiných nástrojů, nebo umožnění ovládání těchto nástrojů externími MIDI zařízeními.

#### MIDI GLOBAL SETTINGS / GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ MIDI

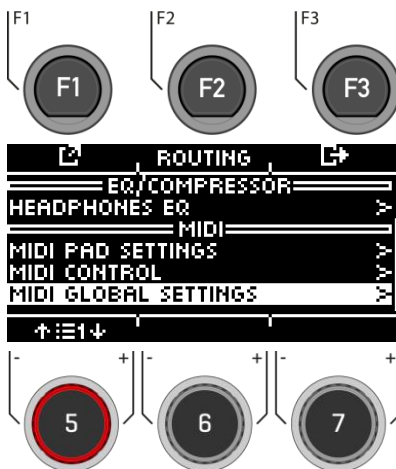
Tato položka nabídky obsahuje veškerá nastavení pro připojení G3 k dalším zařízením MIDI, aby se vytvořila inline signálová cesta pro řídicí data MIDI. Pomocí protokolu MIDI 2.0 je pak možné dálkově ovládat určité funkce připojených zařízení.

Vyberte požadovanou položku nabídky pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8].

Příslušnou nabídku otevřete pomocí [F1], nebo [8] [ENTER].

#### Exit / Opustit volbu


Stiskněte [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



## 10.5.1 MIDI PAD SETTINGS / NASTAVENÍ MIDI PADŮ

V tomto zobrazení může uživatel upravovat hodnoty not pro konfigurace MIDI OUT.

Příkladem odchylky od interního přiřazení not MIDI G3 je to, že někteří výrobci používají specifické interní nastavení not (např. přiřazení začíná v jiné oktávě klaviatury). Aby byly tyto jednotky vzájemně kompatibilní, musí být jejich externí nastavení not sladěno. Podívejte se také na implementaci MIDI u jednotek, se kterými chcete komunikovat

 MENU → Master → MIDI Pad Settings → [F1] MIDI Pad Settings


**Výběr vstupního kanálu**  
Použijte ovladač [5] [<INPUT>], nebo navigační tlačítka [8].


**Zone / Zóna**  
Použijte ovladač [6] [<ZONE>], nebo navigační tlačítka [8].

**MIDI Note Assignment / Přiřazení MIDI noty**  
Pomocí ovladače [7] [<VALUE>] nastavte hodnoty MIDI.

**List view / Zobrazení seznamu**  
Stisknutím tlačítka [F1] [<VIEW>] zobrazíte celý přehled všech přiřazení. Na úvodní přehled se vrátíte opětovným stisknutím klávesy [F1].

**Basic settings / Základní nastavení**  
Stisknutím tlačítka [F2] [DEFAULTS] můžete obnovit základní nastavení.

**Exit / Opustit volbu**  
Stiskněte  [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky



Channel-View

### 10.5.1.1 VIEW

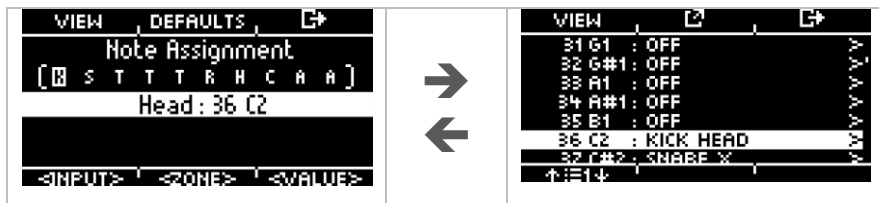


MENU → Master → MIDI Pad Settings → [F1] → [F1]

MIDI Pad Settings

Stisknutím tlačítka [F1] [VIEW] přepnete mezi "Channel-View" a "List-View".

Stisknutím ↵ [F3] ukončíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



## 10.5.1.2 DEFAULTS



MENU → Master → MIDI Pad Settings → [F1] → [F2]

MIDI Pad Settings

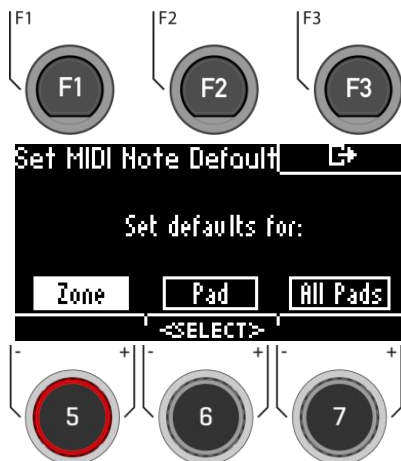
### Basic settings / Základní nastavení

Stisknutím tlačítka [F2] [DEFAULTS] v nabídce "CHANNEL-VIEW" obnovíte výchozí nastavení.

Nastavení **MIDI padů** můžete resetovat pro ZÓNU, celý PAD, nebo VŠECHNY PADY..

Otáčením ovladače [6] [<VOLBA>] vyberte příslušnou funkci a stiskněte tlačítko [ENTER].

Stiskněte [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky



Chcete-li v zobrazení seznamu vstoupit do nabídky "DEFAULT", stiskněte v zobrazení seznamu klávesy [F1] [F2].



### 10.5.1.3 ASSIGNMENT



MENU → Master → MIDI Pad Settings → [F1] → [F2]

MIDI Pad Settings

#### Select MIDI note / Výběr MIDI noty

Pomocí ovladače [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte příslušnou notu.

Stiskněte [F2], nebo [ENTER] a upravte notu..

#### Exit menu / Opustit menu

Stiskněte [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky

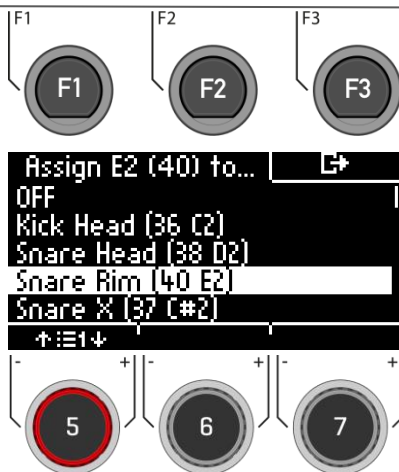


Pomocí ovládacího kolečka [5], nebo navigačních tlačítek [8] vyberte příslušnou notu.

Výběr potvrďte stisknutím tlačítka [ENTER].

#### Exit menu / Opustit menu

Stiskněte [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



## 10.5.2 MIDI CONTROL



MENU → Master → MIDI Control → [F1]

MIDI Control

V části "MIDI Control" najdete výběr hardwarových komponent pro ovládání jiných nástrojů, nebo pro ovládání těchto nástrojů externími MIDI zařízeními. Máte možnost přiřadit omezený počet kontinuálních kontrolérů z řady 127 kontrolérů definovaných ve standardu MIDI.

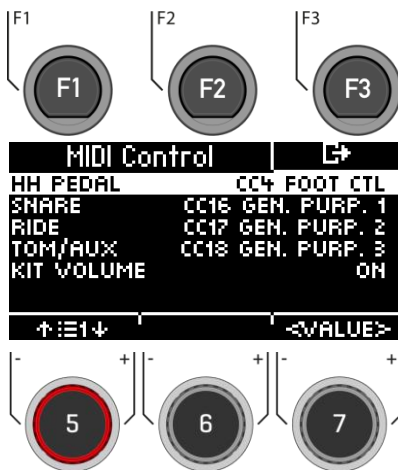
Select input channel / Výběr vstupního kanálu

Použijte ovladač [5] [<INPUT>], nebo navigační tlačítka [8].

MIDI Control Assignment / Přiřazení MIDI ovládání

Pomocí ovladače [7] [<VALUE>], nebo navigačních tlačítek [8] nastavte hodnoty MIDI.

Stiskněte [F3] a opusťte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky.



V následující tabulce jsou uvedeny všechny dostupné a relevantní průběžné řídicí jednotky s jejich čísly a popisem. Každý řádek je aktualizován spolu s výběrem čísla regulátoru. Čísla aktivních kontrolérů se automaticky ukládají do databáze zařízení G3. Následující tabulka zobrazuje rozšířený pohled na základní nabídky. Každý ovládací prvek připojený k příslušným vstupním kanálům (HH Pedal, Snare, Ride, Toms/Aux) má přístup ke stejné sadě dostupných kontrolérů. V tovární konfiguraci jsou však nastaveny na různé počáteční hodnoty. Procházejí stejným seznamem, jen začínají v jiném výchozím bodě.

G3 Continuous Controllers / Průběžné řídicí jednotky G3			
CC Components		Continuous Controller (CC)	Description
HH Pedal CC	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• 4	Foot
		• 11	Expression
Snare CC	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• 16	General 1
		• 17	General 2
Ride CC	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• 18	General 3
		• 19	General 4
Toms/Aux CC	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• off	off
		• 1	Modulation
Kit Volume	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• 2	Breath
		• on	
		• off	

## 10.5.3 MIDI GLOBAL SETTINGS / GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ MIDI



MENU → Master → MIDI Global Settings → [F1]

MIDI Global Settings

Tato položka nabídky obsahuje všechna nastavení pro připojení G3 k jiným MIDI zařízením pro dálkové ovládání.

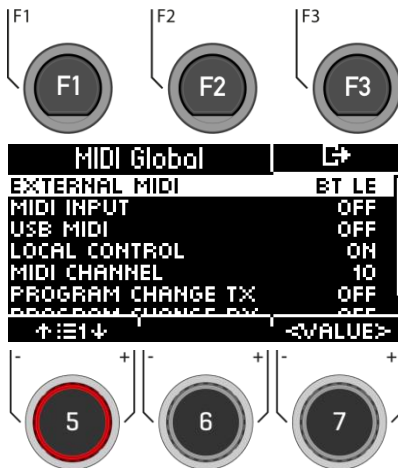
Select menu item / Výběr položky nabídky

Použijte ovladač [5], nebo navigační tlačítka [8].

Changing the setting / Změna nastavení




Použijte ovladač [7] [<VALUE>], navigační tlačítka [8], nebo tlačítka [+/-].

Stiskněte [F3] a opustíte volbu, nebo libovolnou klávesou pro ukončení celé nabídky



### 10.5.3.1 BASIC FUNCTION OF MIDI ROUTING / ZÁKLADNÍ FUNKCE MIDI ROUTINGU

Následující tabulka ukazuje, jak nejlépe směřovat signály MIDI.

G3 MIDI Routing – Fields and menus / G3 MIDI Routing - pole a nabídky		
	MIDI Input	Local Control
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>off</b></li> <li>• to MIDI-Out</li> <li>• to USB-MIDI</li> <li>• to both</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>on</b></li> <li>• off</li> </ul>
	USB-MIDI	MIDI Channel
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>off</b></li> <li>• to MIDI-Out</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>10</b></li> <li>• 11</li> <li>• 12</li> <li>• 13</li> <li>• 14</li> <li>• 15</li> <li>• 16</li> <li>• off</li> <li>• 1</li> <li>• 2</li> <li>• 3</li> <li>• 4</li> <li>• 5</li> <li>• 6</li> <li>• 7</li> <li>• 8</li> <li>• 9</li> </ul>
	Bluetooth MIDI	MIDI Channel
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>off</b></li> <li>• to MIDI-Out</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>10</b></li> <li>• 11</li> <li>• 12</li> <li>• 13</li> <li>• 14</li> <li>• 15</li> <li>• 16</li> <li>• off</li> <li>• 1</li> <li>• 2</li> <li>• 3</li> <li>• 4</li> <li>• 5</li> <li>• 6</li> <li>• 7</li> <li>• 8</li> <li>• 9</li> </ul>
Tovární nastavení jsou zvýrazněna tučně.		

### 10.5.3.2 EXPLANATION OF THE INDIVIDUAL SELECTION POINTS / VYSVĚTLENÍ JEDNOTLIVÝCH BODŮ VÝBĚRU

<b>EXTERNAL MIDI</b>	Vyberte, jakým způsobem chcete navázat připojení MIDI.	
	<b>Cable</b>	Cable
	<b>BT LE</b>	Bluetooth Low Energy
<b>MIDI INPUT</b>	Receive external MIDI data.	
	<b>Off</b>	Off
	<b>To Ext MIDI</b>	Předávání příchozích dat MIDI do zásuvky
	<b>To USB MIDI</b>	Předávání příchozích dat MIDI do USB-Out
	<b>To Both</b>	Předávání dat na oba výstupy.
<b>USB MIDI</b>	Using the USB MIDI function	
	<b>Off</b>	Off
	<b>MIDI Out</b>	MIDI-Output

<b>LOCAL CONTROL</b>	Local Control určuje, zda je povoleno ovládat interní zvukový procesor pomocí dat G3 MIDI. Tato funkce je z výroby zapnutá. Vypnutá funkce Local Control se doporučuje ve spojení se sekvencery, které informace MIDI přijaté z G3 vracejí zpět do G3 pro ovládání interního zvukového procesoru. V tomto nastavení by zvukový procesor G3 při zapnuté funkci Local Control přijímal dvě identické sady řídicích dat. Vypnutím funkce Local Control (vypnuto) snížíte množství přijímaných dat a zabráníte zbytečné duplikaci signálů a nežádoucím vedlejším efektům. Viz následující tabulka.	
	<b>on</b>	on
	<b>off</b>	off

G3 MIDI – Local Control		
Zobraz.	Popis	Rozvržení sítě MIDI
<b>on</b>	Řídicí data ze vstupních kanálů (padů) ovládají interní zvukový procesor (C) a opouštějí jednotku prostřednictvím výstupů MIDI (A). Data, která se nepřímo vracejí zpět do jednotky (B), jsou duplikátem dat z (C). Pokud takovou strukturu připojení zjistíte, vypněte funkci Local Control, abyste se vyhnuli nežádoucím vedlejším efektům.	
<b>off</b>	Zabraňuje ovládání interního zvukového generátoru řídicími daty MIDI vstupních kanálů (padů). Tato data mohou stále ovládat jiná připojená zařízení prostřednictvím MIDI výstupu (A). Pokud jsou tato data směřována zpět do jednotky (B), lze zvukový generátor ovládat nepřímo. Zabrání se však duplikaci signálů.	

<b>MIDI CHANNEL</b>	Vyberte kanál MIDI, na kterém chcete vysílat a přijímat data MIDI. K dispozici je 16 kanálů. Tovární nastavení je kanál 10, který je obecně přijímán jako standardní MIDI kanál pro bicí nástroje..	
	<b>Off; 1-16</b>	Kanály dostupné pro výběr .
<b>PROGRAM CHANGE TX (Transmit-Channel) / PROGRAM CHANGE TX (vysílací kanál)</b>  <b>PROGRAM CHANGE RX (Receive-Channel) / Změna programu RX (přijímací kanál)</b>	Pokud chcete změnou bicí soupravy měnit MIDI programy externích zařízení, zapněte kanál Transmit. Zapněte kanál Receive, pokud chcete, aby vaše bicí soupravy byly měněny externími zařízeními MIDI. Zapněte oba kanály, pokud chcete mít možnost měnit programy jiných zařízení změnou soupravy a zároveň se smířit s tím, že vaše souprava bude změněna v závislosti na změně externích programů. Poznámka: Odkazy nastavené/změněné v této položce nabídky se automaticky uloží do databáze zařízení a načtou se při opětovném spuštění..	
	<b>on</b>	on
	<b>off</b>	off

### Channel conditions and their effects / Podmínky kanálu a jejich vliv

Transmit	Receive	Application scenario
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Změna programu bicí soupravy je zcela deaktivována (tovární nastavení).
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pouze G3 ovládá programy na externích MIDI zařízeních změnou sady.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	G3 reaguje pouze na externí změny programu MIDI. Načte se bicí souprava spojená s externím programem.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Propojení se uplatňuje v obou směrech. Změnou bicí soupravy můžete měnit externí programy. G3 zároveň přijímá změny externích programů načtením sady bicích zadané v příslušném zkratkovém tlačítku. .



Odkazy nastavené/změněné na této kartě se automaticky uloží do databáze jednotek a načtou se při restartu..

# 11 USB/SONG / PLAYER

V sekci "Player" můžete nahrát soubory mp3 a wav pomocí **USB** a přehrávat hudbu, nebo se přímo nahrávat pomocí funkce "**RECORD**".

V následujících kapitolách se dočtete o struktuře a fungování přehrávače a funkce nahrávání.

Chcete-li používat funkce přehrávače, stiskněte tlačítko "**USB/SONG**" [13] .

## 11.1 SONGPLAYER



USB/SONG

Load

Vložte do modulu **USB**.

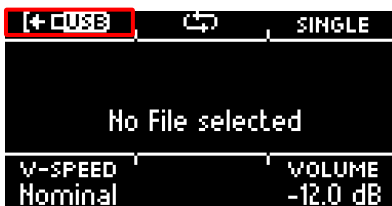
Stiskněte tlačítko [13] [USB/SONG].



Pokud není vloženo žádné USB , zobrazí se v displeji následující zpráva

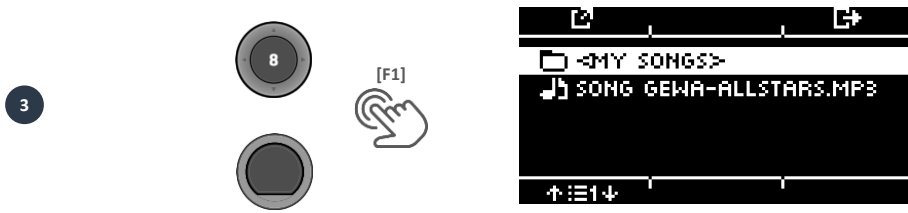


Stisknutím [F1] otevřete správce souborů.

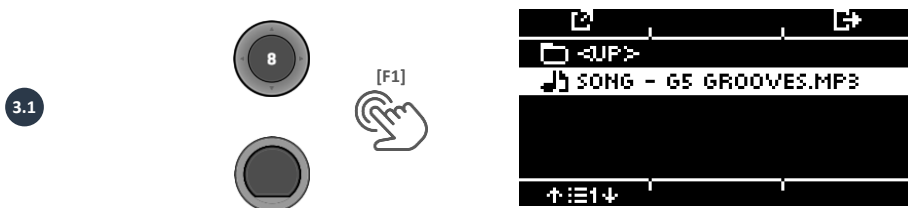


Pomocí navigačních tlačítek [8], nebo ovladače [5] vyberte složku nebo skladbu ze seznamu. Pro načtení stiskněte tlačítko [F1], nebo [ENTER], popřípadě operaci zrušte pomocí [F3].





Pokud jste otevřeli složku, postupujte při načítání skladby podle  **bodu 3**. Chcete-li se vrátit do vyšší úrovně složky, vyberte v seznamu složku **<UP>**.



**Pause / Pauza**

Krátce stiskněte tlačítko **[PLAY/STOP]**. Skladba se pozastaví a tlačítko začne blikat.

**Stop / Stop**

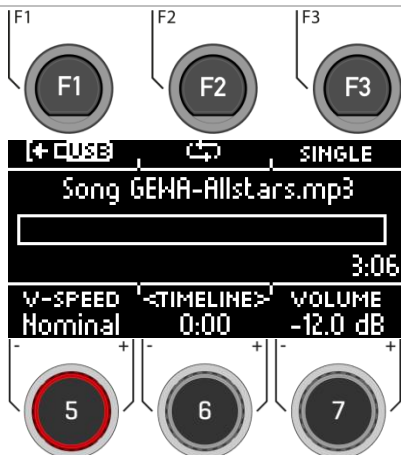
Chcete-li skladbu zastavit, stiskněte a podržte tlačítko

**[PLAY/ST.**

Případně můžete jednou stisknout tlačítko **[ENTER]**

**Next track / track back - Další stopa / zpětná stopa**

Pomocí tlačítek **dolu [↵]** & **nahoru [↶]** se přesunete na další stopu, nebo o jednu stopu zpět.



Případně můžete stisknout tlačítko **[ENTER]** jednou stisknout tlačítko .

**Loop Function ↻ / Funkce smyčka**

Část skladby můžete selektivně přehrávat v nepřetržité smyčce (LOOP).

Pomocí tlačítka **[F2]** nastavte počáteční a koncový bod.

1.	Start point / Začáteční bod	↻ A-
2.	Ending point / koncový bod	↻ A-B
3.	Deactivate the function / Deaktivace funkce	↻

**Repeat mode / Režim opakování**

Pomocí tlačítka **[F3]** můžete zvolit režim opakování.

1.	Single	Přehrává se pouze načtená skladba.
2.	Repeat	Skladba se opakuje.
3.	All	Všechny skladby ve složce se přehrávají postupně.
4.	Rpt All	Opakuje se celá složka.

**V-Speed / Vari-Speed /// V-rychlos / Vari-rychlost**

Tempo skladby můžete nastavit pomocí ovladače. **[5]**.

+1 <	Tempo increased / Zvýšené tempo
Nominal	Original tempo / Originál tempo
-1 >	Tempo reduced / Snížené tempo

**Timeline / Časová osa**

Pomocí ovladače **[6]** můžete změnit pozici přehrávání ve skladbě.

Můžete také použít navigační tlačítka **left [ < ]** & **right [ > ] [8]**.

## Volume / Hlasitost

Pomocí ovladače [7] vyberte hlasitost přehrávače skladeb.

## 11.2 RECORD / NAHRÁVÁNÍ



USB/SONG

Record

Máte možnost nahrávat přímo na paměťové zařízení USB. Všechny zvuky, které lze nahrát po nahrání skladby jsou k dispozici různé funkce:

### Start the songs / Spuštění skladby

Stisknutím tlačítka [PLAY/STOP], nebo [ENTER] spustíte skladbu.

Přes hlavní výstupy (bicí souprava, přehrávač skladeb atd...) jsou zaznamenány.

Vložte do modulu **USB**.

Stiskněte tlačítko [14] [RECORD]. Spustí se nahrávání a bliká tlačítko [RECORD]..

1



Chcete-li nahrávání zastavit, stiskněte znovu tlačítko [14] [RECORD].

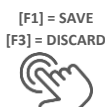
2



Chcete-li nyní přiřadit název souboru, stiskněte tlačítko [F1], nebo soubor vyřadíte stisknutím tlačítka [F3] [DISCARD] Informace o tom, jak funguje pojmenování, naleznete v části : [Loading and saving from presets](#)

Nyní najdete uložený soubor na USB..

3



## 12 UPDATE / AKTUALIZACE

Společnost GEWA neustále pracuje na aktualizacích, aby vám poskytla co nejvíce informací a radost z vašeho nástroje v budoucnu.

Pod funkcí [MENU] → SETUP → INFO najdete verzi a sériové číslo modulu G3.

Aktualizované soubory naleznete na adrese: [www.gewadrums.com/service](http://www.gewadrums.com/service)

Postupujte podle pokynů na webové stránce a nahrajte aktualizaci do kořenového adresáře USB

1. Vložte **USB** a zapněte zařízení. Během zavádění systému držte stisknuté klávesy **[F1]** a **[F3]**.



1. Postupujte podle pokynů a stiskněte tlačítko **[ENTER]**.



2. Po úspěšné aktualizaci vyjměte USB a restartujte modul..

## 13 USEFUL INFORMATION / UŽITEČNÉ INFORMACE

### 13.1 WARRANTY / ZÁRUKA

Záruku na hardware a zpracování po dobu 2 let od data nákupu poskytuje prodejce, u kterého byla digitální bicí souprava nebo konzole původně zakoupena. V případě prokázané vady má kupující v první řadě pouze právo na dodatečné plnění.

Dodatečné plnění zahrnuje buď opravu, nebo dodání náhradního výrobku.

Zařízení nebo vyměněné díly se stávají majetkem zpracovatelského prodejce.

V případě, že by doplňkové plnění selhalo, může kupující jednat o snížení ceny zboží.

kupní cenu, nebo odstoupit od smlouvy a v případě, že za vadu odpovídá prodejce,

požadovat náhradu škody a/nebo výdajů vyplývajících z vady (vad). Kupující musí

neprodleně informovat prodejce o všech zjištěných závadách. Jediným způsobem, jak prokázat nárok na záruku, je že

kupující může předložit platný doklad o koupi, např. fakturu.

Škody vzniklé nesprávnou manipulací, provozem, nebo skladováním, jakož i v důsledku vyšší moci nebo jiné, vnějšími vlivy, neodpovídá záručním podmínkám, a navíc ani použití spotřebních výrobků, jako jsou např. dobíjecí baterie, struny, kůže nebo těsnění. Pokud máte podezření, že se na váš digitální bubenický pult GEWA vztahují záruční podmínky, obraťte se na následující kontaktní osobu svého prodejce v běžné pracovní době.

## 13.2 TROUBLESHOOTING AND POSSIBLE SOLUTIONS

### 13.2.1 ODSTRAŇOVÁNÍ PROBLÉMŮ A MOŽNÁ ŘEŠENÍ

Problém	Možná řešení
Konzole se po stisknutí tlačítka napájení nespustí.	1 Zkontrolujte, zda je napájecí → připojen k elektrické zásuvce a přístroji. Instalace pod napětím způsobí rozsvícení tlačítka napájení. (pohotovostní režim → červený, zapnuto bílé)
Uživatelské rozhraní zamrzne.	1 Proveďte tvrdý reset podržením tlačítka napájení, dokud se zařízení nevykype. Pokuste se zařízení restartovat opětovným klepnutím na tlačítko napájení.  (Pokud k tomu dojde v suchém prostředí a bez klimatických extrémů, kontaktujte zákaznický servis).
Slyším pouze jeden komponent padu (např. Head OR Rim).	1 Zkontrolujte, zda jsou stereo kabely propojující podložku a konzoli zcela zapojeny. Pokud jde o činely a moduly GEWA, stereo kabel musí být připojen do zásuvky směřující k piezoelektrickému panelu činelu.
Neslyším žádný zvuk (ani bicí soupravu, ani jiné zvuky, například přehrávání skladeb, nebo metronom)..	1 Zkontrolujte, zda jsou sluchátka, nebo reproduktory správně připojeny ke konzoli.  2 Ujistěte se, že ovladače výstupní hlasitosti nejsou ztlumené (Headphone, Master, Mix Input).  3 Zkontrolujte nastavení v „Routing matrix“ a načtěte jedno z "výchozích nastavení" → <b>Menu Master [F2] → Routing.</b>
Neslyším žádný zvuk připojených padů. Songplayer a Metronom jsou však slyšet..	1 Zkontrolujte nastavení v „Routing Matrix“ a načtěte jednu z možností "Defaults".. <b>Menu → Master → [F2] Routing</b>
	2 Pokud jste v poslední době pracovali s MIDI, může vypnutá funkce Local Control zabránit přístupu řídicím dat generovaným připojeným hard-warem k internímu zvukovému enginu. Zkontrolujte <b>Menu → Master → MIDI Global Settings → Local Control</b>
Neslyším žádný zvuk metronomu, ale slyším bicí soupravu a přehrávání skladeb.	1 Metronom bude pravděpodobně ztlumen. Zkontrolujte <b>Home → [F3] Click → [7] Click-Vol.</b>
	2 Metronom není směřován na výstup, který posloucháte. Zkontrolujte "Click" v nabídce <b>Menu → Master → [F2] Routing → [F1] Others → Click</b>
Component icons in Kit editor don't match the connected pad type. (Drum or cymbal)	1 <b>Triggers Set → [F2] Setup</b> Nastavení Triggerů [F2] přiřadte příslušnou banku triggerů danému vstupnímu kanálu a uložte nové nastavení triggerů (ikony zobrazené v části "Instrument" jsou řízeny přiřazenou bankou triggerů). → <b>[F2] Bank</b>

## 13.3 MIDI LIST / NOTES & NRPN / GEWA G3 & G5 & G9

### 13.3.1 MIDI IMPLEMENTATION / MIDI IMPLEMENTACE

Pro zprávy MIDI přijímané na kanálu MIDI 10.

MIDI Message	HEX Code	Description
NOTE ON	99H kk vv	Note ON #kk(1-127), velocity vv(1-127). vv=0 means NOTE OFF
NOTE OFF	89H kk vv	Note OFF #kk(1-127), vv is don't care.
KEY AFTERTOUCH	A9H kk vv	Cymbal Choke
CTRL 04	B9H 04H cc	Hi-Hat Control
CTRL 06	B9H 06H cc	NRPN Data entry, see page 3 and following
CTRL 07	B9H 07H cc	Drum Kit Volume (default=100)
CTRL 98	B9H 62H vv	NRPN low, see page 3 and following
CTRL 99	B9H 63H vv	NRPN high, see page 3 and following
CTRL 120	B9H 78H 00H	All sound off (abrupt stop of sound)
CTRL 123	B9H 7BH 00H	All notes off

### 13.3.2 DRUM KIT TRIGGER LIST / SEZNAM KIT TRIGGER

Následuje seznam všech Padů/Triggerů s jejich MIDI notami spouštěnými na MIDI kanálu 10.

Pad	Chan# (internal)	Name	Note# (hex)	Note# (decimal)
Kick	1	Head	0x24	36
		Snare	0x26	38
		2 Rim	0x28	40
Tom1	3	Cross-stick	0x25	37
		Head	0x30	48
		3 Rim	0x32	50
Tom2	4	Head	0x2D	45
		Rim	0x2F	47
Tom3	5	Head	0x2B	43
		Rim	0x3A	58

Tom4	6	Head	0x29	41
	6	Rim	0x27	39
Ride	7	Bow	0x33	51
	7	Bell	0x35	53
	7	Edge	0x3B	59
Crash	8	Bow	0x31	49
	8	Bell	0x11	17
	8	Edge	0x37	55
Crash2	9	Bow	0x39	57
	9	Bell	0x12	18
	9	Edge	0x34	52
Hi-Hat	11	Bow	0x2E	46
	11	Edge	0x1A	26
	11	<i>Bow</i>	0x17	23
	11	<i>Edge</i>	0x18	24
	11	<i>Bow</i>	0x14	20
	11	<i>Edge</i>	0x19	25
	11	<i>Bow (Closed)*</i>	0x2A	42
	11	<i>Edge</i>	0x16	22
	11	Pedal Chick	0x2C	44
	11	Pedal Splash	0x15	21
AUX1	12	Head	0x58	88
	12	Rim	0x59	89
	12	Bell	0x16	22
AUX2	13	Head	0x5A	90
	13	Rim	0x5B	91
	13	Bell	0x17	23
AUX3	14	Head	0x5C	92
	14	Rim	0x5D	93



	14	Bell	0x18	24
AUX4	15	Head	0x5E	94
	15	Rim	0x5F	95
	15	Bell	0x19	25



**Chan#** je interně používaný kanál pro přehrávání zvuku bicích. Externě (**na MIDI\_IN**) jsou všechny tyto zvuky bicích spouštěny přes **MIDI kanál 10**.

**Note# 1 až 16** slouží ke spouštění zvuků kliknutí metronomu. (0x01 = “one”, 0x02 = “two” atd..).

#### Trigger tabulka tříděná podle poznámky #

1 – 16	<i>Reserved for Metronome</i>
17 - F0	Drum Kit Crash Bell
18 - F#0	Drum Kit Crash2 Bell
19 - G0	Drum Kit HH Bell
20 - G#0	<i>Reserved</i>
21 - A0	Drum Kit HH Pedal Splash
22 - A#0	AUX1 Bell
23 - B0	AUX2 Bell
24 - C1	AUX3 Bell
25 - C#0	AUX4 Bell
26 – D1	Drum Kit HH Edge
27 - D#1	<i>GM set High Q</i>
...	<i>(see GM sound list)</i>
35 - B1	<i>GM set Standard Kick2</i>
36 - C2	Drum Kit Kick
37 - C#2	Drum Kit X-Stick
38 - D2	Drum Kit Snare
39 - D#2	Drum Kit Tom 4Rim
40 - E2	Drum Kit Snare Rim
41 - F2	Drum Kit Tom 4
42 - F#2	<i>Drum Kit HH Bow (Closed)</i>
43 - G2	Drum Kit Tom 3

44 - G#2	Drum Kit HH Pedal Chick
45 - A2	Drum Kit Tom 2
46 - A#2	Drum Kit HH Bow (Open)
47 - B2	Drum Kit Tom 2 Rim
48 - C3	Drum Kit Tom 1
49 - C#3	Drum Kit Crash Cymbal
50 - D3	Drum Kit Tom 1 Rim
51 - D#3	Drum Kit Ride Cymbal
52 - E3	Drum Kit Crash 2 Edge
53 - F3	Drum Kit Ride Bell
54 - F#3	<i>GM set Tambourine</i>
55 - G3	Drum Kit Crash Edge
56 - G#3	<i>GM set Cowbell</i>
57 - A3	Drum Kit Crash Cymbal 2
58 - A#3	Drum Kit Tom 3 Rim
59 - B3	Drum Kit Ride Edge
60 - C4	<i>GM set Hi Bongo</i>
...	<i>(see GM sound list)</i>
87 - D#6	<i>GM set Open Surdo</i>
88 - E6	AUX1 Head
89 - F6	AUX1 Rim
90 - F#6	AUX2 Head
91 - G6	AUX2 Rim
92 - G#6	AUX3 Head
93 - A6	AUX3 Rim
94 - A#6	AUX4 Head
95 - B6	AUX4 Rim
96 - 127	<i>Reserved for Hi-Hat</i>

### 13.3.3 DRUM EDIT NRPN CONTROLS

NRPN zasílací metoda: CTRL#99=high byte, CTRL#98=low byte, (CTRL#38=value low byte), CTRL#6=value high byte

Následuje seznam dostupných ovládacích prvků úprav pro pady/triggers:

MIDI message	HEX Code	Description / Popis
<b>Pad Instrument Settings</b> ("rr" is the MIDI note number of the according Pad/Trigger) *		
NRPN 0ArrH	B9H 63H 0AH 62H rr 06H vv	<b>MIDI Note number</b> (for external MIDI), vv=0..127 (0=OFF)
NRPN 10rrH	B9H 63H 10H 62H rr 06H vv	<b>Attack</b> , range 0..127, 0 = default 0=0ms, 1=0.38ms,... 16=6ms, ... 32=12ms, ... 48=25ms, ... 64=50ms, ... 80=100ms, 96=200ms, 112=400ms, 127=1000ms
NRPN 11rrH	B9H 63H 11H 62H rr 06H vv	<b>Release</b> , range 0..127, 64 = default
NRPN 12rrH	B9H 63H 12H 62H rr 06H vv	Second Sound Group vv=0 (Kick), 1 (Snare) ... **
NRPN 13rrH	B9H 63H 13H 62H rr 06H vv	Second Sound ON/OFF, 0 = OFF(default), else ON
NRPN 14rrH	B9H 63H 14H 62H rr 06H vv	Second Sound Instr. select, range 0..maxNB (maxNB depends on Group) **
NRPN 15rrH	B9H 63H 15H 62H rr 06H vv	Second Sound Volume, range 0..127, 64 = -12dB (default)
NRPN 08rrH	B9H 63H 08H 62H rr 06H vv	Second Sound <b>Coarse Tuning</b> vv=40..64..88 = -24..0..+24 semitones
NRPN 09rrH	B9H 63H 09H 62H rr 06H vv	Second Sound <b>Fine Tuning</b> vv=0 (no modify)...127 (+1 semitone)
NRPN 0BrrH	B9H 63H 0BH 62H rr 06H vv	Second Sound <b>Attack</b> , range 0..127, 0 = default (see details above)
NRPN 0CrrH	B9H 63H 0CH 62H rr 06H vv	Second Sound <b>Release</b> , range 0..127, 64 = default
NRPN 16rrH	B9H 63H 16H 62H rr 06H vv	<b>Sound Group</b> vv=0 (Kick), 1 (Snare) ... **
NRPN 17rrH	B9H 63H 17H 62H rr 06H vv	<b>Sound Instr</b> vv= 0..maxNB (maxNB depends on Group) **
NRPN 18rrH	B9H 63H 18H 62H rr 06H vv	<b>Coarse Tuning</b> vv=40..64..88 = -24..0..+24 semitones
NRPN 19rrH	B9H 63H 19H 62H rr 06H vv	<b>Fine Tuning</b> vv=0 (no modify)...127 (+1 semitone)
NRPN 1ArrH	B9H 63H 1AH 62H rr 06H vv	<b>Sound Volume</b> , vv=0..127
<b>Pad Mixer Settings***</b>		
NRPN 07rrH	B9H 63H 07H 62H rr 06H vv	<b>Pad Volume</b> , vv=0..127
NRPN 1BrrH	B9H 63H 1BH 62H rr 06H vv	<b>Ambience level</b> , vv=0..127
NRPN 1CrrH	B9H 63H 1CH 62H rr 06H vv	<b>Panning</b> , vv=0..127, 64 = center
NRPN 1DrrH	B9H 63H 1DH 62H rr 06H vv	<b>Room Reverb</b> send level, vv=0..127
NRPN 1ErrH	B9H 63H 1EH 62H rr 06H vv	<b>Instrument Reverb</b> send level, vv=0..127

NRPN 1FrrH	B9H 63H 1FH 62H rr 06H vv	<b>Multi-FX</b> send level, vv=0..127
		<b>Routing Drums</b> bus switches, 14bit (including NRPN LSB value):
		MSB (mb) bits 6/5 : Master (Main) Out L/R
		MSB (mb) bits 4/3 : Monitor Out L/R
		MSB (mb) bits 2/1 : Headphone Out L/R
NRPN 0FrrH	B9H 63H 0FH 62H rr 26H lb 06H mb	MSB (mb) bit 0 : Direct Out 7
		LSB (lb) bit 6 : Direct Out 6
		...
		LSB (lb) bit 0 : Direct Out 0
		Bits 6..1 =0 : Drum channel direct signal muted (-> Direct OFF)
<b>Pad EQ Settings ***</b>		
NRPN 20rrH	B9H 63H 20H 62H rr 06H vv	Equalizer ON/OFF, 0=OFF, else ON
NRPN 21rrH	B9H 63H 21H 62H rr 06H vv	Low Band Gain, 0=-15dB...64=0dB...127=+15dB
NRPN 22rrH	B9H 63H 22H 62H rr 06H vv	Mid Band Gain, 0=-15dB...64=0dB...127=+15dB
NRPN 23rrH	B9H 63H 23H 62H rr 06H vv	High Band Gain, 0=-15dB...64=0dB...127=+15dB
NRPN 24rrH	B9H 63H 24H 62H rr 06H vv	Low Band Freq, 0=20Hz...127=16KHz (14bit precision, 1Hz step)
NRPN 25rrH	B9H 63H 25H 62H rr 06H vv	Mid Band Freq, 0=20Hz ...127=16KHz (14bit precision, 1Hz step)
NRPN 26rrH	B9H 63H 26H 62H rr 06H vv	High Band Freq, 0=20Hz ...127=16KHz (14bit precision, 1Hz step)
NRPN 27rrH	B9H 63H 27H 62H rr 06H vv	Mid Band Q, 0=0.1 ...127=8
<b>Pad Compressor Settings ***</b>		
NRPN 28rrH	B9H 63H 28H 62H rr 06H vv	Compressor ON/OFF, 0=OFF, else ON
NRPN 29rrH	B9H 63H 29H 62H rr 06H vv	Attack time: 0=fast attack (0.1ms), ... 60=1ms, ...100=10ms, till 127=slow attack (100ms), exp. Curve
NRPN 2ArrH	B9H 63H 2AH 62H rr 06H vv	Release time: 0=fast release (10ms), ... 60=100ms, ... 100=1s, till 127=slow release (~5s), exp. Curve
NRPN 2BrrH	B9H 63H 2BH 62H rr 06H vv	Threshold: 127=0dB, 64=-6dB, 32=-12dB, 16=-18dB, 8=-24dB, 4=-30dB, 2=-36dB 0=-Inf
NRPN 2CrrH	B9H 63H 2CH 62H rr 06H vv	Ratio: 127=1/128, 126=2/128 (1/64), 125=3/128, ... 64=64/128 (1/2), ... 0=1/1
NRPN 2DrrH	B9H 63H 2DH 62H rr 06H vv	Boost: 0=1x ... 127=8x
NRPN 2ErrH	B9H 63H 2EH 62H rr 06H vv	Knee : 0=hard, else soft
NRPN 2FrrH	B9H 63H 2FH 62H rr 06H 00	Request Input / Gain Reduction / Output levels (see below for Response message)

\* Ovládací prvky úprav všech Hi-Hat triggers pracují se stejnou sadou parametrů a stačí je odeslat pouze jednou. (rr=46).



Jednotlivé hlasitosti Hi-Hat lze odeslat pomocí: rr=42 (Bow), rr=26 (Edge), rr=19 (Bell), rr=44 (Pedal Chick), rr=21 (Pedal Splash)  
 \*\* “Sound Select” is managed by sending “Sound Group” NRPN and “Sound Instr.” NRPN. Available Sound Groups are: 0=Kick, 1=Snare, 2=Tom, 3=Crash, 4=Ride, 5=Hi-Hat, 6=Cymbal SFX, 7=Percussion1, 8=Percussion2, 9=Sound-FX, 10...109=Imported Sounds, 110...=Waves

\*\*\* Pad Mixer, EQ and Compressor settings are done per pad trigger group (e.g. head + rim, or bow + edge + bell). NRPN needs only to sent once using the “head” resp. “bow” trigger note.

## 13.3.4 EFFECTS NRPN CONTROLS

NRPN # (High   Low)	Description	Power-up default
<b>Ambience</b>		
0100h	Ambience Level 0 (mute) to 7Fh (max)	0
0101h	Pre-Delay 0 to 127 (TBD)	0
0102h	Ambience ON/OFF 0 = OFF, else ON	0 (OFF)
<b>Instrument Reverb</b>		
0200h	Reverb Level 0 (mute) to 127 (max)	64
0201h	Pre-Delay Time 0 = 0ms, till 127 = 250ms	0
0202h	Reverberation Time 0 (shortest) till 7Fh (longest)	64
0203h	Pre-High-Pass Filter Frequency 0=OFF...64=~500Hz...127=~1KHz	0
0204h	High-Shelf Filter (Tone) Gain 0=-12dB, 64=0dB, till 7Fh = +6dB	64
0205h	High Damp 0= no damping, till 127=max damping	0
0206h	Gated Reverb Threshold Level 0=OFF, 1 = -114dB till 127 = -24dB	0
0207h	Reverb Type 0..2=Room, 3..5=Hall, 6..8=Plate1, 9..11=Plate2	5 (Hall Large)
0208h	Send to Room Reverb 0 (mute) to 127 (max)	127
0209h	Instrument Reverb ON/OFF 0 = OFF, else ON	ON
020Fh	<b>Routing</b> bus switches (see description of NRPN 370FH)	
<b>Room Reverb</b>		
0300h	Reverb Level 0 (mute) to 127 (max)	64
0301h	Pre-Delay Time 0 = 0ms, till 127 = 250ms	0
0302h	Reverberation Time 0 (shortest) till 7Fh (longest)	64
0303h	Pre-High-Pass Filter Frequency 0=OFF...64=~500Hz...127=~1KHz	0

0304h	High-Shelf Filter (Tone) Gain 0=-12dB, 64=0dB, till 127 = +6dB	64
0305h	High Damp 0= no damping, till 127=max damping	0
0307h	Reverb <b>Type</b> 0..2=Room, 3..5=Hall, 6..8=Plate1, 9..11=Plate2	5 (Hall Large)
0309h	Reverb ON/OFF 0 = OFF, else ON	ON
030Fh	<b>Routing</b> bus switches (see description of NRPN 370FH)	

#### Multi Effects

0400h	Multi Effects Level 0 (mute) to 127 (max)	0
0401h	Multi Effects Type: 0=Delay, 1=Wah-Wah, 2=Distortion, 3=Chorus, 4=Flanger, 5=Phaser, 6=Auto-Pan, 7=BitCrusher	0
0402h	Multi Effects ON/OFF 0 = OFF, else ON	OFF
0403h	Send to Room Reverb	0
040Fh	<b>Routing</b> bus switches (see description of NRPN 370FH)	

#### Multi Effects: Delay Controls

0404h	Type, 0=mono, 1=stereo	
0405h	Delay Time, 0 to 127 = 0 to 1365ms (14bit precision, 0.083ms steps)	
0406h	Feedback, 0 to 127	
0407h	Pre Low Pass, 0 to 127 = 2KHz to 8KHz	
0408h	High-Damp, 0 to 127	

#### Multi Effects: Wah-Wah Controls

0404h	Filter-Type: 0 = Low Pass, 1 = Band Pass	
0405h	Wah-Wah Filter Frequency / Pedal Position: 0 = closed , till 127 = open (8kHz)	
0406h	Wah-Wah Filter Resonance: 0 = no resonance, till 127 = max resonance	
0407h	Auto-Wah Sensitivity: 0=OFF, till 127=100%	
0408h	Auto-Wah Direction: 0=Up, 1=Down	

#### Multi Effects: Distortion Controls

0404h	Type: 0=Overdrive (OD), 1=Distortion (DS)	
0405h	Drive: 0 (linear) till 127 (max drive amount)	
0406h	Low Pass Filter Frequency: 0 = closed, till 127 = open (8kHz)	
0408h	Post Gain: 0 (muted), till 127	

#### Multi Effects: Chorus

0404h	Type (Waveform): 0 = Triangle, else Sine
0405h	Modulation Rate: 0 = 0Hz till 127 = 10Hz, formula: Rate(Hz) = $10 * (\text{value}/127)^2$
0406h	Modulation Depth, 0 to 127

**Multi Effects: Flanger**

0404h	Modulation Rate: 0 = 0Hz till 127 = 10Hz (formula see above)
0405h	Modulation Depth, 0 to 127
0406h	Delay Time: 0 = 0.125ms, till 127 = 10ms
0407h	Feedback, 0 to 127

**Multi Effects: Phaser**

0404h	Modulation Rate: 0 = 0Hz till 127 = 10Hz (formula see above)
0405h	Modulation Depth, 0 to 127
0406h	Resonance, 0 to 127

**Multi Effects: Auto-Pan**

0404h	Modulation Rate: 0 = 1Hz till 127 = 20Hz, formula: Rate(Hz) = $1 + 19 * (\text{value}/127)^2$
0405h	Modulation Depth, 0 to 127

**Multi Effects: Bit-Crusher**

0404h	Bit Resolution: 0 = no reduction, 1...16
0405h	Down-Sampling Factor : 1..16
0406h	Brightness: 0..127

## 13.3.5 MASTER/MONITOR/HP EQ/COMP NRPN CONTROLS

**Master Output  
Parametric 4-Bands  
Equalizer**

3855h	Equalizer ON/OFF 0=OFF, else ON	OFF
3808h	Low Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3809h	Low Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
380Ah	High Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
380Bh	High Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
380Ch	Low Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
380Dh	Low Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	

380Eh	High Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16KHz	
380Fh	High Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16KHz	
3810h	Low Mid Band Q-Factor 0:Q=0.1 ...7Fh:Q=8.0	
3811h	High Mid Band Q-Factor 0:Q=0.1 ...7Fh:Q=8.0	
<b>Master Output Compressor/Limiter</b>		
3818h	Compressor ON/OFF: =0 OFF, else ON	OFF
3819h	Attack time: 0=fast attack (0.1ms), ... 60=1ms, ...100=10ms, till 127=slow attack (100ms), exp. Curve	40h
381Ah	Release time: 0=fast release (10ms), ... 60=100ms, ... 100=1s, till 127=slow release (~5s), exp. Curve	40h
381Bh	Threshold: 127=0dB, 64=-6dB, 32=-12dB, 16=-18dB, 8=-24dB, 4=-30dB, 2=-36dB 0=-inf	7Fh
381Ch	Ratio: 127=1/128, 126=2/128 (1/64), 125=3/128, ... 64=64/128 (1/2), ... 0=1/1	0
381Dh	Boost: 0=1x ... 127=8x	0
381Eh	Knee : 0=hard, else soft	0
381Fh	Request Input / Gain Reduction / Output levels (see below for Response message)	-
<b>Monitor Output Parametric 4-Bands Equalizer</b>		
3955h	Equalizer ON/OFF 0=OFF, else ON	OFF
3908h	Low Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3909h	Low Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
390Ah	High Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
390Bh	High Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
390Ch	Low Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
390Dh	Low Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16KHz	
390Eh	High Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16KHz	
390Fh	High Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
3910h	Low Mid Band Q-Factor 0:Q=0.1 ...7Fh:Q=8.0	
3911h	High Mid Band Q-Factor 0:Q=0.1 ...7Fh:Q=8.0	
<b>Monitor Output Compressor/Limiter</b>		
3918h	Compressor ON/OFF: =0 OFF, else ON	OFF
3919h	Attack time: 0=fast attack (0.1ms), ... 60=1ms, ...100=10ms, till 127=slow attack (100ms), exp. Curve	40h
391Ah	Release time: 0=fast release (10ms), ... 60=100ms, ... 100=1s, till 127=slow release (~5s), exp. Curve	40h
391Bh	Threshold: 127=0dB, 64=-6dB, 32=-12dB, 16=-18dB, 8=-24dB, 4=-30dB, 2=-36dB 0=-inf	7Fh



391Ch	Ratio: 127=1/128, 126=2/128 (1/64), 125=3/128, ... 64=64/128 (1/2), ... 0=1/1	0
391Dh	Boost: 0=1x ... 127=8x	0
391Eh	Knee : 0=hard, else soft	0
391Fh	Request Input / Gain Reduction / Output levels (see below for Response message)	-
<b>Headphone Output Parametric 4-Bands Equalizer</b>		
3A55h	Equalizer ON/OFF 0=OFF, else ON	OFF
3A08h	Low Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A09h	Low Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A0Ah	High Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A0Bh	High Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A0Ch	Low Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
3A0Dh	Low Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
3A0Eh	High Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
3A0Fh	High Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
3A10h	Low Mid Band Q-Factor 0:Q=0.1 ...7Fh:Q=8.0	
3A11h	High Mid Band Q-Factor 0:Q=0.1 ...7Fh:Q=8.0	
<b>Headphone Output Compressor/Limiter</b>		
3A18h	Compressor ON/OFF: =0 OFF, else ON	OFF
3A19h	Attack time: 0=fast attack (0.1ms), ... 60=1ms, ...100=10ms, till 127=slow attack (100ms), exp. Curve	40h
3A1Ah	Release time: 0=fast release (10ms), ... 60=100ms, ... 100=1s, till 127=slow release (~5s), exp. Curve	40h
3A1Bh	Threshold: 127=0dB, 64=-6dB, 32=-12dB, 16=-18dB, 8=-24dB, 4=-30dB, 2=-36dB 0=-Inf	7Fh
3A1Ch	Ratio: 127=1/128, 126=2/128 (1/64), 125=3/128, ... 64=64/128 (1/2), ... 0=1/1	0
3A1Dh	Boost: 0=1x ... 127=8x	0
3A1Eh	Knee : 0=hard, else soft	0
3A1Fh	Request Input / Gain Reduction / Output levels (see below for Response message)	-

**Poznámka 1: 14bit přesnost při použití hodnoty NRPN MSB+LSB, po kroku 1 H**

## 13.3.6 COMPRESSOR INPUT / GAIN REDUCTION / OUTPUT LEVELS RESPONSE PACKET DESCRIPTION

	Description
0x4352	Packet Type = "CR" (Compressor Response)
CMP ID	Compressor channel ID (see below)
INP L	Input peak level left
INP R	Input peak level right
GR L	Compressor reduction value left
GR R	Compressor reduction value right
OUT L	Output peak level left
OUT R	Output peak level right

CMP ID is the ID of Compressor channel (0 = Master, 1 = Monitor, 2 = Headphone, "rr" for drum channels)

INP, OUT are values of peak level in dB range from 0 till 70 as follows:

70 = 0dB, 69 = -1dB, 68 = -2dB (1dB steps) ... 64 = -6dB ... 0 = -infinite

GR is a value of reduction level in dB range from 0 till 70 as follows:

70 = -70dB, 69 = -69dB, 68 = -68dB (-1dB steps) ... 20 = -20dB ... 0 = no compression

## 13.3.7 TRIGGER SETTINGS EDIT NRPN CONTROLS

"rr" je číslo MIDI noty příslušného padu/triggeru.

NRPN	Description
40rrH	Trigger Bank Preset # 0..maxNB ( <i>max number of presets depends on factory Trigger Bank</i> )
41rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell*** Gain 0..8
42rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell Threshold 1..127
43rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge X-Talk 0..7

44rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell*** High Level 8..127
45rrH	Hi-Hat Pedal Low Position 0..127
46rrH	Hi-Hat Pedal High Position 0..127
47rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell*** Scan Time 10..100
48rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell*** Retrigger Mask 1..127
49rrH	Trigger Type Head/Bow :1 = Single, 2 = Dual, 3 = "3-way" , Rim/Edge: 0 = Piezo, 1 = Switch
4ArrH	Positional Sensing* 0 = OFF, else ON
4CrrH	Curve preset # ** 0..15
4DrrH	Hi-Hat Pedal Chick Sensitivity 0..127
4ErrH	Hi-Hat Pedal Splash Sensitivity 0..127
4FrrH	Trigger Bank Preset parameter transfer end marker
50rrH	Head/Rim Dyn Level 0..15
51rrH	Head/Rim Dyn Time 0..15 (corresponds to 0-60ms decay time)

\* Poziční snímání: SAM5916 sends MIDI Controller CC#16 with value 0 (Center) till 127 (Outer).

\*\* Křivka Hi-Hat pedálu je vybrána při odesílání NRPN 0x4C2C ("rr" = 0x2C = "HH Chick" note)

\*\*\* Parametr dostupný pro Bell-Zvon"je pouze v případě zvoleného režimu "3-Way".

## 13.3.8 TRIGGER CURVE PACKET DESCRIPTION

	Description
0x5443	Packet Type = "TC" (Trigger Curve)
CRV ID	Curve ID (xx..15)
VAL1	1st value of trigger curve (X=0)
VAL2	2nd value of trigger curve (X=MAX/8)
...	...
VAL9	Last value of trigger curve (X=MAX)

## 13.3.9 OTHER NRPN CONTROLS

NRPN # (High   Low)	Description	Power-up default
3703h	Fixed Hi-Hat 0=OFF, else ON (fixed Closed HH)	0
3704h	Snare Style 0=Rimshot, 1=Crosstick, 2=X-Fade	0
3705h	X-Fade Balance 0=Rimshot only, to 7Fh=Crosstick only	40h
3706h	MIX-IN volume 0=mute ... 40h=-12dB... 7Fh=0dB	0 (muted)
3707h	Synth Master volume 0 (mute) to 7Fh (max)	7Fh
	<b>"Playback" Routing</b> bus switches: bits 6/5 : Master (Main) Out L/R	
370Fh	bits 4/3 : Monitor Out L/R	
	bits 2/1 : Headphone Out L/R	
3710h	USB Audio IN Level 0=mute ... 40h= -12dB ... 7Fh=0dB	40h (-12dB)
3740h	LED Brightness Control 0=LEDs OFF, till 5=highest brightness	5
	Bluetooth commands: 0 = triggers disconnect A2DP link	40h (BT ON)
	1 = Pairing mode	
3741h	3Fh = BT Module OFF	
	40h = BT Module ON	
	7Fh = BT module factory reset	

3742h	Power OFF Control 0=OFF, 1=30min, 2=1h, 3=2h, 4=4h	0
375Fh	Song (PC-IN) volume 0 (mute) ... 40h= -12dB ... 7Fh=0dB	40h (-12dB)
<b>Output Levels</b>		
3806h	Master Output Balance 0=left only ...40h=Center... to 7Fh=right only	40h (Center)
3807h	Master Output Level 0=mute, to 7Fh=0dB	40h (-6dB)
3906h	Monitor Output Balance 0=left only ...40h=Center... to 7Fh=right only	40h (Center)
3907h	Monitor Output Level 0=mute, to 7Fh=0dB	40h (-6dB)
3A06h	Headphone Output Balance 0=left only ...40h=Center... to 7Fh=right only	40h (Center)
3A07h	Headphone Output Level 0=mute, to 7Fh=0dB	40h (-6dB)
3B00h	Direct Out 1 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B01h	Direct Out 2 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B02h	Direct Out 3 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B03h	Direct Out 4 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B04h	Direct Out 5 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B05h	Direct Out 6 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B06h	Direct Out 7 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B07h	Direct Out 8 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B08h	S/PDIF Out Level 0=mute ... 0x40= -12dB ... 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B10h	Direct Out 1 & 2 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B11h	Direct Out 3 & 4 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B12h	Direct Out 5 & 6 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B13h	Direct Out 7 & 8 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B1Fh	Request Outputs levels (see below for response message)	

## 13.3.10 OUTPUT LEVELS RESPONSE PACKET DESCRIPTION (HOST -> 5916)

Data	Description
0x4452	Packet Type = "DR" (Direct Outputs Level Response)
MAIN L	Main Out L peak level
MAIN R	Main Out R peak level
MONITOR L	Monitor Out L peak level
MONITOR R	Monitor Out R peak level
HP L	Headphone Out L peak level
HP R	Headphone Out R peak level
OUT 1	Direct Out 1 peak level
OUT 2	Direct Out 2 peak level
OUT 3	Direct Out 3 peak level
OUT 4	Direct Out 4 peak level
OUT 5	Direct Out 5 peak level
OUT 6	Direct Out 6 peak level
OUT 7	Direct Out 7 peak level
OUT 8	Direct Out 8 peak level
S/PDIF Out L	S/PDIF Output peak level left
S/PDIF Out R	S/PDIF Output peak level right
USB Audio In L	USB Audio In peak level left
USB Audio In R	USB Audio In peak level right

## 13.3.11 MIDI SETTINGS

### MIDI Settings

NRPN # (High Low)	Description	Power-up default
3720h	<b>MIDI Channel</b> 0=Off, 1..16	10
3721h	<b>Local Control</b> 0=Off, 1=On	1 (On)
3722h	<b>MIDI Input</b> Soft through 0=Off, 1=to MIDI-Out, 2=to USB MIDI, 3=to both	0 (Off)

3723h	USB MIDI Soft through 0=Off, 1=to MIDI-Out	0 (Off)
3724h	HH Pedal CC 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	4
3725h	Snare CC 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	16
3726h	Ride CC 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	17
3727h	Toms/AUX CC 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	18
3728h	Kit Volume CCH#7 0=Off,1=On	1 (On)

### 13.3.12 METRONOME SETTINGS

NRPN # (High Low)	Description	Power-up default	Drum Kit
1701h	Metronome click sound selection values depending on sound bank content	1	X
1A01h	Metronome click level 0 (mute) to 7Fh (max)	7Fh	X
0F01h	<b>“Click” Routing</b> bus switches (see description of NRPN 370FH, page 7)		
3763h	Metronome ON/OFF 0 = OFF, else ON	0	X
3764h	Set Tempo* 0..127 = 20..274 BPM (20+value*2)	120	X
3765h	Numerator 1..15 beats	4	X
3766h	Denominator 0..4 = 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16	2 (1/4)	X
3767h	Interval 0..5 = 1/2, 3/8, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16	2 (1/4)	X
3768h	Accent On/Off 0 = OFF, else ON	1 (ON)	-
376Ah	Tap ON/OFF 0 = OFF, else ON	0	-
376Bh	Tap Channel (MIDI note of drum trigger)	0	-
376Ch	Tap Head/Rim (2nd MIDI note, 0=not used)	0	-

## 14 TECHNICKÁ DATA

G3 Drum konzole – Technická data	
<b>Drum Kit / Bicí sada</b>	168 (40 předvoleb + 128 (předvoleb uživatele)
<b>Instruments / Nástroj</b>	Přes 400
<b>Effect types / Druh efektu</b>	Pad Compressor & 3-band plně parametrický EQ pro každý pad Output compressor & 4-band plně parametrický EQ pro sluchátka a master-output <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ambient Reverb: Sample-based pro každý nástroj</li> <li>2. Room Reverb: 12 algoritmů</li> <li>3. Instrument Reverb: 12 algoritmů</li> <li>4. Multi efekty: 9 algoritmů</li> </ol>
<b>User sample import / Sample uživatele = import</b>	100 Wave File format: WAV (only PCM format) (44.1KHz/48KHz, 16/24 bit, až do 8M samples pro každý kanál [=3 min Stereo]) Mono, nebo stereo kanály
<b>Úložiště</b>	USB / Internal Memory Flash 2GB
<b>Recorder / Nahrávání</b>	Reálná doba File-Format: WAV (44.1 kHz, 16 Bit)
<b>Display / Obrazovka</b>	128 x 64px OLED
<b>External memory / Externí paměť</b>	Externí USB stick
<b>Connections / Vstupy</b>	TRIGGER INPUTS: 10 x ¼" TRS zděř HI-HAT CONTROL: 1 x ¼" TRS zděř MASTER OUT: 2 pcs ¼" TS zděř HEADPHONES: ¼" TRS zděř (Stereo) MIX IN: ¼" TRS zděř (Stereo) MIDI (IN, OUT/THRU) COMPUTER-CONNECTION: USB B-Type (USB Hi-Speed AUDIO/MIDI) AC IN (IEC C7)
<b>Bezdrátové spojení</b>	Bluetooth
<b>Recording / Nahrávání (G3 → DAW)</b>	Sampling rate (original): 48 kHz Sampling rate: (with converter): 96 kHz, 44,1 kHz Nahrávání: 6 kanálů (rozdílné dle software a verze) Play: 2 kanály
<b>Zdroj napájení</b>	AC 100V-240V   50Hz - 60Hz
<b>Příkon</b>	55 W (EN60065)
<b>Rozměry</b>	243 (D) x 215 (H) x 91 (V)
<b>Hmotnost</b>	1.95 kg
<b>Včetně příslušenství:</b>	Stručný návod k obsluze ve více jazycích s bezpečnostními předpisy, (vytištěná verze) USB hardwarový klíč s vícejazýčným stručným návodem k použití. 4 síťové kabely: Typ A, Typ C (CEE 7/16), Typ F, Typ I) * Počet přiložených napájecích kabelů se liší v závislosti na zemi
<p>* Všechny specifikace a vzhled se mohou změnit bez předchozího upozornění. Tento dokument představuje technické údaje výrobku k datu jeho zveřejnění. Případné aktualizované informace lze získat stažením návodu k obsluze v zařízení nebo na následujícím odkazu: <a href="http://gewadrums.com/service">gewadrums.com/service</a></p>	