

G3 Drum-Modul



Model	G3
Dokument	Bedienungsanleitung
Version	1.0
Release Date	2022-10-24

Hersteller

GEWA music GmbH
Oelsnitzer Straße 58
08626 Adorf

DEUTSCHLAND



Lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor der Inbetriebnahme und beachten Sie die Sicherheitsinformationen! Bewahren Sie die Anleitung zum Nachschlagen auf.



Eine Bedienungsanleitung zum Download finden Sie unter gewadrums.com:
gewadrums.com/service

www.gewadrums.com

INHALT

1	Sicherheitsinformationen	VI
1.1	Zeichenerklärung	VI
1.2	Sicherheitshinweise	VII
1.3	Sachgemäßer Gebrauch (Beispiele)	VIII
1.4	Unsachgemäßer Gebrauch (Beispiele).....	VIII
1.5	CE Konformität.....	IX
1.6	CE Konformität.....	IX
1.7	FCC Label/FCC Mark.....	X
1.8	Regulatory Information - Canada.....	XI
1.9	Entsorgung / Recycling	XIII
2	Lieferumfang GEWA G3	15
3	Montageanleitung	16
3.1	Montage der Modulhalterung	16
3.2	Verbinden von externem Equipment mit dem G3 Modul	17
3.2.1	Vorderseite	17
3.2.2	Rückseite.....	18
3.2.1	Zonen-Beschreibung	19
3.2.2	Becken.....	19
4	Bedienoberfläche	22
5	Gerät ein- und ausschalten	24
5.1	Icon Liste.....	25
6	Bevor Sie starten...	26
6.1	Start-Assistent / Welcome-Wizard	26
6.2	Trigger Setup.....	28

6.3	HiHat Kalibrierung.....	30
7	Gerät bedienen - Grundlagen.....	32
7.1	Allgemeine Funktionen.....	32
7.2	Laden und Speichern von Presets.....	33
7.2.1	Laden.....	33
7.2.2	Speichern.....	34
7.2.3	Benennen.....	34
8	HOME.....	35
8.1	Drum-Kit Presets.....	37
8.2	Snare Style – Rimshot, Rimclick & X-Fade Sensitivität.....	38
8.3	Metronom Einstellungen.....	39
8.4	Options (Optionen).....	41
9	INSTRUMENT.....	42
9.1	Soundbearbeitung.....	43
9.1.1	Instrument Volume / Instrument-Lautstärke.....	43
9.1.2	Coarse Tuning / Stimmung in Halbtönen.....	43
9.1.3	Fine Tuning / Stimmung in Vierteltonschritten.....	43
9.1.4	Attack Time.....	44
9.1.5	Release Time / Dämpfer.....	44
9.2	FX Send.....	45
9.3	Sound / Klangauswahl.....	46
9.3.1	Sound Grouping.....	47
9.4	Equalizer & Kompressor.....	48
9.5	Second Sound.....	51
9.5.1	Soundauswahl / Second Sound.....	52
10	TRIGGER SET.....	53
10.1	Settings.....	54

10.1.1	Parameter	55
10.1.2	X-Talk	60
10.1.3	Preset	61
10.2	Setup	62
10.2.1	Wählen & Ändern einzelner Trigger / Bank	63
10.2.2	Preset / Laden und Speichern	64
10.3	Hi-Hat Kalibrierung	65
11	MENU	67
11.1	MIX	68
11.1.1	General	69
11.1.2	HiHat Lautstärke	70
11.1.3	FX Level	71
11.2	EFFECTS	72
11.2.1	Ambient	73
11.2.2	Instrument-Reverb	75
11.2.3	Room-Reverb	80
11.2.4	Multi FX	81
11.2.5	FX Type – Multi FX	84
11.2.6	Parameter Detail – Multi FX	86
11.3	USB Load/Save	89
11.3.1	Import – Wave/Sound	90
11.3.2	Laden – Wave/Sound	91
11.3.3	Import – Backup	92
11.3.4	Import – Kit	93
11.3.5	Export – Backup & Kit	94
11.4	SETUP	95
11.4.1	Bluetooth	97
11.4.2	BT Name	100
11.5	MASTER	101
11.5.1	Routing / Instrument	102
11.5.2	Routing / Others	105

11.5.3	Routing DAW	106
11.6	Master- & Headphone-Equalizer / Kompressor	107
11.7	MIDI	108
11.7.1	MIDI Pad Settings	110
11.7.2	MIDI Control	114
11.7.3	MIDI Global Settings	116
12	USB/SONG / PLAYER	120
12.1	Songplayer	120
12.2	Record	123
13	UPDATE	124
14	Nützliche Informationen	125
14.1	Gewährleistung	125
14.2	Fehlerdiagnose und Lösungen	126
14.3	MIDI List / Notes & NRPN / GEWA G3 & G5 & G9	127
14.3.1	MIDI Implementation	127
14.3.2	Drum Kit Trigger List	127
14.3.3	Drum Edit NRPN Controls	131
14.3.4	Effects NRPN Controls	133
14.3.5	Master/Monitor/HP EQ/Comp NRPN Controls	135
14.3.6	Compressor Input / Gain Reduction / Output levels Response Packet description	138
14.3.7	Trigger Settings Edit NRPN Controls	138
14.3.8	Trigger Curve Packet description	140
14.3.9	Other NRPN Controls	140
14.3.10	Output Levels Response Packet description (Host -> 5916)	142
14.3.11	MIDI Settings	142
14.3.12	Metronome Settings	143
15	Technische Daten	144

Sehr geehrte Kunden,

vielen Dank, dass Sie sich für eine digitale Schlagzeugkonsole der GEWA music GmbH entschieden haben! Das G3 bietet Ihnen in Punkto Klangerlebnis und Funktionsumfang eine Palette an Möglichkeiten, die weit über das gewohnte Schlagzeugspiel hinausgeht.

Ihre Sicherheit ist uns sehr wichtig!

Lesen Sie deshalb bitte die Sicherheitsinformationen des ersten Abschnitts dieses Dokuments aufmerksam und sorgfältig durch und beachten Sie sämtliche Hinweise. Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf und übergeben Sie diese an den jeweiligen Benutzer.

1 Sicherheitsinformationen

Der Hersteller haftet nicht für Personen- oder Sachschäden, die aus einem unsachgemäßen Gebrauch des Geräts resultieren!

Verwenden Sie Ihr Gerät ausschließlich gemäß den hier aufgeführten Bestimmungen!

1.1 ZEICHENERKLÄRUNG

Gefahren und Hinweise sind in diesem Dokument mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:

Risikolevel	Symbol		Definition
Schwere Verletzungen		WARNUNG	Schwerste bis tödliche Verletzungen bei Missachtung.
Schwere Verletzungen durch Elektroschlag		WARNUNG	Zusatz zur Kennzeichnung der Gefahr durch Elektroschock
Leichte Verletzungen und Sachschäden		VORSICHT	Leichte Verletzungen und/oder Sachschäden bei Missachtung des Sicherheitshinweises möglich.
Hinweis		HINWEIS	Hinweise zur Vermeidung von Schäden an Menschen, Umwelt und/oder angeschlossenen Geräten.
Tipp		TIPP	Anwendungstipps

1.2 SICHERHEITSHINWEISE

Folgen Sie stets den hier genannten Sicherheitsvorkehrungen. Nichtbefolgen der Anweisungen kann schwerwiegende Schäden an Menschen und Gerät nach sich ziehen, wie:

- Schwere Verletzungen oder gar tödliche Verletzungen
- Elektroschocks
- Kurzschlüsse
- Sachschäden an Gerät und Umgebung
- Feuer

Weitere Risiken sind denkbar, daher erhebt die obige Auflistung nicht den Anspruch abschließend zu sein.



WARNUNG Tödliche Stromschläge



- Schon geringe elektrische Ströme können zu schweren Verletzungen und Tod führen!
- Nie das Gerät dem Einfluss von Spritzwasser aussetzen. Dies gilt für sämtliche Flüssigkeiten.
- Nie mit Wasser oder Flüssigkeiten gefüllte Gefäße (Vasen, Gläser etc.) auf dem Gerät oder in seiner Nähe abstellen.
- Der Netzstecker muss stets funktionsfähig sein. Verwenden sie niemals beschädigte Netzstecker oder Stromkabel.
- Verlegen Sie Netzkabel so, dass Beschädigungen ausgeschlossen sind.
- Öffnen Sie niemals das Gerät.
- Nie Wasser in das Gerät schütten.
- Reinigen sie niemals das Gerät mit nassen Lappen oder Tüchern.
- Nie den Netzstecker mit nassen Händen einstecken oder aus der Steckdose herausziehen. Dabei nie am Kabel ziehen, es kann beschädigt werden.
- Gelangt versehentlich eine Flüssigkeit in das Gerät, ziehen Sie sofort den Netzstecker. Lassen Sie das Gerät anschließend von Ihrem GEWA-Kundendienst überprüfen.
- Verwenden sie niemals beschädigte Netzstecker oder Stromkabel.
- Garantieren Sie stets einen festen Sitz des Netzkabels an Gerät und Steckdose, um Beschädigungen vorzubeugen.
- Achten Sie insbesondere im Bereich von Steckern, Steckdosen und am Geräteausgang darauf, dass nicht auf das Netzkabel getreten wird.



WARNUNG Brandschutz – Präventive Maßnahmen

- Gewährleisten sie stets einen Mindestabstand von 7 cm zu allen Seiten des Geräts. Ausgenommen sind Kabel und Halterungen, welche an den vorgesehenen Buchsen angebracht werden.
- Sicherstellen, dass die Belüftung nicht behindert wird: Keine Belüftungsöffnungen mit Gegenständen wie Zeitungen, Tischtüchern, Vorhängen, usw. abdecken.
- Stellen sie keine brennenden Kerzen und kein offenes Licht auf das Gerät. Offene Flammen wie Kerzen oder Öllichter können umkippen und einen Brand verursachen.
- Sicherstellen, dass kein offenes Feuer in die Nähe des Geräts gelangt.
- Stellen Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wärmequellen, wie Heizlüftern, Heizungen, Öfen, Verstärkern oder anderen Geräten auf, die Hitze ausstrahlen.
- Verwenden sie dieses Produkt nur in einem moderaten Klima (nicht in tropischem Klima).



WARNUNG Bei ungewöhnlichen Ereignissen



- Schalten Sie das Gerät aus oder ziehen Sie den Netzstecker, wenn:
 - es während der Verwendung des Geräts zu einem plötzlichen Tonausfall kommt.
 - das Gerät einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugt.
- Lassen Sie das Gerät dann unbedingt von Ihrem GEWA-Kundendienst überprüfen.



VORSICHT Schaden am Gerät

- Unpassende elektrische Spannungen können das Gerät beschädigen. Betreiben Sie das Gerät ausschließlich im zulässigen Spannungsbereich laut Typenschild.
- Verwenden Sie nur das mitgelieferte Netzkabel und angebotene Original Zubehörkabel.
- Niemals das Netzkabel in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern nutzen.
- Biegen oder knicken Sie das Netzkabel nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf andere Weise (Risiko von Kabelbrüchen!).
- Verlegen Sie das Netzkabel so, dass niemand darauf treten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen kann.
- Stellen Sie keine Gegenstände auf das Netzkabel.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz.



VORSICHT Schaden durch Gewitter



- Gewitter können elektrische Überspannungen erzeugen, die elektrische Geräte beschädigen können.
- Ziehen Sie bei Gewitter oder längerem Nichtgebrauch (Reise) den Netzstecker aus der Steckdose.

1.3 SACHGEMÄßER GEBRAUCH (BEISPIELE)

- Betreiben sie ihr elektronisches Schlagzeug ausschließlich in trockenen Umgebungen.
- Geräte zur Audiowiedergabe können unter Einhaltung der technischen Kompatibilität als Eingang, Ausgang oder zur Datenkommunikation angeschlossen werden. (Siehe hierzu: Technische Daten).
- Verwenden Sie ausschließlich original GEWA Netzkabel, und verbinden Sie diese entsprechend den Hinweisen dieser Anleitung.
- Der elektrische Anschluss darf nur an vorschriftsmäßig installierte Stromversorgungen erfolgen. Die Netzspannung des Typenschildes muss mit der Netzspannung des Verwendungslandes übereinstimmen.
- Das Gerät ist nur im nachfolgend beschriebenen originalen Lieferzustand zu verwenden. Umbauten jeglicher Art sind nicht zulässig und bewirken den sofortigen Verlust des Gewährleistungsanspruchs.
- Das Gerät inklusive der angeschlossenen Geräte und Hardware muss auf sicher befestigten und für das Gewicht geeigneten, stabilen und ebenen Böden oder Plattformen aufgestellt werden.

1.4 UNSACHGEMÄßER GEBRAUCH (BEISPIELE)

- Verwendung im Freien, oder Regen
- Betrieb in feuchten Räumen
- Anschluss an falsche Versorgungsspannung oder nicht vorschriftsmäßig installierte elektrische Stromversorgungen.
- Verwendung in unmittelbarer Nähe von elektrischen oder elektronischen Geräten wie Stereoanlagen, Fernsehgeräten, Radios oder Mobiltelefonen. Diese Geräte können Störungen verursachen und die Tonqualität beeinträchtigen.
- Zu lange elektrische Anschlussleitungen können ebenfalls die Tonqualität beeinträchtigen.
- Transport und Aufstellung an Orten oder in Fahrzeugen mit starker Vibration, Staubbelastung und Betrieb bei starker Hitzeeinwirkung (z. B. bei direkter Sonneneinstrahlung).
- Bespielen sie das Gerät niemals mit Stöcken oder anderen, harten und spitzen Gegenständen! Das Gerät ist ausschließlich für die Bedienung per Hand vorgesehen. Sorgen sie nötigenfalls einen ausreichenden Abstand zwischen Gerät und angeschlossenem Equipment.



Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden aus folgenden Gründen:

- Missachtung der Sicherheitshinweise
- Unsachgemäße Handhabung
- Einsatz mit nicht zu den nachfolgend gelisteten technischen Daten passenden, angeschlossenen Geräten.

1.5 CE KONFORMITÄT

1.6 CE KONFORMITÄT



Dieses Gerät erfüllt die Anforderungen der EU Richtlinien:

Richtlinie 2014/53/EU

Die Konformität wird in Bezug auf folgende Normen erklärt:

EN55032:2015

EN55035:2017+A11:2020

EN61000-3-2:2014

EN61000-3-3:2013

EN301489-17:V3.2.4

EN62368-1:2014+A11:2017

Die Konformität mit den o. a. Richtlinien wird durch das CE-Zeichen auf dem Gerät bestätigt. Die Konformitätserklärung kann unter folgender Adresse eingesehen werden:

GEWA music GmbH
Oelsnitzer Straße 58
08626 Adorf
GERMANY

1.7 FCC LABEL/FCC MARK



This product is certified by the Federal Communications Commission (FCC) and is identifiable by its FCC-ID: 2APT-V-GEWAG3. It contains a modular approved transmitter module with FCC-ID: A8TBM64S2.

This information is also shown on the permanent label at the bottom side of each device.

RF Exposure Statement

This equipment complies with FCC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment and meets the FCC radio frequency (RF) Exposure Guidelines. This equipment has low levels of RF energy that is deemed to comply without maximum permissive exposure evaluation (MPE).

This Class B digital device complies with part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Warning: Any changes or modifications not expressly approved by GEWA music GmbH could void the user's authority to operate this equipment.

1.8 REGULATORY INFORMATION - CANADA

IC

ENGLISH

This product is certified by Innovation, Science and Economic Development (ISED) and is identifiable by IC: 23946-GEWAG3. It contains a modular approved transmitter module with IC: 12246A-BM64S2 as well as license-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's license-exempt RSS(s).

ICES-003 Class B Notice

This Class B digital device complies with Canadian CAN ICES-003.

Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This information is also shown on the permanent label at the bottom side of each device.

RF Exposure Statement

This equipment complies with ISED radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment and meets the RSS-102 of the ISED radio frequency (RF) Exposure rules. This equipment has low levels of RF energy that are deemed to comply without maximum permissible exposure evaluation (MPE).

Standards to which compliance is declared can be found under the following links:

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>

1.9 ENTSORGUNG / RECYCLING



Zum Entsorgen bringen Sie das Altgerät bitte zur Sammelstelle Ihres kommunalen Entsorgungsträgers (z. B. Entsorgungsbetrieb, Recyclinghof).

Das nebenstehende Symbol bedeutet, dass das Altgerät getrennt vom Hausmüll zu entsorgen ist. Nach dem Elektro- und Elektronikgerätegesetz sind Besitzer von Altgeräten gesetzlich gehalten, alte Elektro- und Elektronikgeräte einer getrennten Abfallerfassung zuzuführen.

Helfen Sie bitte mit und leisten einen Beitrag zum Umweltschutz, indem Sie das Altgerät nicht in den Hausmüll geben.

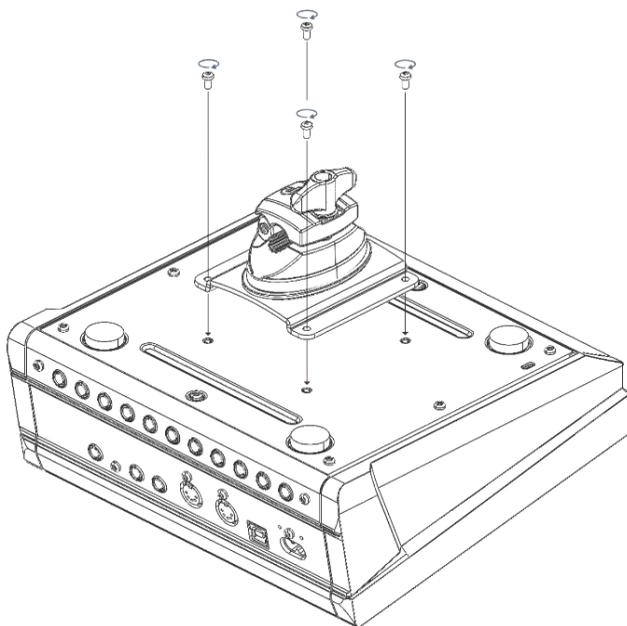
2 LIEFERUMFANG GEWA G3

Das GEWA G3 Drumset beinhaltet folgende Teile. Bitte prüfen Sie den Verpackungsinhalt auf Vollständigkeit:

<p>G3 Drum Modul</p>  <p>1x</p>	<p>10,5 – 12,7 mm Modul Halterung</p>  <p>1x</p>	<p>Produkt ID Karte</p>  <p>1x</p>
<p>USB Stick</p>  <p>1x</p>	<p>Schnellstart-Anleitung (Mehrsprachig)</p>  <p>1x</p>	<p>Netz 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>* Die Anzahl der mitgelieferten Stromkabel variiert je nach Land.</p>	

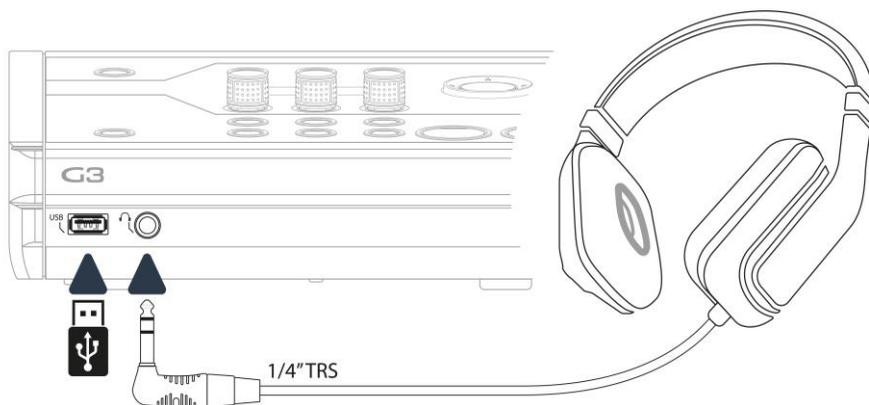
3 MONTAGEANLEITUNG

3.1 MONTAGE DER MODULHALTERUNG



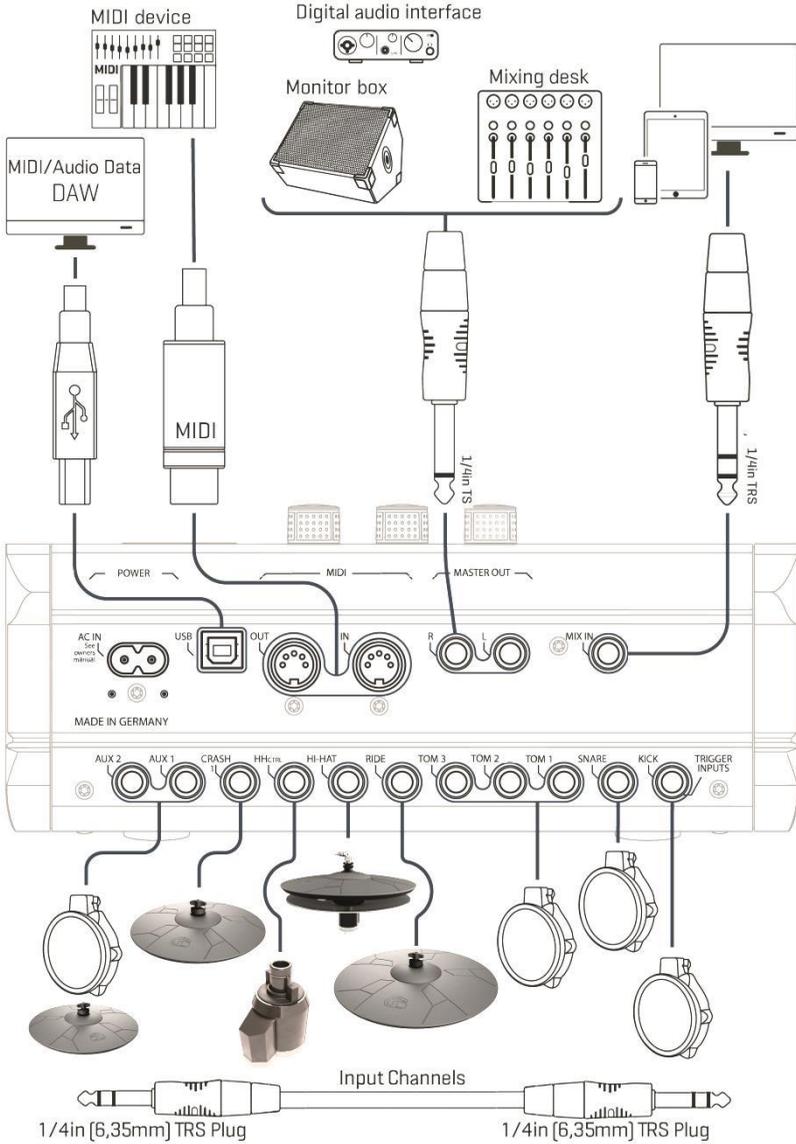
3.2 VERBINDEN VON EXTERNEM EQUIPMENT MIT DEM G3 MODUL

3.2.1 VORDERSEITE



3.2.2 RÜCKSEITE

Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Sie das Equipment anschließen.



3.2.1 ZONEN-BESCHREIBUNG

Um die Betriebsanleitung übersichtlich zu halten, wurden für alle Pad-Komponenten die gleichen Bezeichnungen verwendet.

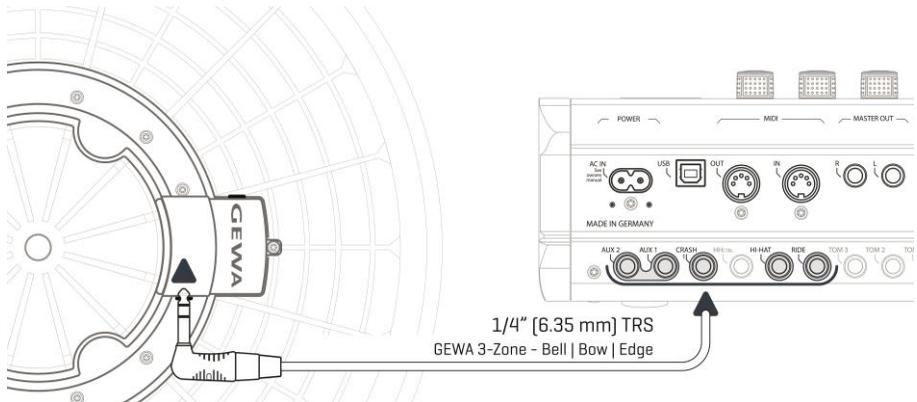
Eine Übersicht in Ihrer Landessprache finden Sie hier:

Zonen-Namen		
	Modul (ENGLISH)	Deutsch
Becken	Bow Edge Bell	Fläche Rand Glocke
2-Zonen Pad	Head Rim	Trommelfell Rand
Hi-Hat	Bow Edge Bell Chick Splash	Fläche Rand Glocke Getretene Hi-Hat Getretene Hi-Hat Öffnung

3.2.2 BECKEN

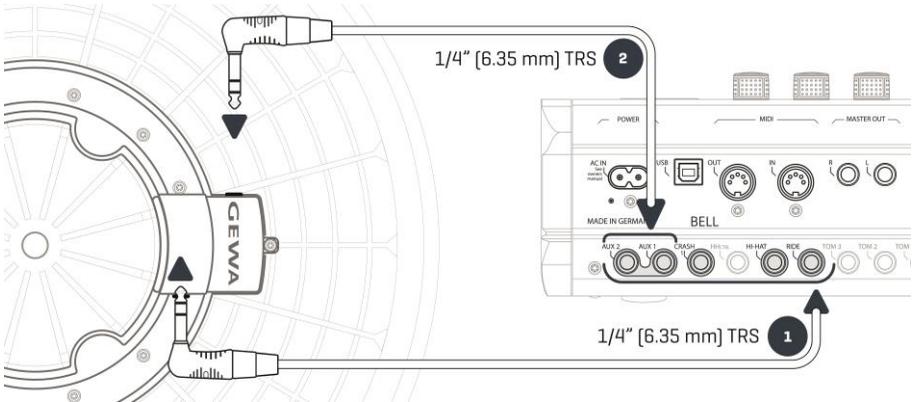
3.2.2.1 GEWA BECKEN

GEWA Becken sind mit zwei Stereo-Buchsen ausgestattet (6,35 mm - 1/4" TRS Standard). In Betrieb mit GEWA Modulen ist nur die Buchse, die näher an der Mittelbohrung des Beckens liegt.



3.2.2.2 ANDERE HERSTELLER

Schließen Sie analoge Becken anderer Hersteller entsprechend der nachstehenden Grafik an. Beachten Sie auch die Wahl bei [TRIGGER SET] → AUX1 → [F1] → Trigger Type (3-Way) im Modul:



Trigger Type nach Beckentyp			
Beckentyp	Komponenten	Komponenten	Trigger Type (Trigger Settings)
	1	2	
1-Zonen Becken	Edge	Keine Verwendung	Single/Dual
2-Zonen Becken	Bow Edge	Keine Verwendung	Dual
3-Zonen Becken ohne separaten Bell-Ausgang	Bow Edge Bell	Keine Verwendung	Dual
3-Zonen Becken mit separaten Bell-Ausgang	Bow Edge	Bell	3-Way
 HINWEIS	<i>Für den korrekten Betrieb der Becken anderer Hersteller, wählen Sie den entsprechenden Trigger Typ im Modul (Siehe Abschnitt: „Trigger Settings“)</i>		

3.2.2.3 ANALOGE BECKEN MIT SEPARATER BUCHSE FÜR DIE GLOCKE (BELL)

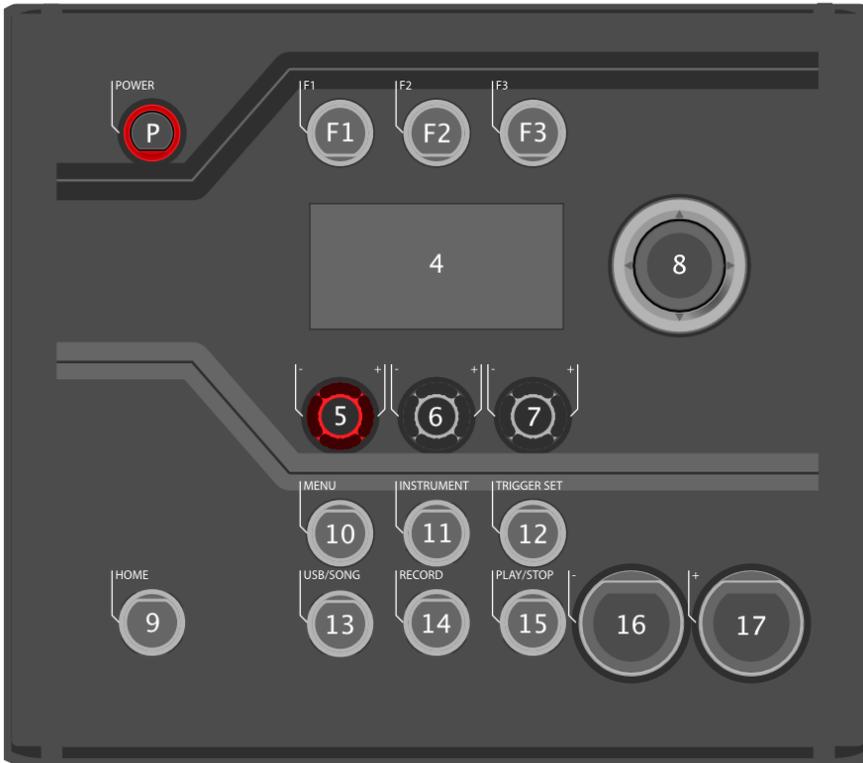
Becken Pads mit eigenem Ausgang für die Glocke können auf verschiedene Weise an GEWA Modulen angeschlossen werden. Siehe hierzu die folgende Tabelle für alle möglichen Kombinationen der Belegung von **Bow/Edge** und **Bell**-Eingangskanälen:

GEWA Eingangsbelegung für Becken mit separatem "Bell" - Kanal		
	Beckenkomponenten (Sensor)	
	Bow/Edge	Bell
Eingang (Input Kanal)	Aux 1	Aux 2
 HINWEIS	<i>Becken mit separater Bell-Buchse benötigen Trigger Type 3-Way. Die Einstellung erfolgt in den Trigger Settings am Bow/Edge Eingangskanal. (Siehe Abschnitt „Trigger Settings“)</i>	

Andere analoge Pads verbinden Sie entsprechend der Kennzeichnung der Trigger Inputs auf der Rückseite des Moduls.

4 BEDIENOBERFLÄCHE

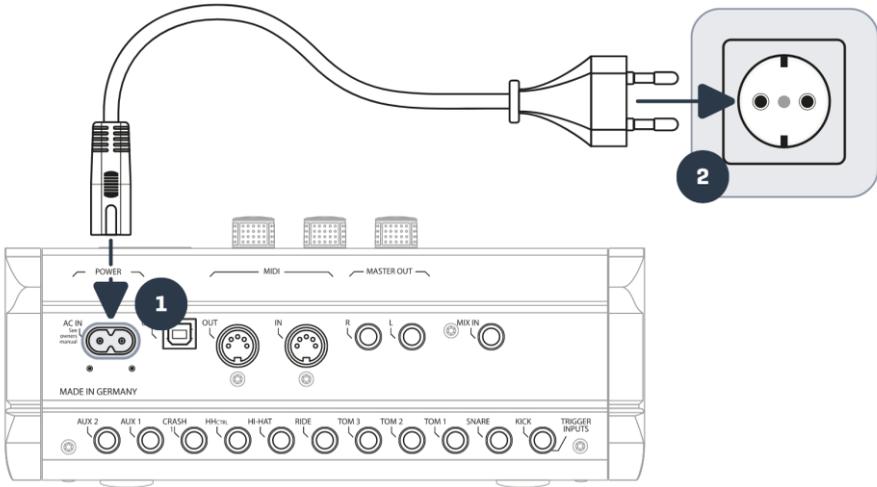
Die Funktion der Drehregler und Tasten kann je nach aktiver Ebene softwarebasierend variieren. Dieser Abschnitt beschreibt die Standardbelegung beim Starten des Geräts.



Nr	Aktion	Name	Beschreibung
		Power Taste	Gerät ein- und ausschalten.
		Funktion Taste 1	[Variable Anwendung] Die Funktion wird in dem oberen linken Feld des Displays angezeigt.
		Funktion Taste 2	[Variable Anwendung] Die Funktion wird in dem oberen mittleren Feld des Displays angezeigt.
		Funktion Taste 3	[Variable Anwendung] Die Funktion wird in dem oberen rechten Feld des Displays angezeigt.
		OLED Display	
		Drehregler 1	[Variable Anwendung] Die Funktion wird in dem unteren linken Feld des Displays angezeigt.
		Drehregler 2	[Variable Anwendung] Die Funktion wird in dem unteren mittleren Feld des Displays angezeigt.
		Drehregler 3	[Variable Anwendung] Die Funktion wird in dem unteren rechten Feld des Displays angezeigt.
		Auswahl- und Bestätigungs-Knopf [ENTER]	[ENTER]; Start/Stop – Metronom & grundlegende Display-Navigation.
		Home	Startbildschirm
		Menu	Öffnet das Menü für die Grundeinstellungen, Effekte, den Mix und MIDI-Einstellungen.
		Instrument	Öffnet das Menü mit padspezifischen Soundparametern.
		Trigger Set	Öffnet das Menü für die Trigger-Einstellungen.
		USB/Song	Abspielen von Audio-Dateien via USB-Stick.
		Record	Aufzeichnen aller Audiosignale, die im Master-Ausgang hörbar sind.
		Play/Stop	Starten und Stoppen eines ausgewählten Songs vom USB Stick.
		[-] Taste	Verschiedene Anwendungen je nach Anzeige im Display.
		[+] Taste	Verschiedene Anwendungen je nach Anzeige im Display.

5 GERÄT EIN- UND AUSSCHALTEN

- 1 Schließen sie das mitgelieferte Netzkabel an der AC IN Buchse auf der Geräterückseite an. Folgen sie dabei den Sicherheitshinweisen (Sicherheitsinformationen)
- 2 Stecken Sie den Netzstecker in die Steckdose.



- 3 Bei verbundenem Netzkabel leuchtet die **[Power]** Taste rot. Das Gerät befindet sich im Stand-By-Modus. Drücken Sie die **[Power]** Taste um das Gerät zu starten.
- 4 Warten Sie während das Gerät startet.

i Hinweis: Um Energie zu sparen, verfügt das Gerät über die „AUTO OFF“ Funktion. Bei der Werkseinstellung fährt das Gerät nach 30 Minuten der Inaktivität automatisch herunter. Sie können diese Einstellung jeder Zeit ändern in **[MENU] → SETUP → Auto Off**

5.1 ICON LISTE

G3 Symbole		
Symbol	Beschreibung	Kategorie
	Master Out	Ausgang
	Kopfhörer Ausgang	Ausgang
	Metronom-Tempo	Click
	Betonung	Click
	Songplayer Lautstärke	Mix
	Metronom Lautstärke	Mix
	Panning	Mix
	MIX IN	Mix
	Navigationstasten verwenden [8]	Routing
Song Player		
	Song-Datei	Songplayer
	Ordner	Songplayer
	Loopfunktion	Songplayer
	Startpunkt gesetzt - Loop	Song Player
	Loop – Aktiv	Song Player
Preset Handling		
	Abbruch / Zurück	Navigation
	Laden	Navigation
	Sichern	Preset Management
	Bearbeiten	Navigation
	Von USB-Stick Laden	Navigation
	Factory Preset	Navigation
	Öffnen	Navigation
	Buchstabe löschen	Navigation
	Liste scrollen	Navigation
Trigger Select		
	Zone - Head	Trigger Sensor
	Zone – Rim	Trigger Sensor
	Zone – Bow	Trigger Sensor
	Zone – Edge	Trigger Sensor
	Zone – Bell	Trigger Sensor

G3 Symbole		
	Hi Hat	Trigger Sensor
	Aktive Zone	Settings
		Trigger Bank
	Trigger Bank - Kick	Kategorie
	Trigger Bank - Pad	Kategorie
	Trigger Bank - Cymbal	Kategorie
	Trigger Bank - Hi-Hat	Kategorie

6 BEVOR SIE STARTEN...

Dieser Abschnitt bietet Ihnen einen Überblick über die wichtigsten, globalen Einstellungen des GEWA G3-Moduls.

6.1 START-ASSISTENT / WELCOME-WIZARD

Beim ersten Starten - und nach jedem Factory Reset - wird Ihnen eine Konfigurationshilfe angeboten. So können Sie schnell und einfach Ihr G3 Modul in den Grundlagen einstellen. Selbstverständlich können Sie durch das Drücken von **[F3] [CANCEL]** den Vorgang beenden und manuell durchführen. „SKIP“ überspringt die Ebene.

Für die manuelle Durchführung lesen Sie die nachfolgenden Kapitel!



Drücken Sie die Taste **[F2] [START]**.

2



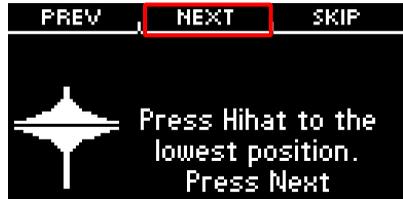
Wählen sie nun Ihr **Trigger-Setup** mit den Navigationstasten [8] und bestätigen Sie die Auswahl mit [F2].

3



Im nächsten Dialog werden Sie aufgefordert, die Hi-Hat mit Hilfe des Pedals maximal zu schließen. Folgen Sie der Anweisung und drücken Sie [F2] [NEXT].

4



Öffnen Sie die Hi-Hat komplett und drücken Sie [F2] [NEXT].

5



Testen Sie die Hi-Hat und drücken Sie [F2] [SAVE].

6



Sie haben Ihr Modul erfolgreich eingestellt. Drücken Sie [F3] [DONE].

7



6.2 TRIGGER SETUP

Ihr GEWA G3 - Modul bietet Trigger-Presets für unterschiedliche Hardware-Konfigurationen. Wenn Sie das G3 in Verbindung mit einem vorkonfigurierten Pad-Set erworben haben, wählen sie das entsprechende Setup aus der Liste:

GEWA G3 STUDIO
GEWA G5 STUDIO | GEWA G5 PRO

Sollten Sie das GEWA Modul mit den Kesselkonfigurationen des G9 verwenden, dann wählen Sie bitte eines der folgenden Trigger-Presets:

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

Unter Beachtung der Sicherheitshinweise des Schnellstarts oder Bedienungsanleitung gehen sie wie folgt vor:

Schalten Sie das Gerät durch Drücken der [POWER] [P] Taste ein.

1



[POWER]
Taste
drücken



Drücken Sie die Taste [TRIGGER SET.].

1



[Trigger
Set.]



Drücken Sie die Taste [F2] „SETUP“.

2



[F2] Setup



Wählen Sie nun „PRESET“ über [F1].

3



[F1] Preset

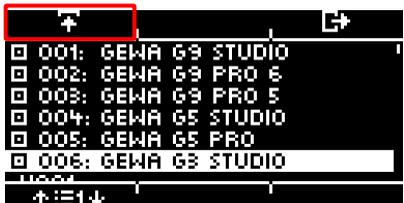


Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus der Liste Ihr GEWA Set und bestätigen Sie über [F1]. Der Vorgang ist nun abgeschlossen und Ihr GEWA Drumset optimal auf das G3/G5 Modul abgestimmt.

5



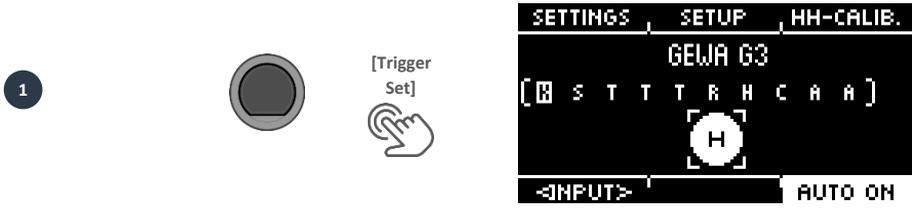
[F1] Load



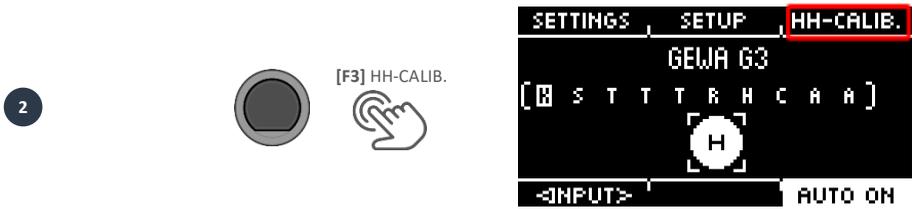
6.3 HIHAT KALIBRIERUNG

Die HiHat ist das komplexeste Instrument eines Schlagzeugs. Es bedarf einer besonders guten Abstimmung zwischen Hardware und Software um beste Spielergebnisse zu erzeugen. Gehen Sie wie folgt vor, um die HiHat zu kalibrieren.

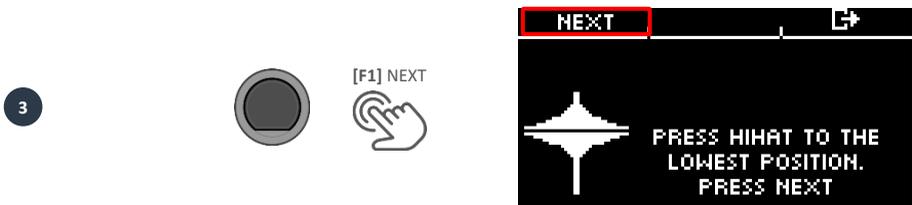
Drücken Sie die Taste [12] [TRIGGER SET].



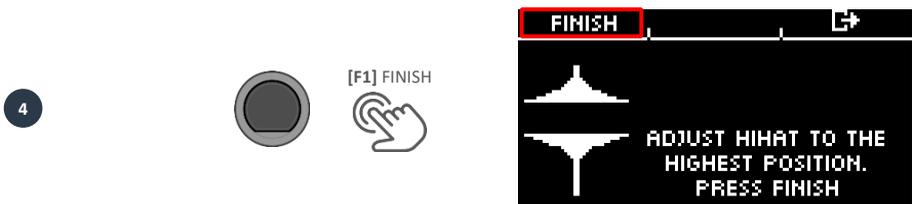
Drücken Sie die Taste [F3] „HH-CALIB.“.



Im nächsten Dialog werden Sie aufgefordert, die Hi-Hat mit Hilfe des Pedals maximal zu schließen. Folgen Sie der Anweisung und drücken Sie [F1] "NEXT".



Nun erscheint die Aufforderung die Hi-Hat komplett zu öffnen. Bestätigen Sie diese Aktion mit [F1] "FINISH".



Nun ist die Hi-Hat vollständig kalibriert und spielbar. Mit dem Hi-Hat Symbol können Sie direkt testen, ob der

Mechanismus funktioniert. Dann bestätigen Sie die Einstellung mit [F1] „DONE“

5



[F1] DONE



Sollten Sie die Kalibrierung ohne eine Abspeicherung verlassen wollen, dann drücken Sie auf  [F3].

7 GERÄT BEDIENEN - GRUNDLAGEN

7.1 ALLGEMEINE FUNKTIONEN

Das G3 Modul ist mit Knöpfen und Drehreglern ausgestattet, die Ihnen die Bedienung einfach machen. Jedes Hauptmenü erreichen Sie durch Drücken der entsprechenden Taste auf dem Modul. Um ein Menü zu verlassen, können Sie entsprechend eine andere Menü-Taste drücken. Wenn Sie sich in einem Untermenü befinden, dann können Sie durch das Drücken von  [F3] jeweils eine Ebene zurückgehen.

Die Navigationstasten [8] können Sie ebenso zur Bedienung verwenden.

Nutzen Sie die Tasten um in den Listen eine Auswahl zu treffen:

UNTEN []; **OBEN** []; **LINKS** []; **RECHTS** []



Der schwarze Druckknopf in der Mitte dient zudem als [ENTER]- und als **Start-/Stopp-Taste** für das Metronom.



Mit den [+] und [-] ([16 & 17]) Tasten können Sie zum Beispiel Drumkits im Home-Menü wechseln. In weiteren Menüs können Sie zudem Parameter verändern.

7.2 LADEN UND SPEICHERN VON PRESETS

In einigen Menüs können Sie Presets laden oder auch eigene User-Presets abspeichern oder umbenennen. In den folgenden Punkten können Sie beispielhaft die Funktion und Bedienung nachvollziehen.



Sobald Sie Änderungen an den Einstellungen vornehmen, die nicht automatisch gespeichert werden, wird neben dem entsprechenden Namen ein [*] zur Kennzeichnung abgebildet. Speichern Sie Ihre Änderungen entsprechend ab, bevor (!) Sie das Drum-Kit-Preset wechseln. Nicht gespeicherte Einstellungen werden ansonsten verworfen.

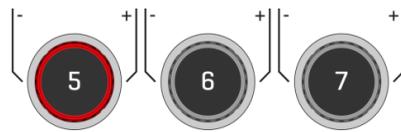
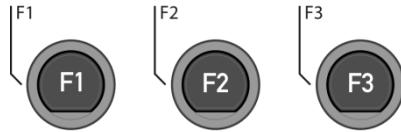
7.2.1 LADEN

- Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder mit den Navigationstasten [8] das gewünschte Preset aus der Liste aus.
- Drücken Sie  [F1] oder [ENTER], um das Preset zu laden.



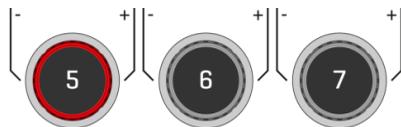
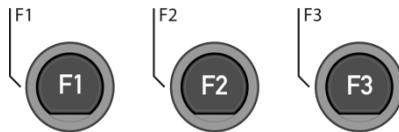
7.2.2 SPEICHERN

- Presets, die mit dem Symbol  gekennzeichnet sind, lassen sich nicht überschreiben. Bitte wählen Sie hierzu einen freien User-Slot aus der Liste aus und drücken Sie  [F2].
- Bereits abgespeicherte User-Slots lassen sich durch Drücken von  [F2] überschreiben oder umbenennen.



7.2.3 BENENNEN

- Wählen Sie mit den Navigationstasten  [8] oder dem Drehregler  <CHAR> das gewünschte Zeichen aus.
- Mit **[ENTER]** bestätigen Sie das jeweilige Zeichen.
- Um die **Cursor-Position** zu ändern, nutzen Sie den Drehregler  <CUR>
- Die **Groß- und Kleinschreibung** sowie Sonderzeichen erreichen Sie durch Nutzung des Drehreglers  ABC abc.
- Das **Löschen** der einzelnen Zeichen ist mit  [F2] möglich.
- Ein **Abbruch** ist jederzeit mit  [F3] möglich. **Speichern** Sie den Datei-Namen unter  [F1]



8 HOME



HOME

Home

Der Startbildschirm mit den wichtigsten Funktionen zum Spielen und Üben. In der Mitte des Bildschirms wird das aktive Drum-Kit angezeigt. Wenn die Nummer des Drum-Kits mit einem Sternchen versehen ist, wurden die Parameter des Kits geändert. Um die Einstellungen zu behalten, speichern Sie das Preset ab bevor Sie zu einem anderen Preset wechseln.

Funktionen

Drum-Kit auswählen

Hier haben Sie mehrere Möglichkeiten:

- Drücken Sie **[F1]** um den Drum Kit Browser zu öffnen. Mit den Pfeiltasten **[8]** oder dem Drehregler **[5]** können Sie dann in der Liste ein Kit auswählen. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **[F1]** oder **[ENTER]**.
- Drücken Sie den **[+]** und **[-]** Knopf (16 und 17), um durch die **Kit List** zu blättern.
- Nutzen Sie die Pfeiltasten **[8]**, um zum nächsten Kit zu wechseln. Mit den **[↵]** & **[↶]** Tasten wechseln Sie in 10er Schritten die Presets.



Wechseln der "Snare Rim" Eigenschaften

Definieren Sie, ob Sie einen Crosstick (X-Stick), einen Rimshot oder eine dynamische Kombination aus beidem nutzen möchten (X-Fade).

- Tippen Sie wiederholt die Taste **[F2]**, um die entsprechende Funktion auszuwählen.
X-Fade -> X-Fade (Edit) -> Rimshot -> X-Stick
- Wenn „X-FADE“ ausgewählt ist, dann drücken Sie noch mal **[F2]**, um mit dem Drehregler **[6]** den gewünschten Schwellenwert einzustellen. Der Schwellenwert bestimmt den Wechsel zwischen dem X-Stick und dem Rimshot.



Metronom Einstellungen

Sie können jederzeit das Metronom mit der [ENTER] Taste starten und auch stoppen. Zudem haben Sie mit [F3] die Möglichkeit auf die ausführliche Metronom-Ebene zu wechseln. Zudem blinkt das Feld am rechten unteren Bildschirmrand.

- Drehen Sie den Regler [7], um das Tempo zu wählen.
- Tippen Sie [F3], um den Metronom-Editor zu öffnen. Hier können Sie u.a. die Taktart (Time-Signature), die Rhythmik (Interval) und Klick-Lautstärke (Click Volume) und viele weitere Metronom-Einstellungen verändern.



Lautstärke Einstellungen

Mit dem Drehregler [5] wählen Sie die Lautstärke für die zwei **Master-Outs**.

Mit dem Drehregler [6] wählen Sie die Lautstärke für den **Kopfhörerausgang**.



Stellen Sie die Kopfhörerlautstärke vor der Nutzung auf einen niedrigen Wert, um Ihr Gehör nicht zu beschädigen. Speziell bei In-Ear Kopfhörern wird die Lautstärke anders wahrgenommen und es kann bei zu hoher Lautstärke zu Gehörschäden führen.

8.1 DRUM-KIT PRESETS



HOME → [F1]

Drum Kit

Auf dem **Home**-Screen können Sie durch das Tippen auf [F1] (Drum-Kit) auf die gesamte Liste der Drum-Kits zugreifen. Standardmäßig wird das aktive Drum-Kit in der Liste hervorgehoben.

In diesem Fenster lassen sich alle Drum-Kits verwalten.

Presets, die von Werk aus installiert sind, sind mit einem Zeichen versehen . Selbst erstellte Presets werden mit einem „U“ gekennzeichnet. Beispiel: „U001“

Drücken Sie [F3] um das Menü zu verlassen.



Funktionen

Kategorie	Laden	Speichern / Überschreiben
Factory Preset		
User Preset		
Aktion	Drücken [F1]	Drücken [F2]

Nach dem Laden eines Drum-Kits werden Sie automatisch in das HOME-Menü weitergeleitet.

Eine detaillierte Beschreibung, wie Sie **Presets laden, speichern und überschreiben** können, finden Sie unter:

Laden und Speichern von Presets



Sobald Sie Änderungen an den Einstellungen vornehmen, die nicht automatisch gespeichert werden, wird neben dem entsprechenden Namen ein [] zur Kennzeichnung abgebildet. Speichern Sie Ihre Änderungen entsprechend ab, bevor (!) Sie das Drum-Kit Preset wechseln. Nicht gespeicherte Einstellungen werden ansonsten verworfen.*

8.2 SNARE STYLE – RIMSHOT, RIMCLICK & X-FADE SENSITIVITÄT



HOME → [F2]

X-Fade

Sie haben die Möglichkeit durch das mehrfache Drücken der Taste [F2] einen fixen oder variablen Sound für den Snare-Rim einzustellen:

1. Rimshot
2. X-Stick (Cross-Stick)
3. X-Fade = Eine dynamisch gesteuerte Funktion, die je nach Stärke des Schlags zwischen einem Cross-Stick und einem Rimshot wechselt.



4. X-Fade EDIT = Es öffnet sich ein Fenster mit einem Fader. Nun können Sie mit dem Drehregler [6] den Schwellenwert einstellen, der für Sie passend ist. Das Fenster schließt nach 2 Sekunden automatisch.
Siehe Abbildung rechts.



8.3 METRONOM EINSTELLUNGEN



Home → [F3]

Click

Diese Ansicht beinhaltet alle Metronom-Funktionen. In der Mitte des Displays sehen Sie das eingestellte Tempo in Schlägen pro Minute (bpm). Die hervorgehobene Zahl am rechten Bildschirmrand zeigt die aktuelle Zählzeit der eingestellten Taktart (unten Mitte – TIME SIG). Sofern aktiviert, zeigt das **BETONUNG-Symbol** (☞) auf der linken Seite des Displays, ob der erste Schlag akzentuiert ist oder nicht.

Bei eingeschalteter Tap-Channel-Funktion wird Ihnen zusätzlich der entsprechende Kanal angezeigt.

Starten und Stoppen Sie das Metronom durch Drücken der [ENTER] Taste [8].

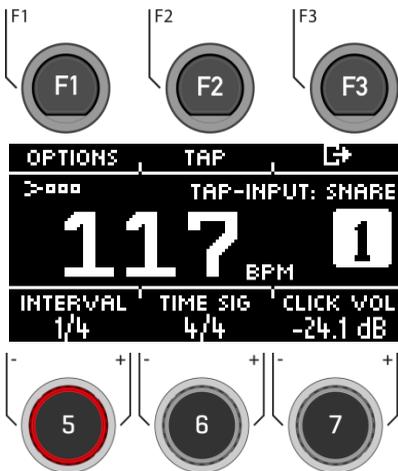
Einstellen des Tempos (bpm)

- Mit den Navigations-Tasten [8]:
Links [◀] und **rechts** [▶] für Schritte in 1 bpm Einheiten pro Tip.
Abwärts [↙] und **aufwärts** [↘] für Schritte in 10 bpm Einheiten pro Tip.
- Alternativ kann das Tempo auch mit den Tasten [-] (22) und [+] (23) eingestellt werden.

Parallel dazu, können Sie einen Trigger Eingang (Pad) auswählen, mit dem Sie das Tempo durch Spielen auf dem Pad bestimmen können (Tap-Input).

Die Tap-Channel Einstellungen finden Sie unter “Options” [F1].

Schauen Sie sich dazu den nachfolgenden Abschnitt an.



[ENTER] = START & STOPP

Interval / Rhythmus-Intervall

Stellen Sie mit dem Drehregler [5] das Taktintervall ein.

Time Sig / Taktart

Blättern Sie mit dem Drehregler [6] durch die voreingestellten Taktarten.
Erweiterte Einstellungen finden Sie unter [F1] [OPTIONS].

Click Volume / Metronom Lautstärke

Stellen Sie die Lautstärke des Metronomsounds ein.

Options (Optionen)

Wenn Sie die Taste [F1] drücken, öffnet sich die vollständige Liste der verfügbaren Metronom-Einstellungen. Für einige dieser Funktionen wird auf dem Display eine vereinfachte Einstellungsmöglichkeit angezeigt. Drehen Sie die Drehregler [5], [6] und [7], um die Werte einzustellen oder blättern Sie durch die Unter-Menüs um die Taktart (Time Signature), Rhythmus-Intervall (Interval) oder Klick-Lautstärke (Click-Volume) einzustellen.

Tap

Bestimmen Sie das Tempo durch Drücken der Taste [F2] „TAP“

Um die Metronom-Funktion zu verlassen und zurück zum Home-Screen zu gelangen, drücken Sie die Taste  [F3].



Stellen Sie die Metronomlautstärke vor der Nutzung auf einen niedrigen Wert, um Ihr Gehör nicht zu beschädigen. Speziell bei In-Ear Kopfhörern wird die Lautstärke anders wahrgenommen und es kann bei zu hoher Lautstärke zu Gehörschäden führen.

8.4 OPTIONS (OPTIONEN)



Home → [F3] → [F1]

Click-Options

Navigieren Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationsstasten [8] durch die Liste. Die ausgewählte Funktion wird durch einen weißen Balken hervorgehoben. Wenn es für einen Eintrag erweiterte Bearbeitungsoptionen gibt, können Sie diese mit dem Drehregler [7] oder durch das Drücken von [ENTER] weitere Einstellungen vornehmen.

Accent One (▷-□□□) / Betonung des ersten Schlags

Wechseln Sie zwischen „on“ und „off“ durch das Drücken von [F1].

Bei eingeschalteter Funktion wird das Symbol ▷-□□□ im Hauptfenster hervorgehoben und der erste Schlag betont.

Sound

Durch Drücken von [F2] können Sie zwischen sechs vorinstallierten Metronom-Sounds wählen.

Visual Indicator / Optische Rückmeldung

Auch wenn Sie das Metronom stoppen, bekommen Sie weiter eine optische Rückmeldung im voreingestellten Tempo. Schalten Sie die Funktion auf „off“, um nur während des eingeschalteten Metronoms eine optische Rückmeldung zu erhalten.

Time Signature / Taktart

Blättern Sie durch die voreingestellten Taktarten.

Die am Häufigsten verwendeten Taktarten sind vorne eingestellt.

Drücken Sie [ENTER], um in den Editiermodus zu gelangen. Hier können Sie auch spezielle Taktarten einstellen.

Mit dem Drehregler [5] [COUNT] wählen Sie die Zählzeit, mit dem Drehregler [6] [PULSE] den Puls.

Siehe Abbildung rechts

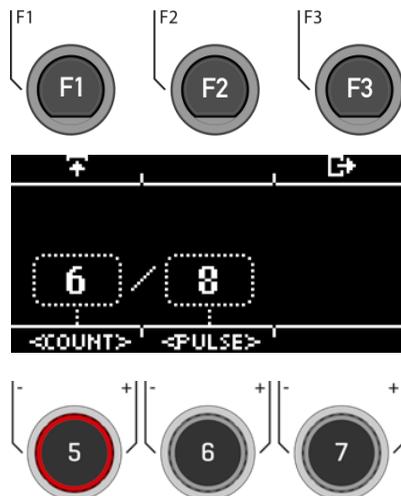
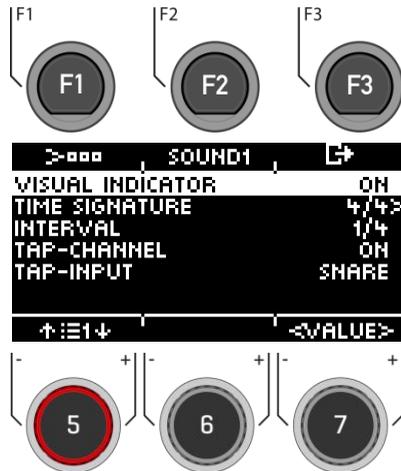
Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit ↵ [F1] oder brechen Sie den Vorgang mit ⏏ [F3] ab.

Interval / Rhythmus-Intervall

Sie können zwischen sechs verschiedenen Intervallen wählen: 1/4 | 1/8 | 1/12 | 1/16 | 1/2 | 3/8

Tap-Channel / Tap-Kanal ein- und ausschalten

Schalten Sie Ihren gewählten Tap-Kanal ein- oder aus.



Time Signature / Taktart

Tap-Input / Tap-Kanal wählen

Wählen Sie den Input, mit dem Sie das Tempo in der Tap-Funktion ermitteln möchten. Um auf den Metronom-Hauptbildschirm zurück zu gelangen, drücken Sie ⏏ [F3].

9 INSTRUMENT

Das Instrument-Menü enthält alle Klangoptionen. Sie können eigene Drum-Kit-Presets erstellen und die Drum-Kit-Presets modifizieren. Z.Bsp. die einzelnen Pad-Sounds ändern, stimmen und Effekte hinzufügen. Darüber hinaus ist es möglich, Equalizer und Kompressoren zu jedem Pad hinzuzufügen und einen zweiten Sound (2nd Sound) für jeden Kanal zu wählen. Die fest installierten Drum-Kit-Presets sind ein guter Ausgangspunkt.

Alle verfügbaren Optionen sind Teil der **Drum-Kit-Parameter** und wirken sich auf der Ebene der Pads und Pad-Komponenten aus. Änderungen der Einstellungen werden durch das Speichern des Drumkits gesichert.

Wählen Sie zunächst den gewünschten Input-Kanal und die Zone des Pads aus, um die Parameter bearbeiten zu können.



Wenn Sie Änderungen an einem Preset vornehmen, dann werden diese nicht automatisch gespeichert. Änderungen werden mit einem Sternchen [*] neben dem Drum-Kit-Namen gekennzeichnet. Speichern Sie Ihre Änderungen unter:

[HOME] → [F1] „DRUM-KIT“ → [Auswahl eines User-Preset-Slots] → [F2]. Wenn sie keine Speicherung vornehmen und das Drum-Kit-Preset wechseln, dann werden alle Änderungen auf den letzten Speicherstand zurückgesetzt.



INSTRUMENT

Instrument

Sie sehen immer das aktuell geladene Drum-Kit im oberen Teil des Displays.

Mit dem Drehregler [5] können Sie den jeweiligen **Input** (Pad oder Becken) auswählen, den Sie bearbeiten möchten. Die jeweilige **Zone** wählen Sie mit dem Drehregler [6] aus.

Sie können auch die **Auto-Detect-Funktion** nutzen [7]. Ist diese aktiviert [AUTO ON], dann wird beim Spielen des jeweiligen Pads auch dessen Kanal automatisch ausgewählt.

In der Kopfzeile finden Sie die Einstellungsmöglichkeiten für die

- Soundauswahl und -Bearbeitung [F1]
- Einstellung des kanalbezogenen Equalizers und Kompressors [F2]
- Einstellung des 2nd Sounds [F3]

Drücken Sie auf [HOME], um zum Hauptbildschirm zurückzukehren. Die in dieser Anzeige vorgenommenen Änderungen werden vorübergehend gespeichert - auch nach einem Neustart des Geräts. Speichern Sie das Drum-Kit, um diese Änderungen dauerhaft zu sichern oder ändern Sie das Kit, um frühere Bearbeitungen zu verwerfen.



Unter [TRIGGER SET] → [F2] „Setup“ können Sie bestimmen, was für ein Typ von Pad oder Becken auf dem Input gelegt wird. Beispiel: Becken = Edge, Bow, Bell

9.1 SOUNDBEARBEITUNG



INSTRUMENT → [F1]

Instrument

In der Ansicht haben Sie nun die Möglichkeit Ihren geladenen Sound zu bearbeiten oder zu tauschen.

Funktionen:

- [F1] [FX SEND] Mischpult, um Effekte Ihrem Sound zuzumischen.
- [F2] [SOUND] Soundauswahl für den gewählten Input
- [F3] ↵ Zurück zum INSTRUMENT Hauptmenü

Überschrieben ist das Displayfenster immer mit dem aktuell geladenen Sound (z.Bsp. 22" Brooklyn twenty-two) der gewählten Zone (KICK | HEAD).

In der Liste finden Sie die Parameter, die Sie verändern können.

Mit dem Drehregler [5] oder Navigationstasten [8] wählen Sie den **Parameter**.

Den **Input** und die **Zone** können Sie auch auf der Ebene mit dem Drehregler [6] wählen.

Um einen **Wert** zu **ändern**, nutzen Sie den Drehregler [7] oder die Navigationstasten [8].



9.1.1 INSTRUMENT VOLUME / INSTRUMENT-LAUTSTÄRKE

Dieser Lautstärkereglер wirkt sich auf die Grund-Lautstärke des aktuell aktiven **Pads** und **Zonen** aus. Im Menü [MIX] können Sie das Preset in Relation für die Master-Outs mischen.

9.1.2 COARSE TUNING / STIMMUNG IN HALBTÖNEN

Dieser Regler ermöglicht eine grobe Stimmung der Trommel in **Schritten von Halbtönen** nach oben und nach unten.

9.1.3 FINE TUNING / STIMMUNG IN VIERTELTONSCHRITTEN

Vom gewählten Halbton aus können Sie die Tonhöhe feinjustieren, was eine Feinstimmung um einen Viertelton (50 Cent) ermöglicht.

9.1.4 ATTACK TIME

Ändern Sie den „Attack“ der Trommel, indem Sie einen niedrigen Wert für einen direkten und straffen Anschlag-Klang und einen hohen Wert für einen eher weichen Anschlag-Sound. So können im Falle einer Snare auch verschiedene Spannungen des Snare-Teppichs simuliert werden.

9.1.5 RELEASE TIME / DÄMPFER

Steuert die Länge des Sustains (Ausklang). Auf diese Weise kann die Dämpfung eines Instruments simuliert werden. Das natürliche Sustain des DRY-Samples (ohne Effekte) verkürzt sich in niedrigen Reglerpositionen und klingt länger in hohen Reglerpositionen.

9.2 FX SEND



INSTRUMENT → [F1] → [F1]

FX Send

Die Regler **Ambient [AMB]**, **Instrument Reverb [I-REV]**, **Room Reverb [R-REV]** und **Multi Effects [MFx]** ermöglichen das Zumischen der einzelnen Effekte.

Der Effekt wird nur für den gewählten Input angewendet. Die globale Änderung finden Sie unter dem Menüpunkt [MENU] → [F2] „MIX“.

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [<SELECT>] oder den Navigationstasten [8] den Effekt aus, der bei Ihrem Drum-Sound Anwendung finden soll. Der Faderkanal wird invertiert dargestellt.

Mit dem Drehregler [7] [<VALUE>] oder den Navigationstasten [8] ändern Sie die Stärke des Effekts.

Wenn Sie in diesem Menü die Effekte auch bei anderen Drum-Sounds anwenden möchten, dann Nutzen Sie die Möglichkeit mit dem Drehregler [6] [<INPUT>] die verschiedenen Input-Kanäle und Komponenten zu wechseln.

Drücken Sie **☐** [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



Sobald Sie Änderungen an den Einstellungen vornehmen, die nicht automatisch gespeichert werden, wird neben dem entsprechenden Namen ein [] zur Kennzeichnung abgebildet. Speichern Sie Ihre Änderungen entsprechend ab, bevor (!) Sie das Drum-Kit Preset wechseln. Nicht gespeicherte Einstellungen werden ansonsten verworfen.*

9.3 SOUND / KLANGAUSWAHL



INSTRUMENT → [F1] → [F2]

Klangauswahl

Unter **[SOUND]** können Sie jedem Ihrer Inputs und Zonen einen neuen Klang zuordnen.

Somit haben Sie die Möglichkeit eigene Drum-Kit-Presets zu erstellen oder bestehende Presets klanglich anzupassen. Selbstverständlich können Sie auch hier Ihr eigenes .wav-File verwenden.

Lesen Sie im Kapitel „USB Load/Save“ wie Sie eine Wav-Datei importieren.

Lesen Sie das Kapitel „Laden und Speichern von Presets“, wie Sie Ihre Einstellungen speichern können.

Input auswählen



Wählen Sie mit dem Drehregler [6] [**<INP&ZONE>**] den Input aus, dessen Sound Sie ändern möchten. Der Input wird Ihnen oben links angezeigt.

Soundquelle auswählen



Mit dem Drehregler [7] [**TYPE**] können Sie die Sound-Kategorie auswählen, aus dessen Liste Sie Ihren Sound wählen.

Folgende Kategorien stehen Ihnen zur Verfügung:

Kick Drums | Snare Drums | Toms | Ride Cymbals |
Crash Cymbals | Hi-Hats | Cymbals SFX | Percussion 1 |
Percussion 2 | Sound SFX | Custom Waves

Sound auswählen



Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den Sound aus, den Sie gerne laden möchten.

Grouping

Mit der Grouping-Funktion kann der Benutzer komplette **Sample-Sets** eines Instruments auswählen und den Zonen zuordnen, unabhängig davon, welche Zone aktiv ist.

Laden

Laden Sie den Sound mit der Taste **[F1]** oder **[8] [ENTER]**

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



9.3.1 SOUND GROUPING

Sound Grouping dient dazu, alle relevanten Samples des aus Einzelklängen gesampelten Instruments direkt den entsprechenden Zonen zuzuordnen.

Zum Beispiel:

Snare = Snare **CS** (bestehend aus zwei Samples = Snare Center & Snare Side) & Snare **Rim** + X-Stick

Tom Pad = Head & Rim(shot)

Becken = Bow, Bell & Edge

Aktivieren Sie die Funktion durch Drücken von [F2] [GROUPING].



Grouping [deaktiviert]



Grouping [aktiviert]



Wenn Sie den Klang von nur einer Zone einsetzen möchten, dann deaktivieren Sie die Sound-Grouping-Funktion im Vorfeld.

9.4 EQUALIZER & KOMPRESSOR



INSTRUMENT → [F2]

EQ | Comp

Das G3 Modul bietet einen vollparametrischen **3-Band Equalizer** sowie einen **Kompressor** für jeden **Eingangskanal/Pad**. Beide Features sind als Insert Type im Signalpfad implementiert. Auf diese Weise ist es möglich, den Klang jedes angeschlossenen Pads individuell zu gestalten. Pad EQ und Kompressoren sind Teil der Drum-Kit-Parameter und ein Teil des Mixes, der in Direct Outs und Digital Outs hörbar ist.

EQUALIZER

Der EQ beeinflusst beim G3 die Lautstärke der drei Frequenzbereiche (**LOW / MID / HIGH**).

KOMPRESSOR

Mit dem Kompressor kann eine gleichmäßigere Audioausgabe erreicht werden. Unerwünschte Peaks können abgesenkt und leise Klänge angehoben werden.

Wählen Sie den gewünschten Menü-Punkt (**Equalizer / Pad Compressor**) mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus.

Den **Input-Kanal** können Sie mit dem Drehregler [6] ändern.

Öffnen Sie das jeweilige Menü mit [F1] oder mit [8] [ENTER].

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.





Das G3 bietet eine Auswahl an Presets, um Ihren Sound auch ohne fundierte Kenntnisse in der Tontechnik zu verbessern. Laden Sie ein **Preset [F2]** und beobachten Sie, wie es sich auf den Klang auswirkt.

Um einzelne **Parameter zu verändern**, wählen Sie den entsprechenden Menü-Punkt mit dem Drehregler **[5]** oder den Navigationstasten **[8]** aus der Liste aus.

Verändern Sie den **Wert** Ihren Wünschen entsprechend mit dem Drehregler **[7]** oder der Navigationstasten **[8]**.

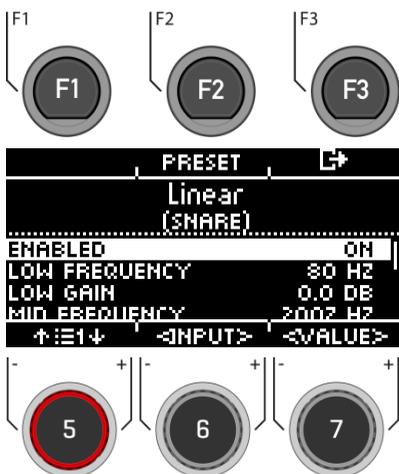
Die **Inputs** können Sie mit dem Drehregler **[6]** wählen.

Um das Menü zu verlassen, drücken Sie auf **[F3]**.

Beachten Sie, dass alle Werte sofort bei Änderung nur temporär gespeichert werden. Sollten Sie die Änderungen final übernehmen wollen, dann speichern Sie Ihr Drum-Kit-Preset ab.

G3 Presets – Pad EQ und Kompressor	
Equalizer	Kompressor
<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



Enabled

Funktion ein- und ausschalten. (on / off)

Gain

Verstärkt oder dämpft den durch Q bestimmten Bereich der eingestellten Bandfrequenz (Frequency) und erhöht oder senkt das Audiosignal um den eingestellten dB Wert.

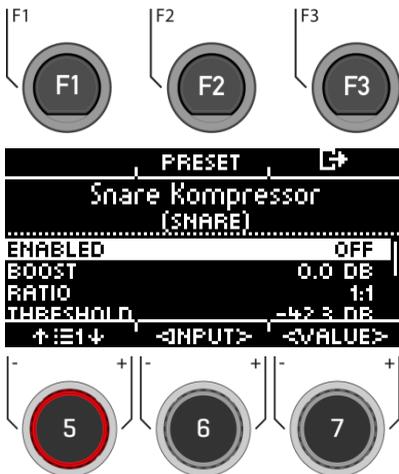
Q-Faktor

Bestimmt die Bandbreite/Güte des Glockenfilters. Bestimmen sie hier die Krümmung des Kurvenverlaufs um den Kurvenpunkt. Hohe Werte führen zu einem scharfen Krümmungswechsel und einer schmalen Bandbreite. Niedrige Werte führen zu einem bauchigen Verlauf der Glocke, sodass mehr Frequenzen der Umgebung vom Gain Filter erfasst werden (Hohe Bandbreite).

Frequency

Die Frequenz des Gain Parameters.

KOMPRESSOR



Boost

Verstärkt das Kompressionsergebnis, um den durch Ratio verursachten Pegelverlust auszugleichen. Dieser Parameter wirkt sich auf das gesamte dB-Spektrum der Spur aus. (Threshold Einstellungen werden ignoriert).

Ratio

Bestimmt die Kompressionsrate für Signale oberhalb des Threshold.

Je höher der Wert, desto stärker wird die Dynamik eingeschränkt.

Threshold

Schwellwert für die Kompression. Amplituden unterhalb des Threshold bleiben frei von Kompression

Knee

Bestimmt den Schwellenwert, wie die Kompression einsetzt. Bei „Hard“ setzt der Kompressor abrupt ein. „Soft“ sorgt für einen graduellen Übergang zwischen Kompression und Nichtkompression um den Threshold herum.

Attack

Setzt eine Verzögerung für den Beginn der Kompression, sobald ein Signal Threshold überschreitet. So können Amplituden im Attack unbearbeitet bleiben.

Release

Legt die Verzögerung fest, ab der der Kompressor aufhört zu arbeiten, sobald der Pegel eines Signals Threshold wieder unterschreitet.

9.5 SECOND SOUND



INSTRUMENT → [F3]

2nd Sound

Second Sound (2nd Sound) ermöglicht es Ihnen einen weiteren Sound auf einen Pad-Klang zu legen. Wenn der „Second Sound“ aktiviert wird, werden beide Töne gleichzeitig wiedergegeben.

Um den 2nd Sound für Ihren Input zu **aktivieren**, wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den Menüpunkt „**SECOND SOUND ACTIVE**“ und stellen Sie diesen mit dem Drehregler [7] [<VALUE>] oder Navigationstaste [8] mit [ENTER] auf „**ON**“.

Alle Einstellungsmöglichkeiten sind identisch zum Haupt-Sound

„S. Instrument -> Sound/Klangauswahl“

Drücken Sie **↵** [F3], um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.

Um die Einstellungen zu behalten, sichern Sie das Drum-Kit bevor Sie das Drum-Kit-Preset wechseln.



9.5.1 SOUNDAUSWAHL / SECOND SOUND



INSTRUMENT → [F3] → [F2]

2nd Sound Klangauswahl

Unter [SOUND] können Sie einen neuen Klang zuordnen. Selbstverständlich können Sie auch hier Ihr eigenes .wav-File verwenden. Import – Wave/Sound

Input auswählen

SN HEAD Snare Drums

Wählen Sie mit dem Drehregler [6] [<NP&ZONE>] den Input aus, dessen Sound Sie ändern möchten. Der Input wird Ihnen oben links angezeigt.

Soundquelle auswählen

SN HEAD Snare Drums

Mit dem Drehregler [7] [TYPE] können Sie die Sound-Kategorie auswählen, aus dessen Liste Sie Ihren Sound wählen.

Folgende Kategorien stehen Ihnen zur Verfügung:

Kick Drums | Snare Drums | Toms | Ride Cymbals |
Crash Cymbals | Hi-Hats | Cymbals SFX | Percussion 1 |
Percussion 2 | Sound SFX | Custom Waves



Sound auswählen

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

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den Sound aus, den Sie gerne für den Input laden möchten.

Laden

Laden Sie den Sound mit der Taste $\overline{\text{F1}}$ [F1] oder [8] [ENTER]

Tippen Sie auf $\overline{\text{F3}}$ [F3], um den Vorgang abzubrechen und zum 2nd Sound-Hauptbildschirm zurückzukehren.

10 TRIGGER SET

Im Modus „Trigger Set“ wählen Sie die Pad-Trigger (Trommel-Sensoren) und steuern deren Verhalten. Das G3 Drummodul lässt sich so an Ihre persönliche, individuelle Spielweise anpassen.



Wenn Sie Änderungen an einem Preset vornehmen, dann werden diese automatisch gespeichert. Zudem finden Sie ein Sternchen [*] neben dem Trigger-Setup-Namen. Wollen Sie Ihre Einstellungen in Ihrem eigenen Preset abspeichern, dann können Sie dies unter: [TRIGGER SET] -> [F1] Settings -> [F2] Preset.



TRIGGER SET

Trigger Set

In der ersten Ebene sind alle **Eingangskanäle** dargestellt. In der oberen Zeile sehen Sie das geladene Trigger-Preset.

Laden und Speichern

Im Gegensatz zur Instrument-Ebene erfolgt eine automatische Speicherung der Trigger-Settings. Wenn Sie die Einstellungen als eigenes Preset zusätzlich speichern und benennen möchten, dann können Sie das in dem Untermenü [Setup] → [Preset] tun.

Ein [*] zeigt an, dass Sie Änderungen vorgenommen haben.

Kanal wählen

Die mittlere Zeile zeigt alle **Trigger-Eingänge** an. Die Eingänge stimmen mit den Buchsen auf der Rückseite des Geräts überein.

Der aktive Eingang wird durch einen hervorgehobenen Buchstaben gekennzeichnet.

Wählen Sie den Kanal mit dem Drehregler [5] [<INPUT>].

Zone wählen

Die **untere Zeile** zeigt alle am aktiven Eingang zugänglichen **Zonen** an. Wenn der Eingang geändert wird, werden die Komponenten-Symbole entsprechend dem Triggerbank-Typ aktualisiert, der dem Eingangskanal zugeordnet ist (Trommeln, Becken oder Hi-Hat).

Wechseln Sie die Zone mit dem Drehregler [6] [<ZONE>].



Das **Beispiel** zeigt eine aktivierte Bow-Komponente des Hi-Hat-Eingangs.

Auto On

Mit dem Drehregler [7] de-/aktivieren Sie die automatische Kanalerkennung. Spielen Sie eine Komponente auf Ihrem Schlagzeug und das Modul zeigt Ihnen automatisch den angeschlagenen Kanal an.

Settings

Durch das Drücken von [F1] gelangen Sie zur Auswahl verschiedener Parameter, mit denen Sie Ihr G3 Modul an Ihre eigene Spielweise anpassen können. Weitere Informationen finden Sie im nachfolgenden Kapitel.

Setup

Mit der Taste [F2] „Setup“ können Sie direkt auf die Auswahl der Trigger und deren Presets zugreifen.

HH-Calib.

Drücken Sie die Taste [F3], um Ihre Hi-Hat zu kalibrieren.



Hinweis: Unter [Setup] können Sie bestimmen, was für ein Typ von Pad oder Becken auf den Input gelegt wird. Beispiel: Becken = Edge, Bow, Bell

10.1 SETTINGS



TRIGGER SET → [F1]

Settings

Bei den **SETTINGS** können Sie Ihren Trigger und alle dazugehörigen Funktionen auf Ihre Wünsche einstellen.

Im oberen Bereich sehen Sie das ausgewählte Instrument. Mit dem Drehregler [6] [<ZONE>] können Sie zwischen den Zonen des Instruments wählen (HEAD | RIM; BELL | EDGE | BOW)

Folgende Funktionen stehen Ihnen für den ausgewählten Trigger zur Verfügung:

X-Talk

Drücken Sie [F1], um bei Übersprechungen das Triggerverhalten anzupassen.

Preset

Mit [F2] gelangen Sie zu den Presets. Hier können Sie eigene Trigger-Presets laden und sichern.

Verlassen des Menüs

Drücken Sie [F3], um eine Ebene zurückzukehren.



Parameter

Es stehen Ihnen folgende Werte zur Auswahl:

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

Nutzen Sie hierzu den Drehregler [5], um den entsprechenden Parameter auszuwählen und ändern Sie den Wert mit dem Drehregler [7].

Weitere Informationen finden Sie im nachfolgenden Kapitel.

10.1.1 PARAMETER



TRIGGER SETTINGS → [F1]

Parameter

GAIN

Dies ist eine Verstärkung der empfangenen Trigger Signale vor Input. Einige Pads oder Trigger, die am Markt erhältlich sind, erzeugen zwar präzise aber schwache Signale, die durch diesen Parameter verstärkt werden können, bevor sie als Eingangssignal im G3 Modul registriert werden. Auch die Konstruktion des verwendeten Pads kann zu schwachen Signalen beitragen.

Verwenden Sie die „Gain“ Funktion, wenn Sie mit den grundsätzlichen Werten Ihres Trigger-Pads zufrieden sind, es sich aber nicht in die Gesamtheit der anderen Pads integrieren lässt. Diese Funktion kann nützlich sein, wenn Sie Pads anderer Hersteller anschließen.

Die Gain Parameterwerte reichen von 0 (keine Verstärkung) bis 8 (maximale Verstärkung).

Niedrige Gain-Werte zähmen Pads, die hohe elektrische Signale produzieren, und höhere Gain-Werte eignen sich für Pads, die schwächere elektrische Signale erzeugen.

Ein zu stark erhöhter Gain-Wert kann zu Verlusten in der Spieldynamik führen.

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

THRESHOLD

Der Wert „Threshold“ regelt die Empfindlichkeit des Eingangskanals, ab welcher Anschlagsstärke ein Ton erzeugt wird. Ungewollte, zu schwache Impulse (z.B. Auslösung von Sounds durch Vibrationen) können so ausgeschlossen werden.

Vorgehensweise:

Schlagen Sie ein Pad (z. B. Snare Head) so leise wie Sie normalerweise spielen möchten, und beginnen Sie mit dem niedrigsten Threshold Wert (1), und erhöhen Sie schrittweise, bis Ihre leisesten Schläge nicht mehr erkannt werden. Gehen Sie dann wieder 1-2 Schritte im Threshold zurück. Auf diese Weise legen Sie den Schwellenwert so niedrig wie möglich und so hoch wie nötig fest.

Bei Switch Eingängen (U.U. bei Edge, Bell, Rim) funktioniert das Verfahren umgekehrt. Da an Switch Sensoren bereits dauerhaft eine Niederspannung anliegt, sinkt die Spannung durch Drücken/Aktivieren des Sensors. Erhöhen Sie den Schwellenwert schrittweise, und wählen Sie den höchsten Schwellenwert aus, der immer noch Choke Meldungen verursacht.

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

HIGH LEVEL

Oberer, akzeptierter Pegel des Eingangssignals. In Verbindung mit **Threshold** legt er die Grenzen der Spanne der Eingangssignale fest.

Signale mit Pegeln zwischen Threshold und High Level erzeugen MIDI Noten mit Velocity Werten zwischen 8 und 127. Alle Signale mit Pegeln über **High Level** erzeugen MIDI Noten mit Velocity 127.

Werte zwischen Treshold und High-Level definieren den möglichen Dynamik-Bereich.

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

SCAN TIME

Die Abtastzeit des Eingangssignals. Eine Erhöhung wird die Latenz verschlechtern und die Genauigkeit verbessern. Im Allgemeinen reicht es bei Gummi-Pads/Becken aus Scan Time auf 20 (2ms) einzustellen, für eine korrekte Signalpegelerkennung. Bei Mesh-Pads müssen Sie möglicherweise die Scan Time auf 30 bis 50 erhöhen - je größer die Mesh-Typ-Felle, desto höher ist die nötige **Scan Time** für die korrekte Erkennung des Signalpegels.

Scan Time Parameter Wertebereich: 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 legt fest, wie viele Millisekunden nach einem zuvor erkannten Signal vergehen müssen bis neue Signale akzeptiert werden - um einen „Maschinengewehreffekt“ oder Fehltrigger durch Vibrationen nach einem Schlag zu verhindern. Als weiterer Schwellenwert ist dies einer der wichtigsten Parameter und es kann einige Zeit dauern, bis der beste Wert gefunden ist. Idealerweise sollte **Retrigger Mask** so niedrig wie möglich eingestellt werden, wobei die Unterdrückung vom „Maschinengewehr“-Effekt und Fehltriggern zuerst durch den Parameter **Threshold** bekämpft werden sollten. In diesem Zusammenhang sollten Sie erst auf Retrigger Mask zurückgreifen, wenn selbst hohe **Threshold** Werte und hohe dynamische Abfallszeiten (**Dyn Time**) die unerwünschten Effekte nicht abstellen können. Bei DIY-Pads und Becken liegen gute **Retrigger Mask** Werte im Bereich von ca. 4 bis 12 Millisekunden. Hohe **Retrigger Mask** Werte erschweren die präzise Erkennung schneller Trommelwirbel.

Retrigger Mask Parameter Wertebereich: 1-127



```

X-TALK  PRESET  L→
-----
HI-HAT: GEWA HH14
-----
BOW
-----
THRESHOLD                3
HIGH LEVEL                30
SCAN TIME                 24
RETRIGGER MASK           6
-----
↑|≡|↓  <ZONE>  <VALUE>

```

TRIGGER TYPE

Sollten Sie Pads anderer Hersteller verwenden, besteht hier die Möglichkeit die im angeschlossenen Pad verbauten Sensoren (Trigger) mit den Eingangskanälen **des G3** abzustimmen. Je nach Bautyp Ihres Pads wählen Sie aus „Single“, „Dual“ oder „3-Way“. Wichtig ist auch der richtige Anschluss von Pads anderer Hersteller. „3-Way“ kann nur bei dem AUX1 Kanal angelegt werden. Beachten Sie, dass dann der AUX 2 Kanal nicht mehr angezeigt wird.



```

X-TALK  PRESET  L→
-----
HI-HAT: GEWA HH14
-----
BOW
-----
HIGH LEVEL                30
SCAN TIME                 24
RETRIGGER MASK           6
TRIGGER TYPE              DUAL
-----
↑|≡|↓  <ZONE>  <VALUE>

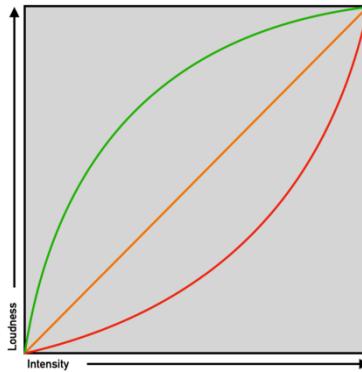
```

CURVE ID

Hier finden Sie die Auswahl verschiedener Trigger-Kurven, die das Ansprechverhalten des entsprechenden Pads maßgeblich beeinflussen.



Es stehen folgende Preset-Kurven zur Auswahl: **Linear**, **Convex**, **Concave**.



DYN LEVEL & DYN TIME

Dyn Level legt fest, wie stark das G3 versucht, Fehltrigger zu unterdrücken, wohingegen **Dyn Time** festlegt wie lange Fehltrigger unterdrückt werden. Für die meisten Pads mit gummierter Spielfläche sollten **Dyn Level** Werte zwischen 8 und 15 und **Dyn Time** zwischen 8 und 20 die besten Ergebnisse liefern. Für Pads mit Gewebefellen ist es unter Umständen nötig **Dyn Time** mit steigendem Felldurchmesser auf über 20 und bis zu 60 zu erhöhen.

Dyn Level Parameter Wertebereich: 0-15

Dyn Time Parameter Wertebereich: 0-60 ms



10.1.2 X-TALK

X-Talk ist ein Werkzeug, um unerwünschte Signale in anderen Pads zu vermeiden.

Durch Vibrationen können die Trigger anderer Instrumente ausgelöst werden. Mit X-Talk können Sie einen Schwellenwert für andere Trigger festlegen, ab dem sie erst auf Vibrationen in der Umgebung reagieren.

Velocity Werte unterhalb dieses Schwellenwerts werden von der Analyseeinheit (G3 Modul) ignoriert. Diese Praxis hat jedoch ihren Preis, da die physischen Auswirkungen zweier Instrumente auf einander meist gegenseitig sind. Hohe X-Talk Schwellenwerte wirken niedrigen Aktivierungsschwellen (Threshold) einzelner Pads (sensible Spieler) entgegen und jedes physische Problem erfordert häufig eine Erhöhung der X-Talk Werte an beiden Instrumenten, die das Problem verursachen. Überprüfen Sie zuerst Ihre Hardware und versuchen Sie, physischen Kontakt so weit wie möglich zu vermeiden, bevor Sie die X-Talk Funktion nutzen.



TRIGGER SET → [F1] → [F1]

X-Talk

EINSTELLEN DES X-TALK

Wenn trotz bestmöglichem Hardware Setup, ein Pad Störsignale anderer Pads empfängt, versuchen Sie zunächst mittels X-Talk Monitor, das Pad, welches die störenden MIDI Signale verursacht zu identifizieren. Erhöhen Sie dann den X-Talk-Wert an beiden Pads auf mindestens 1 (Verursachendes Pad und Empfangspad). Wenn das Problem weiterhin auftritt, erhöhen Sie den Wert schrittweise an dem Pad, das unerwünschte Signale empfängt. Es ist wichtig, dass beide Pads X-Talk-Werte von mindestens 1 aufweisen, damit sie in der X-Talk Gruppe berücksichtigt werden. Hohe X-Talk Werte an Pads, die Störungen erfahren, haben keine Auswirkungen, wenn es nicht mindestens ein anderes verbundenes Pad mit einem X-Talk Wert von mindestens 1 gibt. Erhöhen Sie nur die X-talk Werte an den Pads, die Probleme erfahren. Um virale MIDI Signale zu unterdrücken ist das Ziel bei X-Talk Werten: So niedrig wie möglich, und nur so hoch wie nötig

Auswahl des Trigger-Inputs

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [<INPUT>] oder den Navigationstasten [8] den Kanal, dessen Wert Sie ändern möchten. Der ausgewählte Input wird invertiert dargestellt.

Zone

Mit dem Drehregler [6] [<ZONE>] oder den Navigationstasten [8], können Sie die Zone auswählen.

Die Ausgewählte Zone wird invertiert dargestellt.

Zur Auswahl stehen:

Obere Reihe = Head oder Bow

Untere Reihe = Rim oder Edge

Werte einstellen

Mit dem Drehregler [7] können Sie den Wert des Inputs und der jeweilig angewählten Zone verändern.

Verlassen des X-Talk Monitors

Drücken Sie \square [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



10.1.3 PRESET



TRIGGER SET → [F1] → [F2]

Preset

Speichern Sie hier Ihr eigenes Preset ab und laden Sie eigens erstellte Presets.

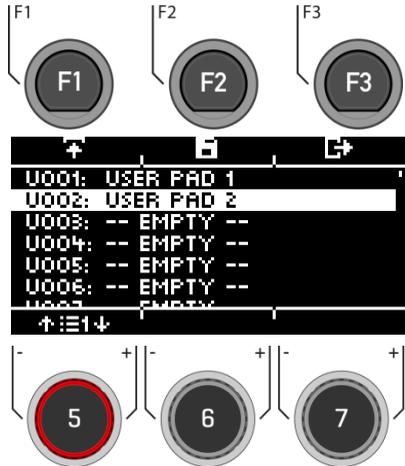
Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] ein entsprechendes Preset aus der Liste aus.

Zu **Laden** des Presets drücken Sie [F1] oder [ENTER].

Um ein eigenes Preset abzuspeichern, suchen Sie einen freien **USER-Slot** aus und drücken Sie auf [F2].

Drücken Sie [F3], um den Vorgang abzubrechen.

Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets speichern und laden können: [Laden und Speichern von Presets](#)



10.2 SETUP

Mit der Taste [F2] „SETUP“ können Sie direkt auf die Auswahl der Trigger und deren Presets zugreifen.



TRIGGER SET → [F2]

Eingänge und Komponenten

Hier sehen Sie direkt welcher Trigger welchem Input zugeteilt ist.

Kanal wählen

Wählen Sie den Eingangs-Kanal mit den Navigationstasten [8] oder dem Drehregler [5].

Um einzelne Komponenten zu ändern, drücken Sie auf [F2] [BANK] oder die [ENTER] Taste.

Laden und Speichern

Im Gegensatz zur Instrument-Ebene erfolgt eine automatische Speicherung der Trigger-Select-Einstellungen. Wenn Sie die Einstellungen als eigenes Preset zusätzlich speichern und benennen möchten, dann können Sie das in dem Untermenü [Preset] tun.

Ein [*] zeigt an, dass Sie Änderungen vorgenommen haben.

Auto On

Mit dem Drehregler [7] de-/aktivieren Sie die automatische Kanalerkennung. Spielen Sie eine Komponente auf Ihrem Schlagzeug und das Modul zeigt Ihnen automatisch den angeschlagenen Kanal an.

Verlassen Sie die Trigger-Auswahl durch die Auswahl eines anderen Hauptmenüs.



10.2.1 WÄHLEN & ÄNDERN EINZELNER TRIGGER / BANK



TRIGGER SET → [F2] → [F2]

Bank

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den Eingangs-Kanal, den Sie ändern möchten und drücken Sie [F2] [Bank] oder [ENTER].



Wählen Sie nun die Kategorie Ihres Triggers mit dem Drehregler [5] [<CAT>] oder den Navigationstasten [8]. Nur, wenn Sie den Hi-Hat Kanal angewählt haben, dann wird Ihnen auch das Symbol (Hi-Hat) angezeigt.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit [F1] oder durch Drücken von [ENTER].

Drücken Sie [F3] um eine Ebene zurück zu gelangen.





Wählen Sie den Trigger mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8]. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit [F1] oder durch Drücken von [ENTER].

Drücken Sie [F3] um eine Ebene zurück zu gelangen.

10.2.2 PRESET / LADEN UND SPEICHERN



TRIGGER SET → [F2] → [F1]

Preset

Um Ihnen den Einstieg mit dem GEWA Instrument zu erleichtern, haben wir für Sie Trigger-Presets erstellt. Selbstverständlich können Sie auch eigene Presets erstellen, speichern oder laden.

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] ein entsprechendes Preset aus der Liste aus.

Zum Laden des Presets drücken Sie [F1] oder [ENTER].

Um ein eigenes Preset abzuspeichern, suchen Sie einen freien USER-Slot aus und drücken Sie auf [F2].

Tippen Sie auf [F3], um den Vorgang abzubrechen.

Eine allgemeine Übersicht über Speicher- und Ladevorgänge finden Sie hier: [Laden und Speichern von Presets](#)



10.3 HI-HAT KALIBRIERUNG

Die HiHat ist das komplexeste Instrument eines Schlagzeugs. Es bedarf einer besonders guten Abstimmung zwischen Hardware und Software um beste Spielergebnisse zu erzeugen. Gehen Sie wie folgt vor, um die HiHat zu kalibrieren.



TRIGGER SET → [F3]

Hi-Hat Kalibrierung

Drücken Sie die Taste [12] [TRIGGER SET].

1



[Trigger Set]



Drücken Sie die Taste [F3] „HH-CALIB“.

2



[F3] HH-CALIB.



Im nächsten Dialog werden Sie aufgefordert, die Hi-Hat mit Hilfe des Pedals maximal zu schließen. Folgen Sie der Anweisung und drücken Sie [F1] "NEXT".

3



[F1] NEXT



Nun erscheint die Aufforderung die Hi-Hat komplett zu öffnen. Bestätigen Sie diese Aktion mit [F1] "FINISH".

4



[F1] FINISH



Nun ist die Hi-Hat vollständig kalibriert und spielbar. Mit dem Hi-Hat Symbol können Sie direkt testen, ob der

Mechanismus funktioniert. Dann bestätigen Sie die Einstellung mit [F1] „DONE“

5



[F1] DONE



Sollten Sie die Kalibrierung ohne eine Abspeicherung verlassen wollen, dann drücken Sie auf  [F3].

11 MENU

Unter MENU finden Sie die Möglichkeit

MIX,
EFFEKTE,
SOUND-IMPORT,
MIDI- und
GRUNDEINSTELLUNGEN

einzustellen. Im Folgenden werden die einzelnen Menüs im Detail und ihrer Funktion erklärt.



MENU

Menu

Auswahl des Menü-Punkts

Wählen Sie mit dem Drehregler [5], den Navigationstasten [8] (oder ggf. durch Drücken der Tasten [F2] [F3] den gewünschten Menü-Punkt) aus.

Mit [F1] oder durch Drücken von [ENTER] können Sie die jeweiligen Menü-Punkte aus der Liste öffnen.

MIX

Drücken Sie [F1] MIX, um auf alle Lautstärkereglern zuzugreifen.

EFFEKTS

Durch Drücken von [F3] EFFECTS, können sie alle Effekte Ihrer Presets steuern.

USB LOAD/SAVE

Wählen Sie den Menüpunkt aus der Liste, um eigene **Wav-Samples** zu laden, **Backups** und Drumkit-Presets zu **importieren** oder **exportieren**.

SETUP

Hier können Sie alle **Grundeinstellungen** und die **Bluetooth-Verbindung** verwalten.

MASTER

Alle Einstellungen zu **Routing**, **MIDI**, **EQ's** und **Kompressoren**.



11.1 MIX

Unter MIX finden Sie die Mischpulte, um die Lautstärkeeinstellungen für Ihr G3-Modul vorzunehmen. Sie können die einzelnen Kanäle jedes Drum-Kit-Presets in der Lautstärke steuern, die FX-Lautstärke regeln und haben die Möglichkeit die Lautstärken der Hi-Hat und der Outputs zu regeln.



Nicht alle Änderungen werden automatisch gespeichert, sondern sind Teil der Drum-Kit-Einstellungen. **Dazu gehören die Hi-Hat-Lautstärke, das FX-Level und das Mischpult für die einzelnen Kanäle des Drum-Kits.** Änderungen, die noch nicht gespeichert sind, werden mit einem [*] vor dem Drum-Kit-Namen gekennzeichnet.



MENU

Mix

Wenn Sie das Menü **[MIX]** öffnen, sehen Sie die einzelnen Kanäle des Drum-Kit-Presets mit entsprechender Fader-Ansicht.

Kanal wählen

Wählen Sie mit dem Drehregler **[5] [<INPUT>]** oder der Navigationstasten **[8]** den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Lautstärke verändern

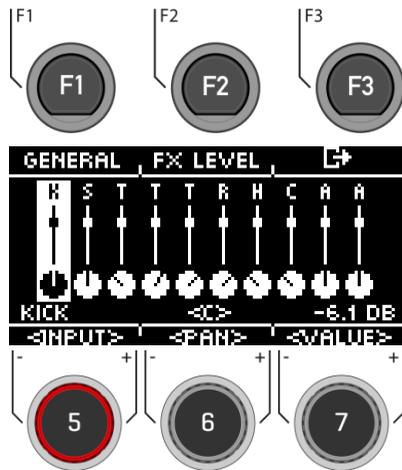
Mit dem Drehregler **[7] [<VALUE>]** oder der Navigationstasten **[8]** ändern Sie die Lautstärke.

Panning

Unter dem Fader geben Kontrollknöpfe Rückmeldung, die die Balance-Regelung des einzelnen Kanals anzeigen. Verstellen Sie die Panorma-Einstellung mit dem Drehregler **[6] [<PAN>]**.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.1.1 GENERAL



MENU → [F2] → [F1]

General

In dem Menü [GENERAL] finden Sie die **Lautstärke-Einstellungen** für die **Master-Ausgänge**, den **Kopfhörer**, den **Mix-In (& Bluetooth)**, das **Metronom (Click)** und den **Songplayer (Song)**.

	Master-Out - Lautstärke
	Kopfhörer - Lautstärke
	Mix-In & Bluetooth - Lautstärke
	Metronom - Lautstärke
	Songplayer - Lautstärke

Kanal wählen

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [<SELECT>] oder der Navigationstasten [8] den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Lautstärke verändern

Mit dem Drehregler [7] [<VALUE>] oder der Navigationstasten [8] ändern Sie die Lautstärke.

Panning

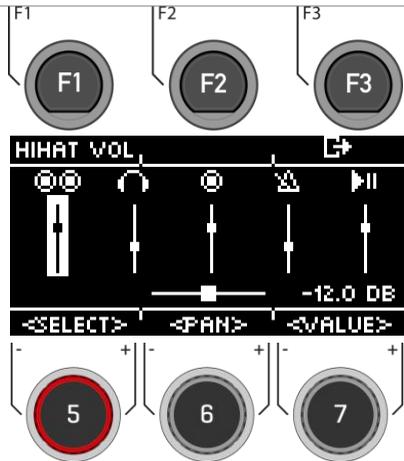
Für die Master-Ausgänge und den Kopfhörer gibt es eine Panorama-Einstellung. Verstellen Sie diese mit dem Drehregler [6] [<PAN>].

Hi-Hat Lautstärke

Drücken Sie [F1] [HIHAT VOL], um zur Hi-Hat Lautstärke-Regelung zu gelangen.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



11.1.2 HIHAT LAUTSTÄRKE



MENU → [F2] → [F1] → [F1]

Hi-Hat Vol

In dem Menü [HIHAT VOL] finden Sie die Lautstärke-Einstellungen für die Hi-Hat.

Zur Auswahl stehen:

EDGE	Rand
BOW	Oberfläche
BELL	Glocke
CHICK	Getretene Hi-Hat
SPLASH	Erzeugung eines Beckenklangs durch schnelles Anschlagen der Hi-Hat mit dem Fuß.

Zone wählen

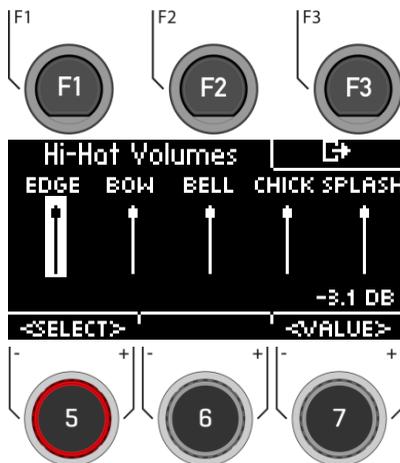
Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [<SELECT>] oder der Navigationstasten [8] den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Lautstärke verändern

Mit dem Drehregler [7] [<VALUE>] oder der Navigationstasten [8] ändern Sie die Lautstärke.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.1.3 FX LEVEL



MENU → [F2] → [F2]

FX Level

In dem Menü **[FX LEVEL]** ändern Sie die globalen **Effekt-Lautstärken**.

Zur Auswahl stehen:

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

Effekt wählen

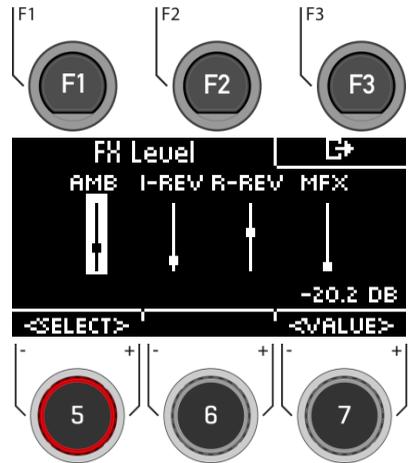
Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [**<SELECT>**] oder der Navigationstasten [8] den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Level verändern

Mit dem Drehregler [7] [**<VALUE>**] oder den Navigationstasten [8] ändern Sie die Lautstärke.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



11.2 EFFECTS

Das G3 ist mit vier unterschiedlichen Effekt-Modulen ausgestattet, so dass Sie Ihren Drumsound bis ins kleinste Detail bearbeiten und ganz nach Ihren Wünschen anpassen können.



Nicht alle Änderungen werden automatisch gespeichert, sondern sind Teil der Drum-Kit-Einstellungen. Sollten Änderungen vorgenommen worden sein, die noch nicht gespeichert sind, dann wird das mit einem [*] gekennzeichnet.



MENU → [F3]

Effekte

Wenn Sie unter [MENU] den Knopf [F3] EFFECTS drücken, sehen Sie zunächst eine **Übersicht aller verfügbarer Effekte**.

Auswahl des Effekts

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den gewünschten Effekt aus.

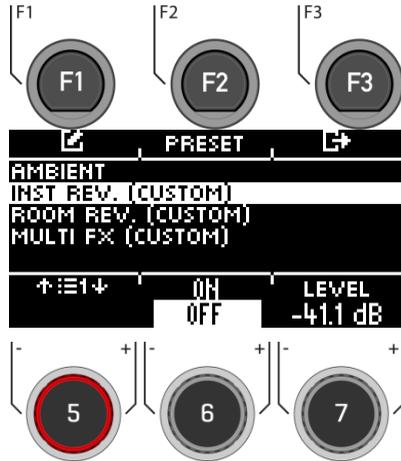
Es stehen Ihnen folgende Effekte zur Verfügung (eine genaue Beschreibung finden Sie in den jeweiligen nachfolgenden Kapiteln):

Ambient

Instrument Reverb (Inst Rev.)

Room Reverb (Room Rev.)

Multi Effects (Multi FX)



Ein- und Ausschalten des Effekts

Mit dem Drehregler [6] können Sie den Effekt ein- oder ausschalten.

Lautstärke/Level des Effekts

Je nach Effekt können Sie mit dem Drehregler [7] die Lautstärke (dB) oder das Level (%) ändern. Dies ist eine globale Funktion und verändert den Effekt in der Summe. Sie können die Effekte auch zusätzlich pro Eingangskanal in der Intensität verstellen.

Bearbeiten des Effekts / Optionen

Drücken Sie [F1] oder [ENTER], um auf die Optionen des jeweiligen Kanals zugreifen zu können.

Verwenden von Presets

Durch Drücken von [F2] haben Sie einen direkten Zugriff auf verfügbare Presets oder können Ihre eigenen User-Presets erstellen. Diese Funktion steht Ihnen nicht bei „AMBIENT“ zur Verfügung, da es kein klassischer Effekt, sondern ein Teil des aufgenommenen Drum-Sounds ist.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

11.2.1 AMBIENT



MENU → [F3] → [F1]

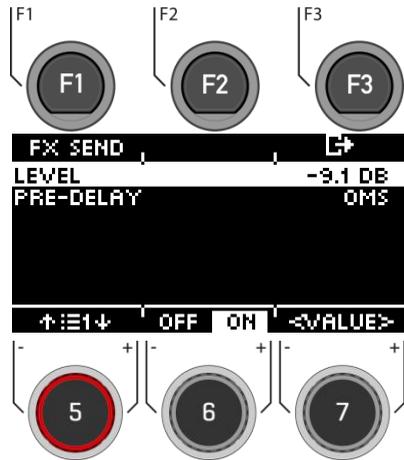
Ambient

Das Modul Ambience enthält **Raumaufnahmen**, die in den **Berliner Funkhaus-Studios** aufgenommen wurden. Da ein Raum auf bewegte Luft in einer charakteristischen und konsistenten Weise reagiert, sind die Möglichkeiten der Parameter durch die Art des Effekts begrenzt.

Ambience steuert die Zeit, bis der Schall an einem Hindernis abprallt, was zu einem Echo führt. Der Effekt ist so konzipiert, dass er sich global auf den Klang des Kits auswirkt, was der Annahme folgt, dass das gesamte Kit im selben Raum oder in derselben Umgebung aufgestellt ist. Es ist jedoch möglich, die Lautstärke des Effekts für jedes Pad mit dem FX Send-Mixer einzustellen, mit dem man den Effekt ausschalten kann, indem man den Regler für das gewünschte Pad ganz nach unten zieht.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den entsprechenden Parameter und ändern Sie diesen mit dem Drehregler [7], den Navigationstasten [8] oder den [+/-] Tasten.



Level

Stellen Sie die Lautstärke/Level des Effekts (global) ein.

Pre-Delay

Zeitliche Differenz von Schallwellen, zwischen dem direkten Weg von Signalquelle zum Gehör und der ersten Reflexion durch Hindernisse (z.B. Wände) bis zum Gehör.

Ein-/Auschalten des Effekts

Nutzen Sie den Drehregler [6], und schalten Sie auf [on] oder [off].

Verlassen der Ebene

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

11.2.1.1 FX SEND - AMBIENT



MENU → [F3] → [F1] → [F1]

Ambient

Über **[FX Send]** können Sie den Effekt jedem Kanal gezielt die Lautstärke zuweisen.

Kanal wählen

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [**<INPUT>**] oder der Navigationstasten [8] den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Lautstärke verändern

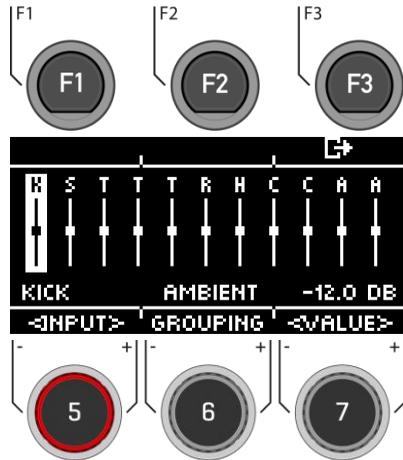
Mit dem Drehregler [7] [**<VALUE>**] oder der Navigationstasten [8] ändern Sie die Lautstärke.

Grouping

Drehen Sie den Drehregler [6] und aktivieren Sie die GROUPING-Funktion. Nun haben Sie die Möglichkeit bei der Auswahl der Tom- und Becken-Kanäle, diese in der Summe hoch- oder runterzuregeln.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



11.2.2 INSTRUMENT-REVERB



MENU → [F3] → [F1]

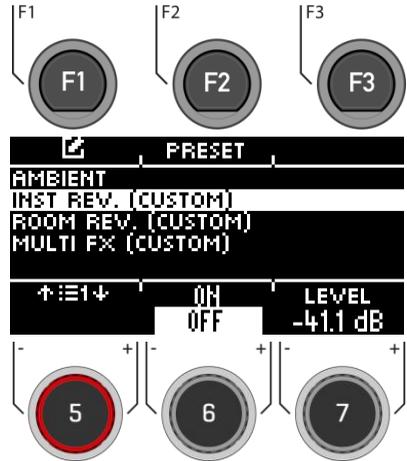
Reverb

Dieses Modul enthält klassische und generische Algorithmen zur Simulation eines **instrumentenspezifischen Halls**. Einige Reverb-Typen werden traditionell elektronisch erzeugt, während andere (z. B. Plate) mechanische Geräte emulieren, die der trockenen Aufnahme künstlichen Hall hinzufügen.

Der Unterschied zwischen Instrumentenhall und Raumhall ist eher konzeptionell als eine Eigenschaft.

Besitzt ein Instrument einen Hall, wenn kein Raum vorhanden ist?

Diese Frage ist sicherlich eine philosophische Frage. Beide Module bieten bis auf den Gate Threshold (nur Instrument Reverb) die gleichen Parameter. Mit Room Reverb können Sie das gesamte Kit in eine Umgebung stellen und mit der Ergänzung durch Instrument Reverb ist es möglich, der Umgebung Hall-Effekte hinzuzufügen - selektiv für jeden Eingangskanal. In diesem Sinne ist der zusätzliche Parameter Gate Threshold künstlicher Natur und gehört daher ausschließlich zu Instrument Reverb. Die für Instrument Reverb bereitgestellten Werkspresets konzentrieren sich auf instrumentenspezifische Effekte, leiten ihre Eigenschaften aber von denselben Parametern und Wertebereichen ab.



11.2.2.1 FX SEND - REVERB



MENU → [F3] → [F1] → [F1]

Reverb

Über **[FX Send]** können Sie den Effekt jedem Kanal gezielt die Lautstärke zuweisen.

Kanal wählen

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [**<INPUT>**] oder der Navigationstasten [8] den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Lautstärke verändern

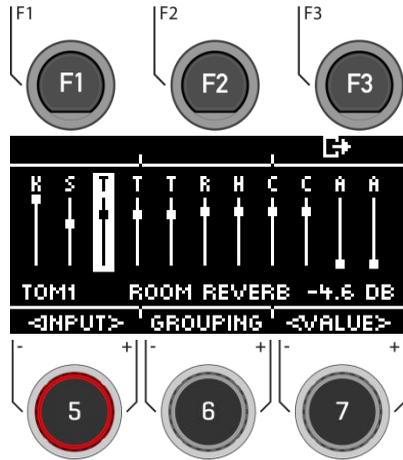
Mit dem Drehregler [7] [**<VALUE>**], den Navigationstasten [8] oder mit den [+] & [-] Knöpfen, ändern Sie die Lautstärke.

Grouping

Drehen Sie den Drehregler [6] und aktivieren Sie die GROUPING-Funktion. Nun haben Sie die Möglichkeit bei der Auswahl der Tom- und Becken-Kanäle, diese in der Summe hoch- oder runterzuregeln.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



11.2.2.2 PRESET



MENU → [F3] → [F2]

Reverb

Sie haben die Möglichkeit aus Presets zu wählen, eigene zu erstellen oder diese umzubenennen.

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigations-tasten [8] ein entsprechendes Preset aus der Liste aus.

Zum **Laden** des Presets drücken Sie  [F1] oder [ENTER].

Um ein eigenes Preset abzuspeichern, suchen Sie einen freien **USER-Slot** aus und drücken Sie auf  [F2].

Drücken Sie  [F3], um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.

Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets speichern und laden können: [Laden und Speichern von Presets](#)



11.2.2.3 REVERB-TYPEN



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

Reverb

Sie haben die Möglichkeit aus verschiedenen **Reverb-Typen** zu wählen. Nutzen Sie hierzu dem Drehregler [7], die Navigationstasten [8] oder die [+] und [-] Tasten.



Plate1 Small Plates

Mechanisch erzeugter Nachhall ohne frühe Reflexionen. Dies ist eine Simulation einer kleineren Hall-Platte mit einer bestimmten Charakteristik.

Plate1 Med Plates

Mechanisch erzeugter Nachhall ohne frühe Reflexionen. Dies ist eine Simulation einer mittelgroßen Hall-Platte mit einer bestimmten Charakteristik.

Plate1 Large Plates

Mechanisch erzeugter Nachhall ohne frühe Reflexionen. Dies ist eine Simulation einer großen Hall-Platte mit einer bestimmten Charakteristik.

Plate2 Small Plates

Mechanisch erzeugter Nachhall ohne frühe Reflexionen. Dies ist eine Simulation einer kleineren Hall-Platte mit einer anderen Charakteristik als Plate 1 Small.

Plate2 Med Plates

Mechanisch erzeugter Nachhall ohne frühe Reflexionen. Dies ist die Simulation einer mittelgroßen Hall-Platte mit einer anderen Charakteristik als Plate 1 Med.

Plate2 Large Plates

Mechanisch erzeugten Nachhall ohne Frühreflexionen. Dies ist eine Simulation einer großen Hall-Platte mit einer anderen Charakteristik als Plate 1 Large.

Room Small

Ein Algorithmus, der einen kleinen Raum simuliert, in dem Frühreflexionen akzeptiert werden.

Room Med Dies ist ein Algorithmus, der einen mittelgroßen Raum simuliert, in dem frühe Reflexionen akzeptiert werden.

Room Large

Ein Algorithmus, der einen großen Raum simuliert, in dem frühe Reflexionen akzeptiert werden.

Hall Small Algorithmus, der einen kleineren Konzertsaal simuliert, bei dem frühe Reflexionen und ein längeres Abklingen als bei Raumsimulationen auftreten.

Hall Med

Ein Algorithmus, der einen mittelgroßen Konzertsaal mit frühen Reflexionen und einem längeren Abklingen als bei Raumsimulationen simuliert

Hall Large

Ein Algorithmus, der eine große Konzerthalle mit frühen Reflexionen und einem längeren Ausklingen als bei Raumsimulationen simuliert

11.2.2.4 REVERB-PARAMETER



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

Reverb

Sie haben die Möglichkeit weitere **Parameter** zu ändern. Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] den entsprechenden Parameter und ändern Sie diesen mit dem Drehregler [7], den Navigationstasten [8] oder den [+] und [-] Tasten.

Level

Stellen Sie die Lautstärke/Level des Effekts (global) ein.

Pre-Delay

Zeitliche Differenz von Schallwellen, zwischen dem direkten Weg von Signalquelle zum Gehör und der ersten Reflexion durch Hindernisse (z.B. Wände) bis zum Gehör.

Pre Highpass

Der eingestellte Wert definiert, welche Frequenzen in den Effekt gesendet werden. Alle Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden aus dem Hall-Effektsignal ausgeblendet.

Reverb Time

Definiert die Länge des Ausklangs der Hall-Fahne (Abklingzeit).

High Shelf

Hebt oder senkt den gesamten Höhenbereich des Effektsignals an oder ab (+6/-12dB). Die Effekt-Stärke der Anhebung steuern Sie über den Zahlenwert mit Drehregler [6] [Value].

Gated Reverb

Ein stark eingestellter Hall Effekt, der abrupt abgeschnitten wird. Dies erzeugt einen interessanten, oft angewendeten Klangeffekt z.B. für die Snare.

High Damp

Verkürzt die Nachhallzeit im hohen Frequenzbereich. Da hohe Frequenzen schneller als tiefe Frequenzen abklingen, macht sich dieser Effekt stark im Höhenbereich bemerkbar. Regeln sie den Höhenanteil über den den Drehregler 6.

Preset

Durch Drücken von [F2] haben Sie einen direkten Zugriff auf verfügbare Presets oder können Ihre eigenen User-Presets erstellen.

Ein-/Ausalten des Effekts



Nutzen Sie den Dreherger [6], und schalten Sie auf [on] oder [off].

Verlassen der Ebene

Drücken Sie \square [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menüaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

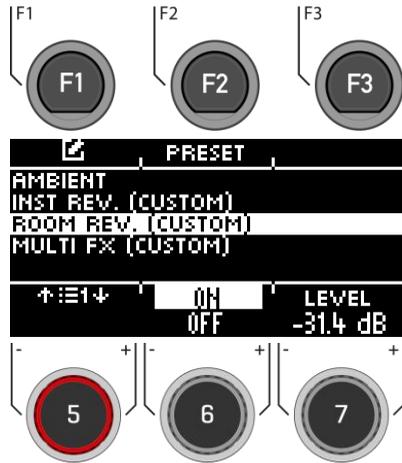
11.2.3 ROOM-REVERB



MENU \rightarrow [F3]

Reverb

Die in diesem Modul verfügbaren Funktionen stellen das generische Gegenstück zum Ambience-Modul dar. Es bietet die gleichen Reverb-Typen und -Parameter wie Instrument Reverb, jedoch mit Fokus auf die raumspezifischen Qualitäten des Halls. Verwenden Sie diese Effektsektion, um einem trockenen Klang Hall hinzuzufügen, wenn keine Ambience-Samples zur Verfügung stehen, oder einfach, um Klänge traditioneller Aufnahmen mit elektronisch erzeugtem Hall zu erzeugen. Die für dieses Modul bereitgestellten Presets spiegeln verschiedene Umgebungseigenschaften wider.



Da die Funktionsweise dieser Effektsektion identisch mit der des Moduls Instrument Reverb ist, lesen Sie bitte den vorherigen Abschnitt zur Abgrenzung der Konzepte, Erklärung der Halltypen und Parameter.

11.2.4 MULTI FX

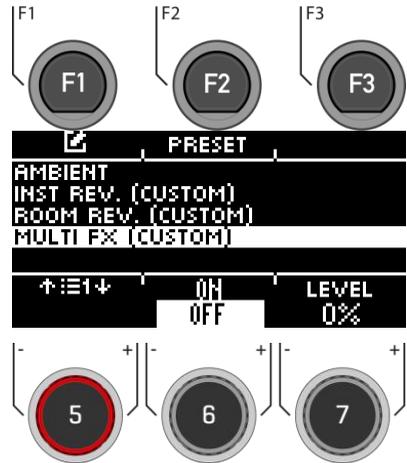


MENU → [F3]

Multi FX

Effekte in diesem Modul umfassen alles, was nicht mit Ambience, Instrument-Reverb oder Room-Reverb verbunden ist, wie z. B. Frequenzmodulation. Die Ergebnisse werden durch die Verwendung von Algorithmen zur Erzeugung eines bestimmten Effekts erzielt.

Im Gegensatz zu den Reverb-Modulen ändern sich die Parameter des Multi-Effekt-Moduls in Abhängigkeit vom gewählten Algorithmus. Die gegenseitigen Effektparameter sind Drum-Kit-Parameter und werden direkt im Kit gespeichert.



11.2.4.1 FX SEND – MULTI FX



MENU → [F3] → [F1] → [F1]

Multi FX

Über **[FX Send]** können Sie den Effekt jedem Kanal gezielt zuschalten.

Kanal wählen

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] [**<INPUT>**] oder der Navigationstasten [8] den Kanal, den Sie in der Lautstärke ändern möchten.

Lautstärke verändern

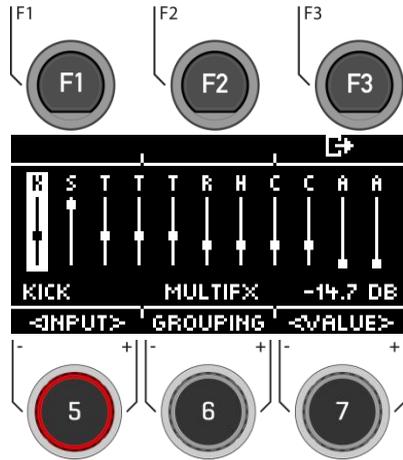
Mit dem Drehregler [7] [**<VALUE>**], den Navigationstasten [8] oder mit den [+] & [-] Knöpfen, ändern Sie die Lautstärke.

Grouping

Drehen Sie den Drehregler [6] und aktivieren Sie die GROUPING-Funktion. Nun haben Sie die Möglichkeit bei der Auswahl der Tom- und Becken-Kanäle, diese in der Summe hoch- oder runterzuregeln.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.2.4.2 PRESET – MULTI FX



MENU → [F3] → [F2]

Multi FX

Sie haben die Möglichkeit aus Presets zu wählen, eigene zu erstellen oder diese umzubenennen.

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] ein entsprechendes Preset aus der Liste aus.

Zum **Laden** des Presets drücken Sie  [F1] oder [ENTER].

Um ein eigenes Preset abzuspeichern, suchen Sie einen freien **USER-Slot** aus und drücken Sie auf  [F2].

Drücken Sie  [F3], um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.

Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets speichern und laden können: [Laden und Speichern von Presets](#)



11.2.5 FX TYPE – MULTI FX



MENU → [F3] → [MULTI FX] → [F1]

Multi FX

Sie haben die Möglichkeit aus verschiedenen **Multi FX-Typen** zu wählen. Nutzen Sie hierzu dem Drehregler [7], die Navigationstasten [8] oder die [+] und [-] Tasten.

Jeder FX-Type hat verschiedene Parameter, die mit aufgeführt sind. Eine tabellarische Aufstellung finden Sie im nachfolgenden Kapitel.

Delay

Delay Time, Feedback, Pre-Low-Pass, High Damp

Nimmt ein Segment des gespielten Sounds auf und wiederholt ihn mehrfach mit einer gewissen Verzögerung (Multi-Echo).

Wah-Wah

Filter Type (Low Pass/Band Pass), Frequency, Resonance, Sensivity, Direction (up/down)

Der Wah-Wah Effekt wird durch dynamisches „Bürsten“ durch das Frequenzspektrum des Dry-Signals unter Verwendung eines bestimmten Audiofilters erzeugt. Anstelle der klassischen Pedalsteuerung wie bei Gitarren-Effekten, erzeugt das G3 die Bewegung des Filters entlang des Frequenzspektrums durch die Velocity des Stockschlags.

Distortion

Type (Distortion / Overdrive), Frequency, Resonance, Sensivity, Direction (up/down)

Übersättigt das Audiosignal mit Gain und fügt dem Mix zusätzliche harmonische Frequenzen hinzu, was zu einem volleren, aber im Falle von Distortion auch „eckigerem“ Sound führt.

Chorus

LFO-Wave (Sinus/Triangle), Rate, Depth

Erzeugt einen volleren Klang durch die Illusion, dass mehrere Instrumente gleichzeitig gespielt werden. Der Effekt wird erreicht, indem das Dry Signal dupliziert, und das verstimmte Duplikat zeitlich leicht versetzt wird (feste Verzögerungszeit von 20 ms). Die Frequenzmodulation des doppelten Signals wird über verschiedene LFO-Wellenformen gesteuert.

Flanger

Rate, Depth, Delay Time, Feedback

Verdoppelt das Dry Signal und verschiebt es innerhalb einer kurzen Verzögerungszeit, so dass trockenes Signal und Duplikat nicht als zwei verschiedene Klänge wahrgenommen werden und so ein interessanter Effekt entsteht.

Phaser

Rate, Depth, Resonance

Ein dem Flanger recht ähnlicher Effekt, der aber etwas „weicher“ klingt. Wie ein Wah-Wah wird der Effekt dadurch



erzeugt, dass sich der Filter wie eine Bürste durch das Frequenzspektrum bewegt. Während aber die Bewegungsdynamik eines Wah-Wah durch die Intensität des Stockschlags bestimmt ist, wird die Filterdynamik beim Phaser durch eine Sinus LFO Wellenform erzeugt

Auto-Pan

Rate, Depth

Erzeugt einen Panorama Effekt des Klangs zwischen dem linken und rechten Lautsprecher mit einer maximalen Phasenverschiebung von 180°. Die Lautstärke beider Kanäle (links und rechts) wird dabei durch eine Sinus-LFO-Wellenform animiert.

Bit-Crusher

Bit Resolution, Down Sampling, Brightness

Dieser Effekt erhöht die Schärfe Ihres Sounds, in dem die Auflösung der Wellenform des Signals reduziert wird (entlang der Amplitude und der Periode).

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **↩ [F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



Multi Effects – Gemeinsame Parameter		
Parameter	Wertebereich	Beschreibung
Level	%	Regelt die Balance zwischen Dry und Wet = On/OFF Signal, die zum Mixer gesendet wird.
Send to Room Reverb	%	Bei aktivem Room Reverb können Multi Effekte autark und deplatziert klingen. Mit diesem Parameter können sie einem Multi Effekt Raumklang beimischen für einen integrierten Klang des Drum Kits. Bei einem niedrigen Wert fällt die Raumkomponente gering aus, wohingegen ein hoher Wert die Raumkomponente im Mix betonen.
 Hinweis	Diese Parameter sind nicht Teil der Preset Verwaltung, sondern werden als Drum Kit Parameter mit der direkten Methode gespeichert (Speichern des Drum Kit).	

Wah-Wah			
Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Filter Type	Low Pass, Band Pass		Wählen Sie zwischen einem High Cut Filter (Low Pass) oder Band Pass Glockenfilter. Zugrundeliegende Konstanten: Flankensteilheit: 12 dB (Low Pass)
Frequency	100Hz - 8kHz	Hz	Je nach gewähltem Filter Type legt dieser Parameter die Center-Frequenzen von Tiefpass oder Bandpass für den Velocity-Geschwindigkeitswert von 0 (Startpunkt) fest.
Resonance	0-127		Entspricht dem „Q“-Faktor eines Equalizer Bandes. Dieser Parameter steuert die Breite der Glockenfilterform (Band pass) und im Falle der Auswahl der Low-Pass Option steuert Resonance die Glockenform des „Überschießens“ an der Filter Frequency. Stellen Sie die Breite der Glockenfilterform von 0 (keine Resonanz, breit) in der niedrigsten Reglerposition bis zu 127 (max Resonanz, schmal) in der höchsten Reglerposition ein.
Sensitivity	0-100	%	Sensitivity definiert, bis zu welchem Grad die Dynamik eines Stockschlags auf einem Pad (Velocity) die Bewegung des angegebenen Filters entlang des möglichen Frequenzspektrums steuern darf. Der Filter wird durch die Parameter Filter Type, Startfrequenz und Resonance definiert. Technisch gesehen arbeitet Sensitivity als Multiplikator (Dämpfer) für die Effektintensität bei einer bestimmten Schlagintensität. Beispiel: Bei einer Sensitivity von 50 % führt ein Schlag auf einem Pad mit einer maximalen Velocity von 127 dazu, dass sich der Filter nur halb so weit im möglichen Frequenzbereich in der angegebenen Richtung (Direction) bewegt, während die gleiche Schlaggeschwindigkeit mit Sensitivity von 100% das volle Frequenzspektrum ausschöpfen würde. Die Werte reichen von 0 (aus) bis 127 (100%).
Direction	Up, Down		Bestimmen Sie hier die Richtung des Filter Type im Frequenzspektrum mit Startpunkt Frequency.

Distortion / Saturation

Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Type	OD, DS		Wählen Sie zwischen zwei Methoden der Effektgenerierung mit unterschiedlichen Eigenschaften: OD (Overdrive) und DS (Distortion) . Während Overdrive die von Röhrenverstärkern bekannten Eigenschaften modelliert, liefert Distortion die für Transistorverstärker typischen Verzerrungseigenschaften.
Drive	0-100	%	Dieser Parameter steuert die Intensität des Effekts (Skalierung von Frequenzamplituden). Die Werte reichen von 0% (linear) bis 100% (max. Drive Menge).
Frequency	250Hz - 8kHz	Hz	Dieser Parameter bestimmt das Frequenzspektrum, das vom gewählten Effekt Type beeinflusst wird. Wenn Sie es vorziehen, nur das untere Ende des Frequenzspektrums zu sättigen, stellen Sie hier die gewünschte Filterfrequenz für den zugrunde liegenden Tiefpassfilter mit Flankensteilheit von 12 dB ein.
Post Gain	$(-\infty) - 0$	dB	Das Hinzufügen dieses Effektyps verstärkt das Ausgangssignal erheblich. Mit Post Gain können Sie den Mix am Ausgangskanal wieder abschwächen. Die Werte reichen von $-\infty$ (stumm) bis 0 (min Dämpfung)

Chorus			
Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
LFO-Wave	Sine, Triangle		Bestimmt die Verschiebungswellenform des zugrunde liegenden Niederfrequenz-Oszillators (LFO). Dies ist eine Steuerkurve außerhalb des hörbaren Spektrums der menschlichen Ohren (unter 20 Hz, siehe auch Modulationsrate). Mit der Wellenform können Sie dem Effekt unterschiedliche Eigenschaften verleihen. Sinus erzeugt glatte Eigenschaften, während Dreieck für sägezahnähnliche Klangcharakteristika des verzögerten Duplikats bekannt ist.
Rate	0-10	Hz	Steuert die Geschwindigkeit der LFO Verschiebung und damit die Frequenz des schwankenden Sounds. Dieser Parameter steuert die Länge der Periode der LFO Wellenform.
Depth	0-127		Steuert die Intensität des Effekts, indem die Höhe der LFO Amplitude angepasst wird. Die Parameterwerte reichen von 0 (aus) bis 127 (intensiv).

Flanger			
Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Rate	0-10	Hz	Steuert die Länge der LFO Wellenformperiode und damit die Frequenz des generierten Sweeps.
Depth	0-127		Steuert die Intensität des Effekts durch Anpassung der Höhe der LFO Amplitude. Die Parameterwerte reichen von 0 (aus) bis 127 (intensiv). Immer bei hohen Frequenzen beginnend geben Sie an, wie weit der zugrunde liegende LFO-gesteuerte Kammfilter in das Niederfrequenzspektrum vordringen darf, während er sich hin und her bewegt.
Delay-Time	0.125 -10	ms	Geben Sie die Verzögerungszeit für das duplizierte Signal an.
Feedback	0-127		Kontrolliert die Anzahl der Signalkopien, die wieder in die Effekteinheit zurückfließen, um den Comp Filter Effekt zu verstärken, bis er verblasst. Wählen Sie niedrige Reglerpositionen für weniger Rückkopplungssignale und hohe Reglerpositionen für viele Feedbacksignale und eine starke Intensivierung der Filterung.

Phaser

Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Rate	0-10	Hz	Steuert die Länge der LFO Wellenformperiode und damit die Frequenz des generierten Sweeps.
Depth	0-127		Steuert die Intensität des Effekts durch Anpassung der Höhe der LFO-Amplitude. Die Parameterwerte reichen von 0 (aus) bis 127 (intensiv).
Resonance	0-127		Entspricht dem „Q“-Faktor eines Equalizer Bandes. Dieser Parameter steuert die Breite der Glockenfilterform. Stellen Sie hier die Breite des Glockenfilters ein. Der Wertebereich erstreckt sich von 0 (keine Resonanz, breit) in der niedrigsten Reglerposition bis hin zu 127 (max Resonanz, schmal) in der höchsten Reglerposition.

Auto Pan			
Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Rate	1-20	Hz	Steuert die Länge der LFO Wellenformperiode und damit die Frequenz des generierten Sweeps.
Depth	0-127		Steuert die Intensität des Panoramaeffekts. Werte reichen von 0 (entspricht Mono) bis 127 (voller Wechsel zwischen den Extremwerten 63L and 63R)

Bit Crusher			
Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Bit Resolution	24, 1-16	bit	Dieser Parameter verpixelt das Audiosignal und reduziert so die Auflösung des Signals (vertikale Richtung, Bittiefe). Werte: 24 (keine Reduktion), 1 Bit bis zu 16 Bits
Down Sampling	1-16		Reduziert die Auflösung der Wellenperiode, indem die Abtastrate gesenkt wird. (horizontale Richtung, Qualität) Werte sind definiert als Reduktionsfaktor und reichen von 1(keine Reduzierung) bis zu 16 (Verringerung auf 1/16 der ursprünglichen Sampling Rate).
Brightness	0-100	%	Bit Resolution und Down Sampling sind anfällig für die Erhöhung des Anteils der hohen Frequenzen im Ausgangssignal. Brightness passt die Frequenz eines Low Pass (High Cut) Filters mit einer Flankensteilheit von 12 dB an. Niedrige Reglerpositionen entsprechen niedrigen Filterfrequenzen und weniger Höhen, während hohe Reglerpositionen zu hohen Filterfrequenzen führen und somit weniger Höhen herausfiltern.

Delay			
Parameter	Wertebereich	Einheit	Beschreibung
Type	Mono, Stereo		Mono erzeugt ein Mono Signal, das an beiden Lautsprechern gleichzeitig hörbar ist. Im Stereo Modus wechseln sich die verzögerten Signale zwischen dem linken und rechten Lautsprecher ab. Dabei wird das Mono Signal auf den linken Lautsprecher verschoben und das zweite Signal für den Stereo Effekt wird zwischen den Mono-Signalen auf dem rechten Lautsprecher eingefügt. Dadurch verdoppelt sich die Feedbackhäufigkeit (Delay Time wird halbiert).
Delay Time	0-1365	ms	Steuert die Zeit zwischen den Wiederholungen.
Feedback	0-127		Steuert die Anzahl der Wiederholungen, bis der Effekt verblasst. Wählen Sie

			niedrige Faderpositionen für weniger Wiederholungen und hohe Faderpositionen für viele Wiederholungen.
Pre-Low-Pass	2-8	kHz	Schneidet die hohen Frequenzen des Dry Signals über der eingestellten Cut-Frequenz ab. Nur Frequenzen unterhalb der Schwellenfrequenz werden weitergegeben, um den Effekt zu erzeugen. Die Flankensteilheit des Filters beträgt 12 dB. Pre-Low-Pass wird nur nur auf dem verzögerten Sound angewandt. Das Dry Signal selbst ist nicht betroffen.
High Damp	0-100	%	Filter, der bewirkt, dass die hohen Frequenzen des Wet Signals schneller verblassen als der Rest. Der Schieberegler reicht von 0% (keine Dämpfung) bis zu 100% (maximale Dämpfung). Wählen Sie höhere Werte, um eine Verzögerung zu erzeugen, die den Eindruck erweckt, als würde der Klang sich vom Ohr entfernen, während bei niedrigen Dämpfungswerten die Wiederholungen in der Nähe des Dry Signals stagnieren.

11.3 USB Load/Save

In dem Menü „USB Load/Save“ haben Sie die Möglichkeit eigene Samples zu importieren. Zudem lassen sich Backups und Drum-Kit-Preset Parameter im- und exportieren.

MENU → USB Load/Save

USB Load/Save

Stecken Sie einen USB-Stick in das Modul. Sollte kein Stick erkannt werden, erscheint [INSERT USB STICK] auf dem Display. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

===IMPORT=== (in das Modul laden)

Wave/Sound
Importieren Sie eigene **Wav-Samples**, um diese in Ihr Drum Kit zu integrieren.

Backup
Importieren Sie eine Datensicherung.

Kit
Importieren Sie alle **Einstellungen** eines User-Drum-Kits.

===EXPORT=== (sichern der Inhalte des Moduls)

Backup
Erstellen Sie eine **Datensicherung** aller Parameter und Einstellungen Ihres Moduls. Vorher importierte Samples werden nicht gespeichert!

Current Kit
Sichern Sie die **Kit-Einstellungen** (inkl. Effekte) **des aktuell ausgewählten Kits**.

Wählen Sie den entsprechenden Menüpunkt mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus der Liste und öffnen Sie das Menü durch Drücken der Taste [F1] oder [ENTER].

F1

F2

F3

- | +

- | +

- | +

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **⇨ [F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



Wenn Sie Dateien direkt nach dem Export wieder importieren möchten, ziehen Sie kurz den USB-Stick aus dem Modul und stecken Sie ihn erneut.

11.3.1 IMPORT – WAVE/SOUND

In diesem Menü können Sie bis zu 100 eigene Samples von Ihrem USB-Stick in das Modul laden. Der gesamte Speicher ist auf 111MB limitiert.

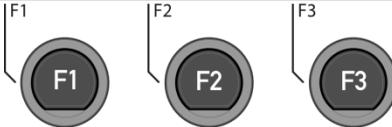
MENU → USB Load/Save → Wave/SoundWave/Sound

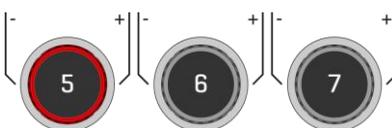
Öffnen des Dateimanagers
Wählen Sie den zu belegenden Speicherplatz mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] und öffnen Sie den Dateimanager durch Drücken der Taste **⇨ [F1]**. Sie können einen freien Speicherplatz (--EMPTY--) wählen oder einen bereits belegten Speicherplatz überschreiben.

Auf Höhe des Drehreglers [7] wird Ihnen die restliche Speicherkapazität angezeigt (Megabyte). Der Drehregler ist ohne Funktion.

Löschen des Slots
Drücken Sie **[F2] [CLEAR]**, um den Inhalt des Speicherplatz zu löschen.

Verlassen der Ebene
Drücken Sie **⇨ [F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.







Beachten Sie, dass im INSTRUMENT-Menü entsprechend das Modul auf die Slots und nicht den Dateinamen zugreift. Daher kann es passieren, dass auch der Sound eines bereits bestehenden User-Drum Kits überschrieben wird.

11.3.2 LADEN – WAVE/SOUND

In diesem Menü können Sie bis zu 100 eigene Samples von Ihrem USB-Stick in das Modul laden. Der gesamte Speicher ist auf 111MB limitiert.

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

Auswählen des Samples
Wählen Sie Ihr Sample mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8]. Mit der Taste [PLAY/STOP] oder [PREVIEW] können Sie den Sound vorhören.
Laden Sie das Sample durch Drücken der Taste [F1] oder [ENTER].

Name
Nach dem Laden können Sie der Datei einen neuen Namen geben, um das Sample im Instrument-Menü einfacher zu finden.

Verlassen der Ebene
Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets speichern und laden können: [Laden und Speichern von Presets](#)



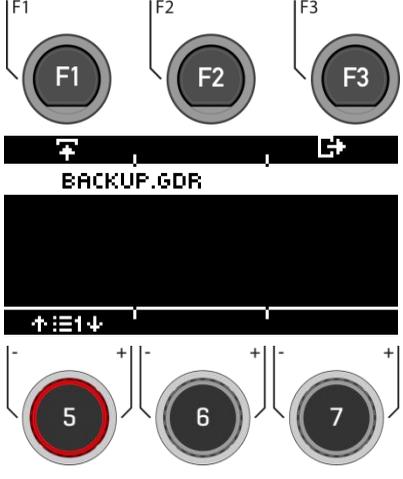
11.3.3 IMPORT – BACKUP

MENU → USB Load/Save → Backup

Import Backup

Auswählen des Backups
Wählen Sie Ihr Backup (GDR-Datei) mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8].
Laden Sie das Backup durch Drücken der Taste  [F1] oder [ENTER].

Verlassen der Ebene
Drücken Sie  [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



The diagram illustrates the control panel layout. At the top, three rotary buttons labeled F1, F2, and F3 are shown. Below them is a horizontal bar with a left arrow and a right arrow. In the center, a small display shows the text 'BACKUP.GDR'. Below the display is another horizontal bar with up, down, and menu icons. At the bottom, three rotary buttons labeled 5, 6, and 7 are shown. The button labeled 5 is highlighted with a red ring.

11.3.4 IMPORT – KIT

	MENU → USB Load/Save → Kit	Import - Kit
Auswählen des Kits		
Wählen Sie das zu importierende KIT (GDK-Datei) mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus. Laden Sie das Kit durch Drücken der Taste [F1] oder [ENTER].		
Verlassen der Ebene		
Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.		



Speichern und benennen Sie nun das geladene Kit direkt im Menü [HOME] → [KIT] auf einen freien User-Slot.

Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets speichern und laden können: [Laden und Speichern von Presets](#)

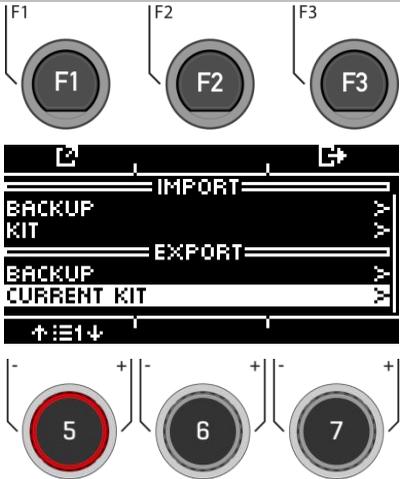
11.3.5 EXPORT – BACKUP & KIT

 MENU → USB Load/Save → KitExport – Backup & Kit

Erstellen des Backups oder Kits
Wählen Sie das entsprechende Menü mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus.
Öffnen Sie das Menü durch Drücken der Taste  [F1] oder [ENTER].

Benennen des Backups oder Kits
Im nächsten Schritt werden Sie aufgefordert einen Dateinamen zu vergeben.

Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets speichern und laden können: [Laden und Speichern von Presets](#)





Es wird immer nur das aktuell geladene Kit gespeichert. Bitte wiederholen Sie den Export-Vorgang entsprechend auch für andere Kits. Factory-Presets sind automatisch als Backup im Gerät gespeichert und müssen nicht exportiert werden.

11.4 SETUP

Im Setup-Menü können Sie **grundlegende Einstellungen** zu Ihrem Gerät anpassen und eine **Bluetooth-Verbindung** herstellen.



MENU → SETUP

Setup

Drücken Sie die Taste [MENU] → SETUP, um das Menü zu öffnen.

Mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] können Sie einen entsprechenden Listeneintrag auswählen.

Nutzen Sie den Drehregler [7] [<VALUE>] oder die Navigationstasten [8], um die Werte anzupassen oder drücken Sie  [F1] oder [ENTER], um den ausgewählten Listeneintrag zu öffnen.

Drücken Sie  [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

Folgende Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Bluetooth

Die Verbindungsherstellung zu einem Bluetooth-fähigen Gerät.

Lesen Sie das nachfolgende Kapitel: [Bluetooth](#)



Language

Wählen Sie aus verfügbaren Menü-Sprachen.

Knob Brightness

Stellen Sie die Helligkeit der LED-Tastenbeleuchtung ein.

Auto-Off

Wird das Modul nicht benutzt, dann schaltet es sich nach längerer Inaktivität automatisch aus (Werkseinstellung). Sie haben die Möglichkeit dem Zeitabstand zu verändern oder die Funktion auszuschalten.

Sound Preview

Schalten Sie die Funktion ein, um in der Liste „DRUM-KIT“ alle Sets vorzuhören, ohne sie zu laden.

Welcome Wizard

Starten Sie erneut die Einstellungshilfe.

Info

Alle Informationen zu Ihrer Softwareversion und Seriennummer.

=== Data Cleanup ===

Liste aller Optionen, um das Modul komplett oder teilweise auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Data Cleanup Option

Wave Manager

Löschen und laden Sie Wave-Files. S. Kapitel: „USB Load/Save“

Clear Settings *

Zurücksetzen der Systemeinstellungen und aller Einstellungen des gewählten Kits, so wie der Triggereinstellungen. User-Presets werden nicht gelöscht!

Clear all Kits *

Löschen aller erstellten User-Drum Kits.

Auswahl



Clear All *

Zurücksetzen des Moduls auf den Auslieferungszustand. Alle User-Presets und Einstellungen werden gelöscht.



- * [ABORT] = Abbruch
[CLEAR (...)] = Löschen bestätigen.

Treffen Sie mit dem Drehregler [6] [<Select>] oder den Navigationstasten [8] Ihre Auswahl. Bestätigen Sie diese mit [ENTER].



Exportieren Sie vor einem Factory Reset Ihre User-Drum Kits und erstellen Sie ein Backup.

11.4.1 BLUETOOTH



MENU → SETUP → [F2]

Bluetooth

Verbinden

Drücken Sie die Taste [F1] [PAIRING], um Ihr G3-Modul mit einem Bluetooth-fähigem Gerät zu verbinden.

Name ändern

Drücken Sie [F2] [BT NAME], um einen eigenen Namen für das Bluetooth-Gerät zu vergeben.

Verlassen

Drücken Sie [F3] [FUNCTION], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



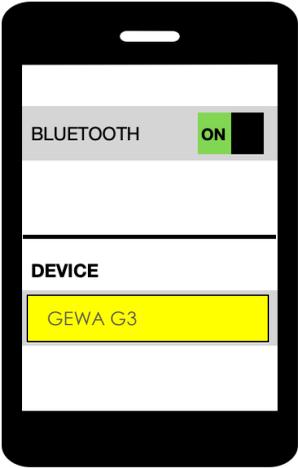
11.4.1.1 PAIRING



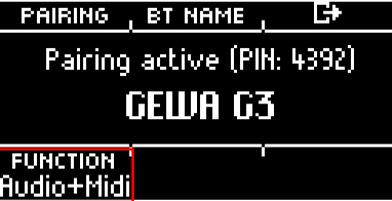
MENU → SETUP → [F2] → [F1]

Pairing

Schrittweise Erklärung

<p>1. Drücken Sie auf [F1] [PAIRING]</p>	
<p>2. Schalten Sie Ihr Gerät in den Bluetooth-Suchmodus und wählen Sie das „GEWA G3“ Modul aus.</p>	
<p>3. Geben Sie den PIN-Code ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.</p>	<p>4392</p>
<p>4. Nun können Sie Bluetooth-Audio oder/und Bluetooth-MIDI verwenden</p>	

Nach einer erfolgreichen Verbindung, haben Sie die Möglichkeit mit dem Drehregler [5] zwischen verschiedenen Bluetooth-Funktionen zu wählen:

	
Funktion	
Off	Aus
Audio + MIDI	Audio & MIDI-Verbindung
Audio	Nur Audio
MIDI	Nur MIDI



Sobald Ihr Gerät mit dem G3 Modul verbunden ist, wird die Verbindung auch nach einem Neustart des Moduls automatisch hergestellt. Die **Lautstärke** können Sie an dem sendenden Gerät ändern und zusätzlich über den „MIX-IN“ Kanal unter: **[MENU] → [MIX]**

11.4.2 BT NAME



MENU → SETUP → [F2] → [F2]

BT Name

Drücken Sie [F2] [BT NAME], um einen neuen Namen zu vergeben.



- Suchen Sie mit den Navigationstasten [8] oder dem Drehregler [6] <CHAR> das gewünschte Zeichen aus.
- Mit [ENTER] bestätigen Sie das jeweilige Zeichen.
- Um die Cursor-Position zu ändern, nutzen Sie den Drehregler [5] <CUR>
- Die Groß- und Kleinschreibung, sowie Sonderzeichen, erreichen Sie durch Nutzung des Drehreglers [7] ABC abc.
- Das Löschen der einzelnen Zeichen ist mit ← [F2] möglich.
- Ein Abbruch ist jederzeit mit → [F3] möglich.
- Speichern Sie den Bluetooth-Namen unter → [F1]



Hier finden Sie allgemeine Informationen, wie Sie Presets benennen können: [Benennen](#) von Presets

11.5 MASTER

Im Master-Menü können Sie auf wichtige Features zugreifen. Hier finden Sie alle Einstellungen zu den **globalen Equalizer- und Kompressor-Einstellungen**, die **MIDI-** und den **Routing-Funktionen**.



MENU → Master

Master

Drücken Sie die Taste **[MENU] → MASTER**, um das Menü zu öffnen.

Folgende Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Routing

Hier können Sie die Inputs Ihren Outputs zuweisen.

EQ / Compressor

Globale Equalizer- und Kompressor-Einstellungen.

MIDI

Alle MIDI-Einstellungsmöglichkeiten.

Mit dem Drehregler **[5]** oder den Navigationstasten **[8]** können Sie einen entsprechenden Listeneintrag auswählen. Durch Drücken von **[F1]** oder **[ENTER]** können Sie den ausgewählten Listeneintrag bearbeiten.

Um auf **[ROUTING] [F2]** zugreifen zu können, drücken Sie die entsprechende Taste.

Verlassen der Ebene

Drücken Sie **[F3]**, um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



11.5.1 ROUTING / INSTRUMENT



MENU → Master → [F2]

Routing

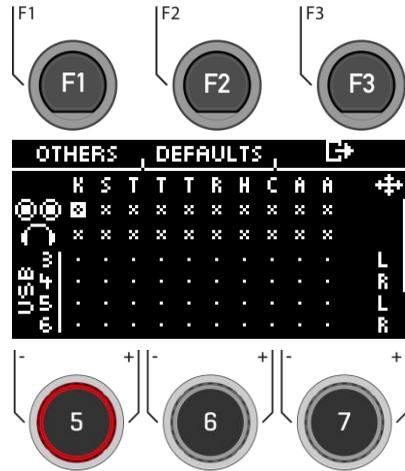
Sie können jedes Eingangssignal an eine Vielzahl von Ausgängen senden, die in das G3 integriert sind, indem Sie die **Routing Matrix** nutzen. Die Matrix regelt ebenso den **USB-Out**.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie mit der jeweiligen Matrix arbeiten können.

Die Routing-Funktion des G3 ist in 2 Eingangskategorien unterteilt: **Routing** und **Routing Others**. Während die angezeigten Eingangskanäle variieren, ist die Funktionalität identisch. Somit gilt der Inhalt der folgenden Unterkapitel für jede Matrix.

DAW

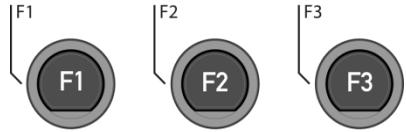
Es stehen Ihnen 6 USB-Outs zur Verfügung. Lesen Sie dazu das Kapitel [Routing DAW](#).



11.5.1.1 WÄHLEN UND AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN DER OUTPUTS

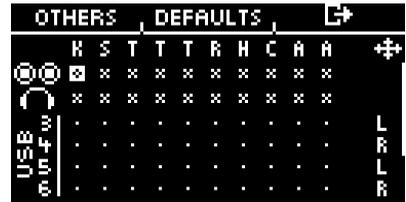
Eingangskanal / Input

Wählen Sie zunächst mit dem Drehreglern [5] oder den Navigationstasten [8] den Eingangskanal aus, den Sie aktivieren/deaktivieren möchten (horizontal). [◀] [▶]
Alternativ können Sie auch die [+] und [-] Tasten verwenden.



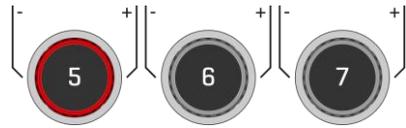
Ausgangskanal / Output

Mit dem Drehregler [6] oder den Navigationstasten [8] wählen Sie den Ausgangskanal aus (vertikal). [↖] [↗]



Aktivieren / Deaktivieren

Wenn Sie in der Matrix In- & Output gewählt haben, dann drücken Sie [ENTER] oder nutzen Sie den Drehregler [7], um den Kanal entsprechend zu de-/aktivieren.



Mono/Stereo

Sie haben die Wahl zwischen Stereo- und Mono-Routings. Nutzen Sie die Drehregler [5] und [6] oder die Navigationstasten [8], um zu den Symbolen zu gelangen.

M	Mono
L	
R	Stereo

Durch Drücken von [ENTER] oder Drehen am Regler [7] wechseln Sie zwischen der Mono- und Stereo-Funktion.

Verlassen

Drücken Sie ⏪ [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

Es findet eine automatische Speicherung statt.



Änderungen werden automatisch gespeichert. Dies ist eine globale Funktion, die sich auf alle Drum-Kit-Presets auswirkt und nicht in den Presets gespeichert wird.

11.5.1.2 DEFAULTS



MENU → Master → [F2] → [F2]

Defaults

Drücken Sie [F2] [DEFAULTS], um auf voreingestellte Routings zugreifen zu können.

Wählen Sie mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] das Preset aus der Liste aus und bestätigen Sie die Auswahl mit [ENTER] oder ↵ [F1].

Drücken Sie ⇨ [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.5.2 ROUTING / OTHERS



MENU → Master → [F2] → [F1]

Routing

In der Ebene können Sie die **Effekte**, das **Metronom** (Click) und das **Playback** (Mix-In, Bluetooth, Songplayer) den entsprechenden Ausgängen/Outputs zuweisen.

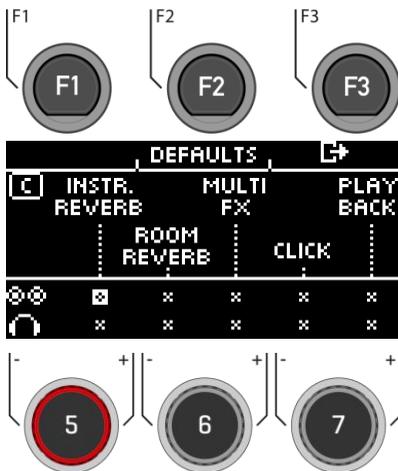
Hier stehen Ihnen der **Master-Out** und der **Kopfhörer-Ausgang** zur Verfügung.

Effekte, Songs und Metronom werden grundsätzlich nicht über die Direct-Outs gesendet.

	Master-Out
	Kopfhörer

Die Bedienung ist identisch wie im vorherigen Kapitel beschrieben.

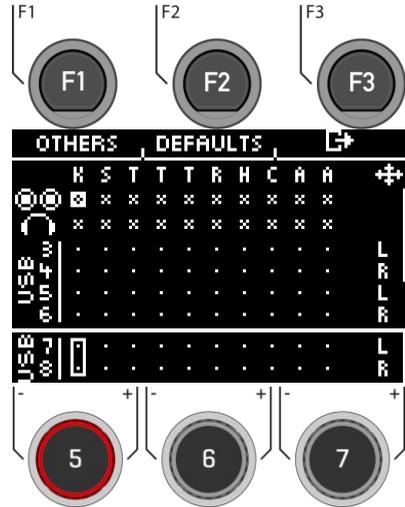
Drücken Sie **↵** [F3], um die Ebene zu **verlassen** oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu **verlassen**.



11.5.3 ROUTING DAW

Wenn Sie Ihr G3 Modul mit einem Computer via USB-Kabel verbinden, dann stehen Ihnen die 6 USB-Outs und die Summe der Master-Outs zur Verfügung. Der Tabelle können Sie die Kanalbelegung entnehmen.

DAW Kanal (USB)
1 (Summe / Master Out 1)
2 (Summe / Master Out 2)
3
4
5
6
7
8



Über die USB-Kanäle werden nur die Dry-Signale gesendet. Lediglich der Ambient-Effekt wird mit ausgegeben. Die weiteren Effekte können Sie über die Kanäle 1&2 aufnehmen. Hier wird die gesamte Summe der wiedergegeben.

Tipp: Um nur die Effekte über Kanal 1&2 aufzunehmen, deaktivieren Sie die Eingangskanäle für die Instrumente bei den Direct-Outs in der Matrix.

11.6 MASTER- & HEADPHONE-EQUALIZER / KOMPRESSOR



MENU → Master → EQ/KOMPRESSOR → [F1]

MASTER EQ | Comp

Wie auch für die einzelnen Inputs, bietet Ihnen das G3 Modul einen vollparametrischen 3-Band Equalizer sowie einen Kompressor für die Master- und Headphone-Outputs.

MASTER-KOMPRESSOR & HEADPHONES-KOMPRESSOR

Mit dem Kompressor kann eine gleichmäßigere Audioausgabe erreicht werden. Unerwünschte Peaks können abgesenkt und leise Klänge angehoben werden.

MASTER-EQUALIZER (EQ) & HEADPHONES-EQUALIZER (EQ)

Der EQ beeinflusst beim G3 die Lautstärke der drei Frequenzbereiche (LOW / MID / HIGH).

Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus.

Öffnen Sie das jeweilige Menü mit [F1] oder mit [8] [ENTER].

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



Die Funktionsweise der einzelnen Parameter ist identisch zu denen der Channel-EQ- und Channel-Compressor-Einstellungen. Nähere Informationen finden Sie unter [Equalizer & Kompressor](#).

11.7 MIDI

Unter diesem Menüpunkt finden Sie die **MIDI (Musical Instrument Digital Interface)** Implementierung des G3, um die zugehörigen Anschlüsse der Geräterückseite zu konfigurieren. Weiterhin können MIDI Noten, die von jedem Pad gesendet werden, individuell für MIDI Ausgänge angepasst werden.

Für Benutzer ohne MIDI Erfahrung: Beachten Sie, dass es bei MIDI um Steuerdaten und nicht um die Klangerzeugung selbst geht. Alle Informationen, die über MIDI Verbindungen gesendet werden, dienen dem Zweck, andere Geräte zu steuern, indem sie in einer gemeinsamen Sprache kommunizieren, so dass andere Geräte Informationen interpretieren können, die über den MIDI Eingang empfangen werden. So kann auf andere Geräte zugegriffen werden, um interne Funktionen und Sounds zu nutzen. Damit findet die Klangerzeugung schließlich in einem angeschlossenen, aber entfernten Gerät statt. Die Beziehung von MIDI Geräten innerhalb eines MIDI Netzwerks kann ambivalent sein: Alle können als Server und Client gleichzeitig fungieren. Sie können die Funktion von MIDI in der digitalen Musikwelt am besten mit der Rolle von Noten in der traditionellen Denkweise vergleichen. Noten enthalten alle wichtigen Informationen über ein Stück, um es erkennbar zu reproduzieren, überall, mit jeder Gruppe von Musikern und jedem Instrument (Tempo, Ton, Instrumente, Arrangement, etc.). Die einzige Bedingung ist, dass die Gruppe von Musikern mit dem Notenlesen vertraut ist. Durch bloßes Anschauen macht kein Notenblatt selbständig Musik, sondern es bedarf Instrumente und Musiker, um einen Klang zu erzeugen und die niedergeschriebenen Melodien und Rhythmen zu interpretieren. Und wie in der digitalen Welt können Komponist, Dirigent und Musiker alle Rollen gleichzeitig übernehmen. In der obigen Analogie ist der Urheber der Komponist, Noten das Medium und das Auge des Musikers der Empfänger. Diese Kommunikationskette hat ihr digitales Pendant in der elektronischen Musik: MIDI. Da digitale Geräte weder Organe wie Augen und Gehirne besitzen, und auch über keine Gliedmaßen verfügen, um den Klang zu erzeugen, ist eine angemessenere Art der Kommunikation nötig, welche die Funktionsweise digitaler Hardware berücksichtigt und die gleiche Qualität an Information austauscht wie ein Notenblatt. Ein Orchester von verbundenen MIDI-sprechenden Geräten wird keine einzige Note aus ihren Klangerzeugern hervorbringen, wenn man ihnen ein geschriebenes Notenstück aushändigt. Sie wüssten auch nicht, wann sie das Instrument wechseln sollten, selbst wenn es auf diesem Blatt Papier notiert ist. Dies ist die Aufgabe des MIDI Protokolls.

Es stehen Ihnen folgende MIDI-Outs/-Inputs zur Verfügung:

G3 Anschlüsse – MIDI	
	MIDI out
	MIDI in
	USB-MIDI (Bidirektionale Verbindung in&out)
	BLE-MIDI



Sie können auf verschiedene MIDI Funktionen in Ihrem G3-Modul zugreifen.

MIDI PAD SETTINGS

Einige externe Anwendungen verwenden Zuordnungen von MIDI Steuersignalen, die vom Standard MIDI File abweichen, sodass die Kommunikation mit anderen MIDI Geräten fehlerhaft ablaufen kann. In diesem Reiter kann der Benutzer Notenwerte für **MIDI OUT** Konfigurationen anpassen.

MIDI IN Steuersignale in Bezug auf **Trigger Erkennung** der angeschlossenen Pads sind fixiert und können nicht modifiziert werden.

MIDI CONTROL

Unter MIDI Control finden Sie eine Auswahl von Hardwarekomponenten, um andere Geräte zu steuern oder diese Instrumente von externen MIDI Geräten steuern zu lassen.

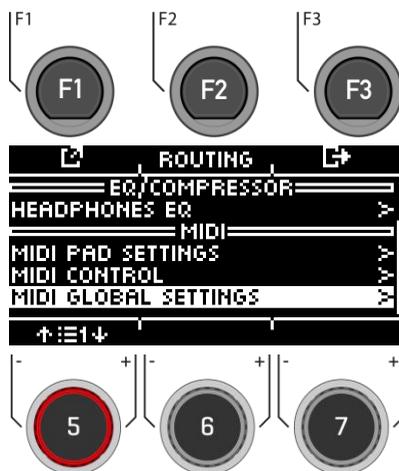
MIDI GLOBAL SETTINGS

Dieser Menüpunkt beinhaltet alle Einstellungen zur Verbindung des G3 mit anderen MIDI Geräten, um einen Inline-Signalpfad für MIDI Steuerdaten zu bilden. Mittels MIDI 2.0 Protokoll ist es dann möglich bestimmte Funktionen verbundener Geräte fernzusteuern.

Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt mit dem Drehregler [5] oder den Navigationstasten [8] aus.

Öffnen Sie das jeweilige Menü mit [F1] oder mit [8] [ENTER].

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.7.1 MIDI PAD SETTINGS

In dieser Ansicht kann der Benutzer Notenwerte für **MIDI OUT** Konfigurationen anpassen.

Ein Beispiel für eine Abweichung von der internen MIDI Notenzuweisung des G3, ist die Tatsache, dass einige Hersteller intern ein spezifisches Noten-Setup verwenden (z.B. beginnt die Zuweisung bei einer anderen Oktave der Tastatur). Um diese Geräte miteinander kompatibel zu machen, muss ihre externe Notenkonfiguration abgestimmt werden. Bitte beachten Sie auch die MIDI Implementierung für die Geräte, mit denen Sie interagieren möchten.



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

MIDI Pad Settings

Input-Kanal wählen

Nutzen Sie den Drehregler **[5]** [**<INPUT>**] oder die Navigationsstasten **[8]**.

Zone

Nutzen Sie den Drehregler **[6]** [**<ZONE>**] oder die Navigationsstasten **[8]**.

MIDI-Noten Zuordnung

Nutzen Sie den Drehregler **[7]** [**<VALUE>**], um die MIDI-Werte anzupassen.

Listenansicht

Drücken Sie **[F1]** [**<VIEW>**], um eine gesamte Übersicht aller Zuordnungen einsehen zu können. Sie können durch ein weiteres Drücken auf **[F1]** wieder in die Startübersicht zurückkehren.

Grundeinstellungen

Durch Drücken von **[F2]** [**DEFAULTS**], haben Sie die Möglichkeit Grundeinstellungen wiederherzustellen.

Drücken Sie **[F3]** [**EXIT**], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



Kanal-Ansicht

11.7.1.2 DEFAULTS



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

MIDI Pad Settings

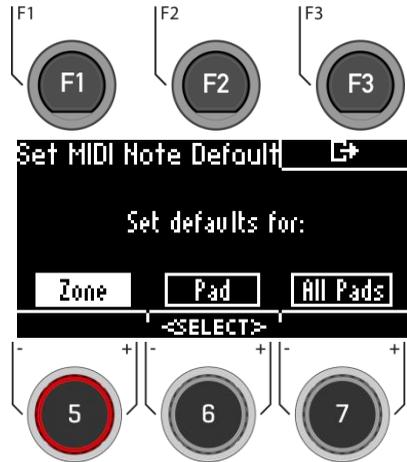
Grundeinstellungen

Drücken Sie in der „KANAL-ANSICHT“ [F2] [DEFAULTS], um die Grundeinstellungen herzustellen.

Sie können die MIDI Pad Settings für eine ZONE, ein gesamtes PAD oder ALLE PADS zurücksetzen.

Wählen Sie mit dem Drehregler [6] [<SELECT>] die entsprechende Funktion und drücken Sie [ENTER].

Drücken Sie [↵] [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



Um aus der **Listenansicht** in das „DEFAULT“-Menü zu gelangen, drücken Sie in der Listenansicht [F1] → [F2].

11.7.1.3 ZUORDNUNG



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

MIDI Pad Settings

MIDI Note wählen

Nutzen Sie den Drehregler [5] oder die Navigationstasten [8], um die entsprechende Note auszuwählen.

Drücken Sie [F2] oder [ENTER], um die Note zu bearbeiten.

Menü verlassen

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.

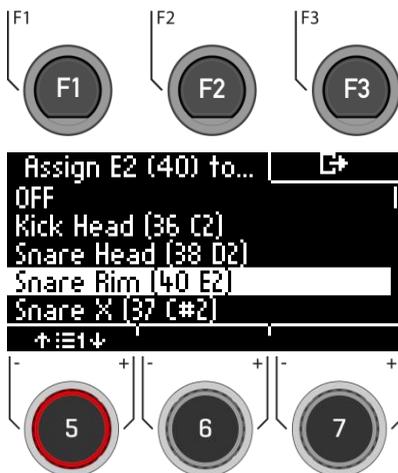


Nutzen Sie den Drehregler [5] oder die Navigationstasten [8], um die entsprechende Note auszuwählen.

Drücken [ENTER], um die Wahl zu bestätigen.

Menü verlassen

Drücken Sie [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.7.2 MIDI CONTROL



MENU → Master → MIDI Control → [F1]

MIDI Control

Unter MIDI Control finden Sie eine Auswahl von Hardwarekomponenten, um andere Geräte zu steuern oder diese Instrumente von externen MIDI Geräten steuern zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, eine begrenzte Anzahl von Continuous Controllern aus dem Spektrum der 127 Controller zuzuweisen, die im MIDI Standard definiert sind.

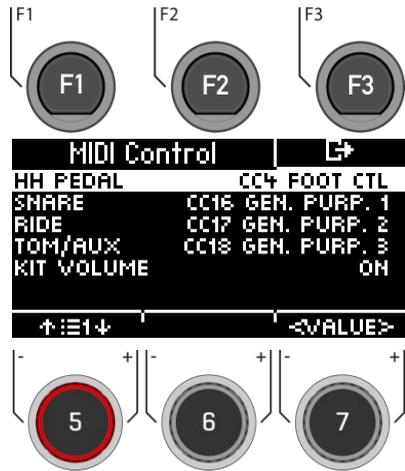
Input-Kanal wählen

Nutzen Sie den Drehregler [5] [<INPUT>] oder die Navigationsstasten [8].

MIDI Control Zuordnung

Nutzen Sie den Drehregler [7] [<VALUE>] oder die Navigationsstasten [8], um die MIDI-Werte anzupassen.

Drücken Sie **↵** [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



In der folgenden Tabelle sind alle verfügbaren und relevanten Continuous Controller ihren Controllernummern und Beschreibung aufgeführt. Jede Zeile wird zusammen mit der Auswahl einer Controllernummer aktualisiert. Aktive Controllernummern werden automatisch in der Gerätedatenbank des G3 gespeichert. Die folgende Tabelle zeigt eine erweiterte Ansicht der zugrunde liegenden Menüs. Jede steuernde Komponente, die mit den entsprechenden Eingangskanälen (HH Pedal, Snare, Ride, Toms/Aux) verbunden ist, hat Zugriff auf denselben Satz verfügbarer Controller. In der Werkskonfigurationen werden sie jedoch auf unterschiedliche Startwerte eingestellt. Sie durchlaufen die gleiche Liste, lediglich bei einem anderen Startpunkt beginnend.

G3 Continuous Controllers			
CC Komponente		Continuous Controller (CC)	Beschreibung
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
Ride CC	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• 17	General 2
Toms/Aux CC	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• 18	General 3
		• 19	General 4
		• off	off
		• 1	Modulation
		• 2	Breath
Kit Volume	<input type="checkbox"/> Start (Default) <input checked="" type="checkbox"/>	• on	
		• off	

11.7.3 MIDI GLOBAL SETTINGS



MENU → Master → MIDI Global Settings → [F1]

MIDI Global Settings

Dieser Menüpunkt beinhaltet alle Einstellungen zur Verbindung des G3 mit anderen MIDI Geräten, um diese fernzusteuern.

Auswahl Menüpunkt

Nutzen Sie den Drehregler [5] oder die Navigationstasten [8].

Ändern der Einstellung

Nutzen Sie den Drehregler [7] [<VALUE>], die Navigationstasten [8] oder die [+/-] Tasten.

Drücken Sie \square [F3], um die Ebene zu verlassen oder eine beliebige Menütaste, um das gesamte Menü zu verlassen.



11.7.3.1 GRUNDLEGENDE FUNKTIONSWEISE DES MIDI-ROUTINGS

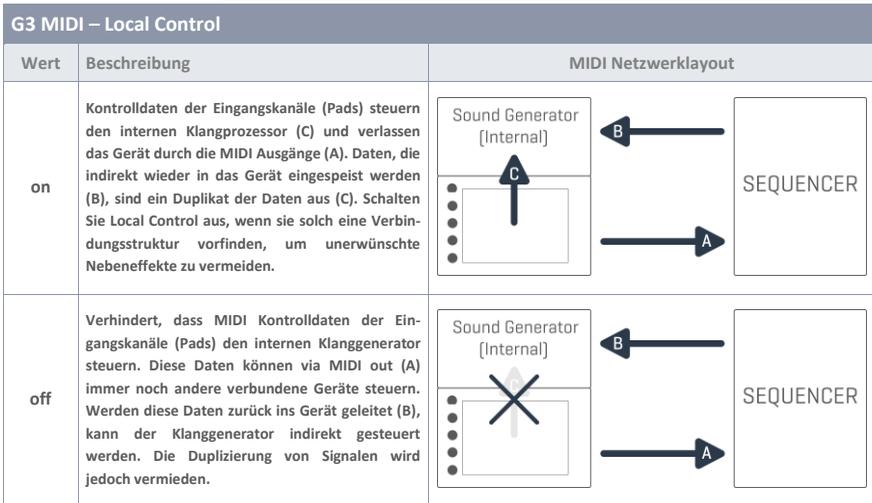
Die folgende Ansicht zeigt Ihnen, wie Sie Ihre MIDI-Signale am Besten lenken können.

G3 MIDI Routing – Felder und Menüs		
	MIDI Input	Local Control
	<ul style="list-style-type: none"> • off • to MIDI-Out • to USB-MIDI • to both 	<ul style="list-style-type: none"> • on • off
	USB-MIDI	MIDI Channel
	<ul style="list-style-type: none"> • off • to MIDI-Out 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 • 11 • 12 • 13 • 14 • 15 • 16 • off • 1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7 • 8 • 9
	Bluetooth MIDI	MIDI Channel
	<ul style="list-style-type: none"> • off • to MIDI-Out 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 • 11 • 12 • 13 • 14 • 15 • 16 • off • 1 • 2 • 3 • 4 • 5 • 6 • 7 • 8 • 9
Werkseinstellungen sind fett hervorgehoben.		

11.7.3.2 ERKLÄRUNG DER EINZELNEN AUSWAHPUNKTE

EXTERNAL MIDI	Wählen Sie aus, wie Sie die MIDI-Verbindung herstellen möchten.	
	Cable	Kabel
	BT LE	Bluetooth Low Energy
MIDI INPUT	Empfang externer MIDI-Daten.	
	Off	Aus
	To Ext MIDI	Weitergabe der eingehenden MIDI-Daten an Buchse
	To USB MIDI	Weitergabe der eingehenden MIDI-Daten an USB-Out
	To Both	Weitergabe an beide Outputs.
USB MIDI	Verwendung der USB-MIDI-Funktion	
	Off	Aus
	MIDI Out	MIDI-Output

LOCAL CONTROL	<p>Local Control bestimmt, ob G3 MIDI Data den internen Soundprozessor steuern darf. Diese Funktion ist ab Werk eingeschaltet. Ausgeschaltetes Local Control wird in Verbindung mit Sequenzern empfohlen, die vom G3 empfangene MIDI Informationen wieder in das G3 einspeisen, um den internen Soundprozessor zu steuern. In diesem Setup würde der G3 Soundprozessor zwei identische Sätze an Steuerdaten erhalten, wenn Local Control eingeschaltet ist. Deaktivieren Sie Local Control (off), um die Menge der empfangenen Daten zu reduzieren und unnötige Duplizierungen von Signalen und unerwünschten Nebenwirkungen zu vermeiden. Siehe die folgende Tabelle als Referenz.</p>	
	on	an
	off	aus



MIDI CHANNEL	Wählen Sie den MIDI-Kanal, auf dem Sie MIDI-Daten übertragen und empfangen möchten. Es stehen 16 Kanäle zur Verfügung. Die Werkseinstellung ist Kanal 10, welcher allgemein als Standard MIDI-Kanal für perkussive Instrumente anerkannt ist.	
	Off; 1-16	Zur Auswahl stehende Kanäle.
PROGRAM CHANGE TX (Transmit-Channel) PROGRAM CHANGE RX (Receive-Channel)	Schalten Sie den Transmit-Kanal ein, wenn Sie MIDI-Programme externer Geräte ändern möchten, indem Sie Ihr Drum Kit wechseln. Aktivieren Sie den Receive Kanal, wenn Sie möchten, dass Ihre Drum-Kits von externen MIDI-Geräten geändert werden. Schalten Sie beide Kanäle ein, wenn Sie in der Lage sein möchten, andere Geräteprogramme zu ändern, indem Sie das Kit ändern und gleichzeitig akzeptieren, dass Ihr Kit geändert wird, Abhängig von einem Wechsel externer Programme. Hinweis: Die in diesem Menüpunkt festgelegten/modifizierten Verknüpfungen werden automatisch in der Gerätedatenbank gespeichert und beim Neustart geladen.	
	on	an
	off	aus

Kanalzustände und ihre Auswirkungen

Transmit	Receive	Anwendung Szenario
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Drum Kit Program Change ist vollständig deaktiviert (Werkseinstellung)
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nur das G3 steuert Programme auf externen MIDI Geräten, indem man das Kit wechselt.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Das G3 reagiert ausschließlich auf externe MIDI Programmwechsel. Das mit dem externen Programm verknüpfte Drum Kit wird geladen.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Die Verknüpfung wird in beide Richtungen angewendet. Wechseln sie externe Programme durch Ändern des Drum Kits. Gleichzeitig akzeptiert das G3 externe Programmwechsel durch Laden des in der jeweiligen Verknüpfung festgelegten Drum Kits.

 Die in diesem Reiter festgelegten/modifizierten Verknüpfungen werden automatisch in der Gerätedatenbank gespeichert und beim Neustart geladen.

12 USB/SONG / PLAYER

Sie können mit einem USB-Stick **mp3- und Wav-Dateien** laden und zu der Musik spielen oder sich mit der „RECORD“-Funktion direkt selbst aufnehmen.

In den folgenden Kapiteln können Sie nachlesen, wie der Player und die Record-Funktion aufgebaut sind und funktionieren.

Um die **Player-Funktionen nutzen zu können, drücken Sie auf die Taste „USB/SONG“ [13]** .

12.1 SONGPLAYER



USB/SONG

Load

Stecken Sie einen **USB-Stick** in das Modul.
Drücken Sie die Taste **[13] [USB/SONG]**.

1



[USB/SONG]



Sollte kein USB-Stick gesteckt sein, erscheint folgende Meldung im Display:

1.1

INSERT USB
Stick



Drücken Sie **[F1]**, um den Dateimanager zu öffnen.

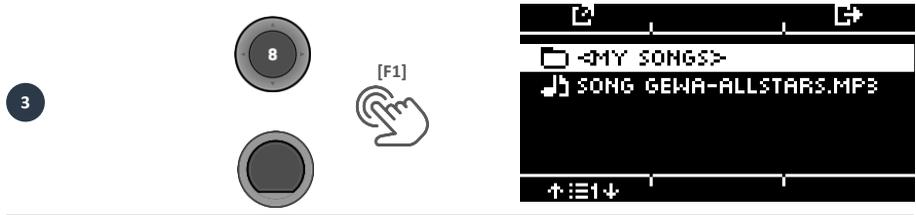
2



[F1]



Wählen Sie mit den Navigationstasten [8] oder dem Drehregler [5] den **Ordner oder Song** aus der Liste aus. Zum Laden, drücken Sie [F1] oder [ENTER] oder brechen Sie den Vorgang mit [F3] ab.



Wenn Sie einen Ordner geöffnet haben, dann gehen Sie wie unter Punkt 3 beschrieben vor, um einen Song zu laden. Um zurück in eine höhere Ordner Ebene zu gelangen, wählen Sie den Ordner <UP> aus der Liste.





Wenn Sie einen Song geladen haben, dann stehen Ihnen verschiedene Funktionen zur Verfügung:

Starten des Songs

Drücken Sie auf die Taste [PLAY/STOP] oder [ENTER], um den Song zu starten.

Pause

Drücken Sie kurz auf die Taste [PLAY/STOP]. Der Song pausiert und der Knopf blinkt.

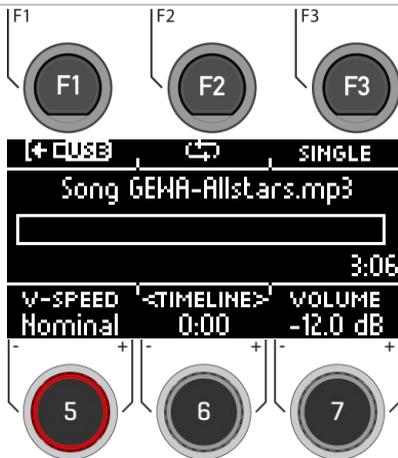
Stopp

Um den Song zu stoppen, halten Sie die Taste [PLAY/STOP] für eine Sekunde gedrückt.

Alternativ können Sie auch einmalig auf die [ENTER]-Taste drücken.

Nächster Titel / Titel zurück

Nutzen sie die Tasten Runter [↵] & Hoch [⏮], um zum nächsten Titel oder einen Titel zurück zu gelangen.



Loop-Funktion

Sie können gezielt einen Teil des Songs in einer Dauerschleife (LOOP) abspielen.

Mit der Taste [F2] setzen Sie den Anfangs- und Schlusspunkt.

1.	Startpunkt	A-
2.	Schlusspunkt	A-B
3.	Deaktivieren der Funktion	

Repeat-Modus

Mit der Taste [F3] können Sie den Wiederholungs-Modus wählen.

1.	Single	Es wird nur der geladene Song abgespielt.
2.	Repeat	Der Song wiederholt sich.
3.	All	Alle Songs im Ordner werden nacheinander abgespielt.
4.	Rpt All	Der gesamte Ordner wird wiederholt.

V-Speed / Vari-Speed

Mit dem Drehregler [5] können Sie das Tempo des Songs anpassen.

+1 <	Tempo erhöht
Nominal	Originale Geschwindigkeit
-1 >	Tempo verringert

Timeline

Nutzen Sie den Drehregler [6], um die Abspielposition im Song zu ändern.

Alternativ können Sie auch die Navigastionstasten links [<] & rechts [>] [8] verwenden.

Volume

Mit dem Drehregler [7] wählen Sie die Lautstärke des Songplayers.

12.2 RECORD



USB/SONG

Record

Sie haben die Möglichkeit direkt auf Ihren USB-Stick aufzunehmen. Aufgenommen werden alle Sounds, die über die Master-Outputs zu hören sind (Drum-Kit, Songplayer etc...).

Stecken Sie einen **USB-Stick** in das Modul.

Drücken Sie die Taste **[14] [RECORD]**. Die Aufnahme startet und die Taste [RECORD] blinkt.

1



[RECORD]



Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie erneut auf die Taste **[14] [RECORD]**.

2



[RECORD]



Um nun einen Dateinamen zu vergeben, drücken Sie **[F1]** oder verwerfen Sie die Datei durch Drücken von **[F3] [DISCARD]**.

Die Funktionsweise der Benennung finden Sie unter: [Laden und Speichern von Presets](#) (Sonderzeichen stehen Ihnen hier nicht zur Verfügung).

Die gespeicherte Datei finden Sie nun auf Ihrem USB-Stick.

3



[F1] = SAVE
[F3] = DISCARD



13 UPDATE

GEWA arbeitet ständig an Updates, um Ihnen auch in der Zukunft viel Freude mit dem Instrument bereiten zu können.

Unter [MENU] → SETUP → INFO finden Sie die Versions- und Seriennummer Ihres G3 Moduls.

Update-Dateien finden Sie unter: www.gewadrums.com/service

Befolgen Sie die Installationsschritte von der Website und laden Sie das Update in die erste Ebene Ihres USB-Sticks.

1. Stecken Sie den USB-Stick ein und schalten Sie das Gerät ein. Halten Sie während des Boot-Vorgangs die Tasten [F1] und [F3] gedrückt.



2. Befolgen Sie Anweisungen und drücken Sie [ENTER].

3. Nach dem erfolgreichen Update entfernen Sie den USB-Stick  und starten Sie das Modul neu.

14 NÜTZLICHE INFORMATIONEN

14.1 GEWÄHRLEISTUNG

Der Händler, bei dem das Gerät erworben wurde, leistet für Material und Herstellung des Geräts eine Gewährleistung von 2 Jahren ab Kaufdatum. Dem Käufer steht im Mängelfall zunächst nur das Recht auf Nacherfüllung zu. Die Nacherfüllung beinhaltet entweder die Nachbesserung oder die Lieferung eines Ersatzprodukts. Ausgetauschte Geräte oder Teile gehen in das Eigentum des Händlers über.

Bei Fehlschlägen der Nacherfüllung kann der Käufer entweder Minderung des Kaufpreises verlangen oder vom Vertrag zurücktreten und, sofern der Mangel vom Händler zu vertreten ist, Schadenersatz oder Ersatz vergeblicher Aufwendungen verlangen. Der Käufer hat festgestellte Mängel dem Händler unverzüglich mitzuteilen. Der Nachweis des Gewährleistungsanspruchs ist durch eine ordnungsgemäße Kaufbestätigung (Kaufbeleg, ggf. Rechnung) zu erbringen. Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, Bedienung, Aufbewahrung, sowie durch höhere Gewalt oder sonstige äußere Einflüsse entstehen, fallen nicht unter die Gewährleistung, ferner auch nicht der Verbrauch von Verbrauchsgütern, wie z. B. wiederaufladbare Akkumulatoren, Saiten, Felle oder Dichtungen. Vermuten Sie einen Gewährleistungsfall mit Ihrem Gerät, wenden Sie sich während der üblichen Geschäftszeiten an Ihren Händler.

14.2 FEHLERDIAGNOSE UND LÖSUNGEN

Problem	Lösungen	
Das Gerät startet nicht bei Betätigung der Power-Taste.	1	Vergewissern Sie sich, dass das Netzkabel korrekt an Gerät und Steckdose angeschlossen ist. Bei stromführenden Steckdosen leuchtet die Power Taste. (Stand-By → rot, Ein → weiß)
Das Interface friert ein.	1	Führen Sie einen Hard Reset durch indem Sie die Power Taste so lange gedrückt halten, bis das Gerät herunterfährt. Starten Sie das Gerät anschließend neu (Power Taste). (Sollte dies in einer trockenen Umgebung fernab klimatischer Extreme passieren, kontaktieren Sie bitte den Kundendienst.)
Ich kann nur eine Komponente des Pads hören (z.B. nur Fell oder nur Rand).	1	Stellen Sie sicher, dass Sie ein Stereo Klinkenkabel verwenden und dieses an beiden Seiten vollständig eingesteckt ist. Bei GEWA Becken und Modulen ist nur die piezoseitige Beckenbuchse relevant.
Ich kann keinen Sound hören (weder Drum Kit noch Song Player oder Metronom).	1	Vergewissern Sie sich, dass Kopfhörer und Lautsprecher korrekt an das Gerät angeschlossen wurden.
	2	Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärkeregler der Ausgänge nicht stummgeschaltet sind (Headphone, Master, Mix Input).
	3	Überprüfen Sie die Routing Einstellungen und laden sie eines der „Defaults“. Menu → Master → [F2] Routing
Kein Sound angeschlossener Pads, aber Song Player und Metronom sind hörbar.	1	Überprüfen Sie die Routing Einstellungen und laden sie eines der „Defaults“. Menu → Master → [F2] Routing
	2	Haben sie kürzlich mit MIDI gearbeitet, könnte Local Control deaktiviert sein. Midi Kontrolldaten der angeschlossenen Pads werden dann vom Sound Chip ignoriert. Menu → Master → MIDI Global Settings → Local Control
Ich kann das Metronom nicht hören, aber Drum-Kit und Song Player schon.	1	Wahrscheinlich ist das Metronom stumm geschaltet. Überprüfen Sie dies in Home → [F3] Click → [7] Click-Vol.
	2	Das Metronom ist für den Ausgang, auf dem Sie den Klang ausgeben vom Routing ausgeschlossen. Überprüfen Sie „Click“ in Menu → Master → [F2] Routing → [F1] Others → Click
Komponentensymbole im Kit Editor entsprechen nicht dem angeschlossenen Pad Typ (Trommel oder Becken).	1	Weisen Sie dem entsprechenden Eingangskanal eine passende Trigger Bank zu und speichern Sie ein neues Setup. (Symbole „Instrument“ folgen der zugewiesenen Trigger Bank.) Triggers Set → [F2] Setup → [F2] Bank

14.3 MIDI LIST / NOTES & NRPN / GEWA G3 & G5 & G9

14.3.1 MIDI IMPLEMENTATION

For MIDI messages received on MIDI channel 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	Hihat 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

14.3.2 DRUM KIT TRIGGER LIST

Following is the List of all Pad/Triggers with its MIDI notes, triggered on MIDI channel 10.

Pad	Chan# (internal)	Name	Note# (hex)	Note# (decimal)
Kick	1	Head	0x24	36
		Snare	0x26	38
		2 Rim	0x28	40
Tom1	2	Cross-stick	0x25	37
		3 Head	0x30	48
		3 Rim	0x32	50
Tom2	4	Head	0x2D	45
		4 Rim	0x2F	47
Tom3	5	Head	0x2B	43
		5 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# is the internally used channel for drum sound play. Externally (on MIDI_IN) all these drums sounds are triggered through MIDI channel 10.

Note# 1 till 16 are used to trigger the metronome click sounds (0x01 = "one", 0x02 = "two" etc.).

Trigger table sorted by Note#

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>

14.3.3 DRUM EDIT NRPN CONTROLS

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

Following is the list of available Edit Controls for the Pads/Triggers mentioned in the table above:

MIDI Message	HEX Code	Description
Pad Instrument Settings ("r" is the MIDI note number of the according Pad/Trigger) *		
NRPN 0ArrH	B9H 63H 0AH 62H rr 06H vv	MIDI Note number (for extern MIDI), vv=0..127 (0=OFF) Attack , range 0..127, 0 = default
NRPN 10rrH	B9H 63H 10H 62H rr 06H vv	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	Release , 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 Coarse Tuning vv=40..64..88 = -24..0..+24 semitones
NRPN 09rrH	B9H 63H 09H 62H rr 06H vv	Second Sound Fine Tuning vv=0 (no modify)...127 (+1 semitone)
NRPN 0BrrH	B9H 63H 0BH 62H rr 06H vv	Second Sound Attack , range 0..127, 0 = default (see details above)
NRPN 0CrrH	B9H 63H 0CH 62H rr 06H vv	Second Sound Release , range 0..127, 64 = default
NRPN 16rrH	B9H 63H 16H 62H rr 06H vv	Sound Group vv=0 (Kick), 1 (Snare) ... **
NRPN 17rrH	B9H 63H 17H 62H rr 06H vv	Sound Instr vv= 0..maxNB (maxNB depends on Group) **
NRPN 18rrH	B9H 63H 18H 62H rr 06H vv	Coarse Tuning vv=40..64..88 = -24..0..+24 semitones
NRPN 19rrH	B9H 63H 19H 62H rr 06H vv	Fine Tuning vv=0 (no modify)...127 (+1 semitone)
NRPN 1ArrH	B9H 63H 1AH 62H rr 06H vv	Sound Volume , vv=0..127
Pad Mixer Settings***		
NRPN 07rrH	B9H 63H 07H 62H rr 06H vv	Pad Volume , vv=0..127
NRPN 1BrrH	B9H 63H 1BH 62H rr 06H vv	Ambience level, vv=0..127
NRPN 1CrrH	B9H 63H 1CH 62H rr 06H vv	Panning , vv=0..127, 64 = center
NRPN 1DrrH	B9H 63H 1DH 62H rr 06H vv	Room Reverb send level, vv=0..127
NRPN 1ErrH	B9H 63H 1EH 62H rr 06H vv	Instrument Reverb send level, vv=0..127
NRPN 1FrrH	B9H 63H 1FH 62H rr 06H vv	Multi-FX send level, vv=0..127

Routing Drums 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)

Pad EQ Settings ***

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

Pad Compressor Settings ***

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)



* Edit controls of all Hi-Hat trigger notes are working on same parameter set and needs only to send once (rr=46).

Individual Hihat Volumes can be send with: 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=Hihat, 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 send once using the "head" resp. "bow" trigger note.

14.3.4 EFFECTS NRPN CONTROLS

NRPN # (High Low)	Description	Power-up default
Ambience		
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)
Instrument Reverb		
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	Routing bus switches (see description of NRPN 370FH)	
Room Reverb		
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 Type 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	Routing 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	Routing 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*(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*(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

14.3.5 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	
Master Output Compressor/Limiter		
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)	-
Monitor Output Parametric 4-Bands Equalizer		
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	
Monitor Output Compressor/Limiter		
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)	-
Headphone Output Parametric 4-Bands Equalizer		
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	
Headphone Output Compressor/Limiter		
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)	-

Note 1: 14bit precision when using NRPN MSB+LSB value, 1 Hz step

14.3.6 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

14.3.7 TRIGGER SETTINGS EDIT NRPN CONTROLS

"rr" is the MIDI note number of the according Pad/Trigger

NRPN	Description
40rrH	Trigger Bank Preset # 0..maxNB (max number of presets depends on factory Trigger Bank)
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	Hihat Pedal Low Position 0..127
46rrH	Hihat 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	Hihat Pedal Chick Sensitivity 0..127
4ErrH	Hihat 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)

*Positional Sensing: SAM5916 sends MIDI Controller CC#16 with value 0 (Center) till 127 (Outer).

**Hihat Pedal curve is select when sending NRPN 0x4C2C ("rr" = 0x2C = "HH Chick" note)

*** Parameter available for Bell only in case of "3-Way" mode selected

14.3.8 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)

14.3.9 OTHER NRPN CONTROLS

NRPN # (High Low)	Description	Power-up default
3703h	Fixed Hihat 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
	"Playback" Routing 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)
Output Levels		
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)	

14.3.10 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

14.3.11 MIDI SETTINGS

MIDI Settings

NRPN # (High Low)	Description	Power-up default
3720h	MIDI Channel 0=Off, 1..16	10
3721h	Local Control 0=Off, 1=On	1 (On)
3722h	MIDI Input 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)

14.3.12 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	“Click” Routing 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	-

15 TECHNISCHE DATEN

G3 Modul	
Drum-Kits	168 (40 Presets + 128 User Presets)
Instrumente	Über 400
Effekt-Typen	<p>Pad Kompressor & 3-Band vollparametrischer EQ per Pad</p> <p>Output Kompressor & 4-Band vollparametrischer EQ für Kopfhörer und Master-Output</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambient Reverb: Sample basierend je Instrument 2. Room Reverb: 12 Algorithmen 3. Instrument Reverb: 12 Algorithmen 4. Multi Effects: 9 Algorithmen
User Sample Import	<p>100 Wave</p> <p>Dateiformat: WAV (only PCM format)</p> <p>(44.1kHz/48kHz, 16/24 bit, up to 8M Samples pro Kanal [≈3 min Stereo])</p> <p>Mono- oder Stereo-Kanäle</p>
Speichermedien	USB / Internal Flash Memory 2GB
Rekorder	<p>Echtzeit</p> <p>Datei-Format: WAV (44.1 kHz, 16 Bit)</p>
Display	128 x 64px OLED
Externer Speicher	Externer USB-Speicher
Anschlüsse	<p>TRIGGER INPUTS: 10 x ¼" TRS Buchse</p> <p>HI-HAT CONTROL: 1 x ¼" TRS Buchse</p> <p>MASTER OUT: 2 pcs ¼" TS Buchse</p> <p>KOPFHÖRER: ¼" TRS Buchse (Stereo)</p> <p>MIX IN: ¼" TRS Buchse (Stereo)</p> <p>MIDI (IN, OUT/THRU)</p> <p>COMPUTER-VERBINDUNG: USB B-Type (USB Hi-Speed AUDIO/MIDI)</p> <p>AC IN (IEC C7)</p>
Drahtlose Verbindungen	Bluetooth
Aufnahme (G3 → DAW)	<p>Sampling Rate (Original): 48 kHz</p> <p>Sampling Rate: (mit Konverter): 96 kHz, 44,1 kHz</p> <p>Aufnahme: 6 Kanäle (je nach Software-Stand)</p> <p>Wiedergabe: 2 Kanäle</p>
Stromversorgung	AC 100V-240V 50Hz - 60Hz
Stromverbrauch	55 W (EN60065)
Abmessungen	243 (W) x 215 (D) x 91 (H)
Gewicht	1,95 kg
Beigefügtes Zubehör	<p>Mehrsprachiger Schnellstart mit regulatorischen Hinweisen (Druck)</p> <p>4 Netzkabel (Type A, Type C (CEE 7/16), Type F, Type I)</p> <p>* Die Anzahl der mitgelieferten Stromkabel variiert je nach Land.</p>
<p>* Dieses Dokument repräsentiert die technischen Daten des Produkts zum Veröffentlichungsdatum des Dokuments. Mögliche, aktualisierte Informationen erhalten sie durch Download der Bedienungsanleitung im Gerät oder unter dem folgenden Link:</p>	
<p>gewadrums.com/service</p>	

