

## Moduł perkusyjny GEWA G5



Model	G5
Document	Instrukcja obsługi
Version	1.0
Release Date	2021-12-06



Przed rozpoczęciem użytkowania prosimy dokładnie zapoznać się z instrukcją obsługi, a w szczególności z częścią dotyczącą bezpieczeństwa! Prosimy zachować ten dokument do wglądu.



Kompletny dokument do pobrania na stronie [gewamusic.com:https://www.gewamusic.com/downloads](https://www.gewamusic.com/downloads)



Manufacturer  
GEWA music GmbH  
Oelsnitzer Straße 58  
08626 Adorf  
GERMANY

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

# SPIS TREŚCI

<b>SPIS TREŚCI</b> .....	<b>II</b>
1 Informacje dotyczące bezpieczeństwa .....	VII
1.1 Symbole używane w instrukcji .....	VII
1.2 Środki bezpieczeństwa .....	VIII
1.3 Odpowiednie obchodzenie się z urządzeniem .....	IX
1.4 Niewłaściwe użytkowanie (przykłady) .....	X
1.5 Norma CE .....	XI
1.6 Recykling .....	XII
<b>2 Elementy zestawu GEWA G5</b> .....	<b>1</b>
<b>3 Instrukcja montażu</b> .....	<b>2</b>
<b>3.1 Montaż uchwytu mocującego</b> .....	<b>2</b>
3.2 Podłączanie własnych urządzeń do modułu .....	2
3.2.1 Panel przedni .....	2
3.2.2 Panel tylny .....	3
3.2.4 Pady talerzy .....	4
<b>4 Interface użytkownika</b> .....	<b>7</b>
<b>5 Włączanie i wyłączanie urządzenia</b> .....	<b>9</b>
5.1 Lista ikon .....	10
<b>6 Zanim zaczniesz</b> .....	<b>12</b>
6.1 Kreator instalacji / Asystent konfiguracji .....	12
6.2 Konfiguracja triggerów .....	14
6.3 Kalibracja hi-hatu .....	15

<b>7 Interfejs użytkownika - podstawy</b> .....	<b>17</b>
7.1 Funkcje ogólne .....	17
7.2 Ładowanie i zapisywanie presetów .....	17
7.2.1 Ładowanie presetu .....	18
7.2.2 Zapisywanie presetu .....	18
7.2.3 Wprowadzenie nazwy presetu .....	19
<b>8 PULPIT (HOME)</b> .....	<b>20</b>
8.1 Brzmienia zestawów perkusyjnych (presety) .....	22
8.2 Style werbla – Czułość parametrów Rimshot, Rimclick & X-Fade .....	23
8.3 Ustawienia metronomu .....	24
8.4 Opcje.....	26
<b>9 ZESTAW PERKUSYJNY</b> .....	<b>27</b>
<b>10 INSTRUMENT</b> .....	<b>28</b>
10.1 Sound editing .....	29
10.2 FX Send .....	30
10.3 Brzmienie (Sound) .....	31
10.3.1 Grupowanie brzmień (Grouping) .....	32
10.4 Equalizer sygnału padów (Equalizer) & Kompresor dynamiki (Compressor) .....	33
10.5 Dodatkowe brzmienie (Second Sound) .....	36
10.5.1 Wybór brzmienia / Dodatkowe brzmienie .....	37
<b>11 WYBÓR TRIGGERÓW (TRIGGER SELECT)</b> .....	<b>38</b>
11.1 Wybór i zmiana poszczególnych triggerów / banków .....	39
11.2 Preset / Ładowanie i zapisywanie .....	40
11.3 Kalibracja hi-hatu .....	41
<b>12 USTAWIENIA TRIGGERÓW (TRIGGER SETTINGS)</b> .....	<b>43</b>

12.1 Ustawienia (Settings).....	44
12.1.1 Parameter .....	45
12.1.2 Przestuch (X-Talk).....	50
12.1.3 Preset.....	51
<b>13 MIKS (MIX).....</b>	<b>52</b>
13.1 Ogólne ustawienia miksu (General) .....	53
13.2 Głośność hi-hatu (HiHat volume) .....	54
13.3 Poziom dodawania efektów (FX Level) .....	55
<b>14 EFEKTY (EFFECTS).....</b>	<b>56</b>
14.1 Ambient .....	57
14.1.1 FX Send - Ambient.....	58
14.2 Pogłos instrumentów (Instrument Reverb) .....	59
14.2.1 Dodawanie efektu (FX Send) - Pogłos .....	60
14.2.2 Preset.....	61
14.2.3 Reverb-Types.....	62
14.2.4 Parametry pogłosu (Reverb Parameter).....	63
14.3 Pogłos pomieszczenia (Room Reverb) .....	64
14.4 Multi efekty (Multi FX).....	65
14.4.1 FX Send – Multi FX .....	66
14.4.2 Preset – Multi efekty (Multi FX) .....	67
14.4.3 Rodzaj efektu (FX Type) – Multi FX .....	68
14.4.4 Parametry multi efektów (Parameters – Multi FX).....	70
<b>15 NAGRYWANIE (RECORD),USB/PODKŁAD (USB/SONG), ODTWARZACZ (PLAYER).....</b>	<b>75</b>
15.1 Odtwarzacz podkładów (Player).....	75
15.2 Nagrywanie (Record).....	79
<b>16 USB Ładowanie / Zapisywanie (Load/Save) .....</b>	<b>80</b>

16.1 Importowanie – Wave/Sound (Wave/Brzmienie) .....	81
16.1.1 Ładowanie – Wave/Sound (Wave/Brzmienie) .....	82
16.2 Importowanie (Import) – Kopie zapasowe (Backup) .....	83
16.3 Importowanie (Import) – Zestaw Perkusyjny (Kit) .....	84
16.4 Export (Exportowanie) – Kopie zapasowe (Backup) & Zestaw perkusyjny (Kit).....	85
<b>17 MASTER.....</b>	<b>86</b>
17.1 Rozdział sygnałów (Routing) / Instrument .....	87
17.1.1 Wybór oraz aktywacja/dezaktywacja wyjść.....	88
17.2 Rozdział sygnałów (Routing / Others) .....	90
17.3 Rozdział sygnałów DAW (Routing DAW).....	91
17.4 Lista utworów (Setlist) .....	92
17.4.1 Edycja listy utworów (Set Edit) .....	93
17.4.2 Edycja utworu (Song Edit) .....	94
17.4.3 Edycja listy utworów (Set Edit) / Lista nazw (Name list) .....	96
17.5 Wyjście główne (Master) i Wyjście słuchawkowe (Headphone) - Equalizer / Kompresor .....	97
17.6 MIDI .....	98
17.6.1 Ustawienia MIDI dla padów (MIDI Pad Settings) .....	100
17.6.2 Sterowanie MIDI (MIDI Control) .....	104
17.6.3 Globalne ustawienia MIDI (MIDI Global Settings) .....	106
17.7 Sterowanie przetącznikami (Switch Control).....	112
<b>18 KONFIGURACJA (SETUP).....</b>	<b>114</b>
18.1 Bluetooth.....	117
18.1.1 Nazwa Bluetooth (BT Name) .....	119
<b>19 AKTUALIZACJE (UPDATE).....</b>	<b>121</b>
<b>20 Przydatne Informacje .....</b>	<b>121</b>

20.1	Gwarancja .....	121
20.2	Wykrywanie i usuwanie problemów .....	122
20.3	Lista MIDI / Nuty & NRPN / GEWA G5 & G9 .....	123
20.3.1	Lista triggerów zestawów perkusyjnych .....	123
20.3.2	Edycja Bębnów Kontrolery NRPN.....	127
20.3.2	Efekty, kontrolery NRPN.....	129
20.3.3	Kontrolery NRPN Master /Monitor/HP EQ/Kompresor .....	132
20.3.4	Kanał wejściowy kompresora (Compressor Input) / Redukcja wzmocnienia (Gain Reduction) / Opis reakcji algorytmu na poziomy na kanałach wyjściowych .....	134
20.3.5	Edycja ustawień triggerów, kontrolery NRPN.....	135
20.3.6	Opis pakietu krzywych triggerów.....	136
20.3.7	Pozostałe kontrolery NRPN.....	136
20.3.8	Pakiet reakcji algorytmu na poziomy na kanałach wyjściowych - opis (Host -> 5916) .....	138
20.3.9	Ustawienia MIDI .....	139
20.3.10	Ustawienia metronomu.....	139

## **21 Dane techniczne ..... 141**

Drogi Użytkowniku!

Dziękujemy za zakup naszego modułu GEWA G5! Jest to doskonałej jakości elektroniczny moduł perkusyjny, który zapewni imponujący dźwięk i wrażenia z gry, łatwość użytkowania i obsługi oraz dostęp do wielu ciekawych funkcji.

Twoje bezpieczeństwo jest dla nas bardzo ważne! Prosimy zatem uważnie przeczytać informacje dotyczące bezpieczeństwa i zastosować się do zaleceń.

Zalecamy przechowywanie tej instrukcji obsługi w bezpiecznym i dostępnym miejscu oraz przekazanie jej kolejnemu właścicielowi lub użytkownikowi Twojego modułu GEWA G5.





## 1 INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

**Producent nie ponosi odpowiedzialności za obrażenia osób lub szkody materialne wynikające z niewłaściwego użytkowania urządzenia!**

**Używaj wyłącznie cyfrowego zestawu perkusyjnego zawsze zgodnie z poniższą instrukcją!**

### 1.1 SYMBOLE UŻYWANE W INSTRUKCJI

Poniższe symbole służą do sygnalizowania zagrożeń i udzielania porad:

Poziom ryzyka	Symbol	Definicja
Poważne obrażenia		OSTRZEŻENIE Nieprzestrzeganie poniższych instrukcji bezpieczeństwa może spowodować poważne obrażenia lub śmierć.
Zagrożenie porażeniem elektrycznym		OSTRZEŻENIE Nieprzestrzeganie poniższych instrukcji bezpieczeństwa może spowodować poważne obrażenia lub śmierć z powodu porażenia prądem.
Nieznaczne obrażenia i uszkodzenie urządzenia		UWAGA Nieprzestrzeganie poniższych instrukcji bezpieczeństwa może spowodować niewielkie obrażenia i / lub uszkodzenie urządzenia.
Uwagi		UWAGA Pomaga uniknąć obrażeń oraz uszkodzenia urządzenia.
Wskazówka		WSKAZÓWKA Wskazówki dotyczące optymalnej obsługi cyfrowego modułu perkusyjnego GEWA.

## 1.2 ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

Zawsze przestrzegaj podanych poniżej środków bezpieczeństwa. Nieprzestrzeganie zasad bezpieczeństwa może mieć poważne konsekwencje:

- poważne obrażenia ciała, a nawet utrata życia
- zagrożenie porażeniem elektrycznym
- zwarcie elektryczne
- uszkodzenie urządzenia
- pożar

Możliwe są także inne zagrożenia i dlatego lista ta nie jest pełna.



### OSTRZEŻENIE Zagrożenie porażeniem elektrycznym



- Nie narażaj urządzenia na kontakt z wodą, tzn. zalanie, zachlapanie itp.
- Nigdy nie umieszczaj naczyń wypełnionych wodą lub innymi płynami (wazonów, szklanek itp.) na urządzeniu lub w jego bezpośredniej bliskości.
- Wtyczka sieciowa zawsze powinna być bezwarunkowo sprawna. Nigdy nie używaj uszkodzonych źródeł zasilania / przewodów.
- Zainstaluj oryginalne źródła zasilania / kable w pewny sposób, aby uniknąć ryzyka uszkodzenia.
- Nawet niskie napięcie elektryczne może prowadzić do poważnych obrażeń, a nawet śmierci!
- Nigdy nie otwieraj obudowy urządzenia.
- Nigdy nie wlewaj wody ani płynów do urządzenia.
- Nigdy nie czyść urządzenia wilgotną szmatką.
- Nigdy nie podłączaj ani nie odłączaj urządzenia do zasilania mokrymi dłońmi i nigdy nie ciągnij za kabel, ponieważ może zostać uszkodzony.
- Jeśli jakkolwiek ciecz przypadkowo dostanie się do urządzenia, natychmiast odłącz ją od zasilania. We wszystkich powyższych przypadkach należy sprawdzić stan urządzenia w autoryzowanych punktach obsługi Klienta GEWA.
- Nigdy nie używaj uszkodzonych źródeł zasilania / kabli.
- Chroń przewód zasilający przed nadeięnięciem lub przytraśnięciem, szczególnie przy wtyczkach oraz gniazdkach elektrycznych, a także w miejscach, gdzie kable wychodzą z urządzenia.



### OSTRZEŻENIE Zapobieganie pożarowi

- Zapewnij odpowiednią wentylację w obrębie minimum 7 cm (3 cale) wokół urządzenia.
- Upewnij się, że wentylacja nie jest utrudniona przez zakrycie otworów wentylacyjnych takimi przedmiotami jak gazety, obrusy, zastony itp.
- Nie stawiaj na urządzeniu źródeł otwartego ognia, takich jak zapalone świece lub lampy naftowe ponieważ mogą one się przewrócić i spowodować pożar.
- Nigdy nie należy rozpalać ognia na lub w pobliżu cyfrowego zestawu perkusyjnego.



- Nie instaluj w pobliżu urządzenia źródeł ciepła, takich jak kaloryfery, rejestratory ciepła, piece lub inne urządzenia (w tym wzmacniacze) wytwarzające ciepło.
- Korzystaj z urządzenia tylko w umiarkowanym klimacie (nie w klimacie tropikalnym).



### OSTRZEŻENIE **Niecodzienne objawy**



Wyłącz urządzenie lub natychmiast odłącz je od zasilania, jeśli nastąpi:

- nagły zanik dźwięku, gdy urządzenie jest używane
- urządzenie emituje niezwykły zapach lub dym.

Niezbędne jest sprawdzenie urządzenia przez dział obsługi klienta GEWA.



### UWAGA **Uszkodzenie urządzenia**

- Niedopasowanie napięcia elektrycznego może uszkodzić urządzenie. Używaj modułu tylko w prawidłowym zakresie napięcia (zaznaczonym na odpowiedniej płytce znamionowej).
- Używaj wyłącznie źródła zasilania i kabla zasilającego dostarczonego z urządzeniem.
- Nigdy nie należy umieszczać kabla zasilającego w pobliżu źródeł ciepła, takich jak kaloryfery lub promienniki.
- Nie zginiąj gwałtownie kabla ani nie doprowadzaj do jego uszkodzenia w inny sposób (! Niebezpieczeństwo przerwania kabla!).
- Ułóż kabel zasilający w taki sposób, aby uniknąć potknięcia się lub przewrócenia na niego ciężkiego przedmiotu.
- Nie umieszczaj żadnych przedmiotów na kablu zasilającym.
- Regularnie sprawdzaj zasilanie i usuń widoczny kurz lub brud z urządzenia.



### UWAGA **Uszkodzenia spowodowane burzami**



- Burze z piorunami mogą powodować przepięcia elektryczne, które mogą uszkodzić urządzenie.
- Podczas burzy z piorunami, ale także podczas dłuższej bezczynności urządzenia, zalecamy całkowite odłączenie go od zasilania.

## 1.3 ODPOWIEDNIE OBCHODZENIE SIĘ Z URZĄDZENIEM

- Przechowuj urządzenie w suchym otoczeniu.
- Można podłączyć odtwarzacze audio (do gniazda wejściowego lub wyjściowego urządzenia) lub akcesoria do transmisji danych. Muszą one odpowiadać właściwym specyfikacjom technicznym (*patrz: rozdział Dane techniczne*).
- Wyłącznie i zawsze korzystaj ze źródeł zasilania certyfikowanych przez GEWA i upewnij się, że są prawidłowo podłączone. Zastosowane źródło zasilania musi również być zgodne ze specyfikacją napięcia w danym kraju (tabliczka znamionowa na zasilaczu).
- Elektroniczny zestaw perkusyjny może być używany tylko w oryginalnym stanie. Wszelkie modyfikacje zestawu są niedozwolone i skutkują całkowitą utratą gwarancji.
- Elektroniczny zestaw perkusyjny musi być rozstawiony na bezpiecznym, stabilnym, równym podłożu lub platformie, która jest w stanie utrzymać ciężar (*patrz: rozdział Dane techniczne*).

## 1.4 NIEWŁAŚCIWE UŻYTKOWANIE (PRZYKŁADY)

- Narażenie urządzenia na działanie otwartego powietrza lub wilgotnego / deszczowego środowiska.
- Ustawienie elektronicznego zestawu perkusyjnego w wilgotnym pomieszczeniu.
- Używanie zasilaczy nieautoryzowanych przez GEWA Music lub podłączanie urządzenia do gniazdka elektrycznego pomimo niezgodności lokalnych specyfikacji napięcia.
- Granie na elektronicznym zestawie perkusyjnym w pobliżu urządzeń elektrycznych lub elektronicznych, takich jak systemy stereo, telewizory, radia lub telefony komórkowe. Urządzenia te mogą powodować zakłócenia i poważnie wpływać na jakość dźwięku elektronicznego zestawu perkusyjnego GEWA.
- Używanie długich przewodów audio może również zakłócać jakość dźwięku.
- Należy zdecydowanie unikać silnych wibracji i wstrząsów, pyłu i ekspozycji na ciepło podczas transportowania i rozstawiania zestawu (np. w pojazdach i/lub bezpośrednim świetle słonecznym).
- Uderzanie pałkami perkusyjnymi lub innymi przedmiotami w wyświetlacz może uszkodzić szkło ochronne. Używaj tylko palców oraz zapewnij wystarczającą odległość pomiędzy modulem a podłączonym sprzętem, aby fizyczny kontakt z pałką nie był możliwy.



**Producent nie ponosi odpowiedzialności w przypadku szkód powstałych w następujących przypadkach:**

- **Niezastosowanie się do instrukcji bezpieczeństwa**
- **Nieodpowiednie obchodzenie się z urządzeniem**
- **Podłączenie interfejsów innych producentów lub niekompatybilnych urządzeń do złącz sygnałowych wejściowych / wyjściowych itp.**

## 1.5 NORMA CE



Twój moduł perkusyjny GEWA G5 spełnia wymagania dyrektyw UE:

### **Dyrektywa 2014/53/EU**

Normy, w stosunku do których deklarowana jest zgodność:

**EN55032:2015**

**EN55035:2017+A11:2020**

**EN61000-3-2:2014**

**EN61000-3-3:2013**

**EN301489-17:V3.2.4**

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

Compliance with the above directives is confirmed by the CE label on the device. The declaration of conformity can be viewed at the following address:

GEWA music GmbH  
Oelsnitzer Straße 58  
08626 Adorf  
GERMANY

## 1.6 RECYKLING



W przypadku konieczności utylizacji urządzenia należy przekazać je do lokalnego punktu zarządzania odpadami (np. przedsiębiorstwa zajmujące się utylizacją, centra recyklingu).

Niniejszy symbol wskazuje na to, że urządzenia nim oznaczone muszą być usuwane oddzielnie od odpadów domowych. Recykling odpadów elektronicznych w Polsce regulowany jest na mocy ustawy o zużytym sprzęcie elektrycznym i elektronicznym. Zgodnie z tą ustawą odpady tego typu należy deponować w miejscach przeznaczonych specjalnie do tego celu.

Pomóż nam chronić środowisko poprzez nie wyrzucanie starego sprzętu elektrycznego wraz z odpadami domowymi.

## 2 ELEMENTY ZESTAWU GEWA G5

Oryginalne opakowanie urządzenia GEWA G5 zawiera poniższe elementy. Sprawdź dokładnie kompletność zakupionego produktu:

Moduł perkusyjny G5



1x

Pendrive



1x

Uchwyt montażowy 10,5 – 12,7 mm



1x

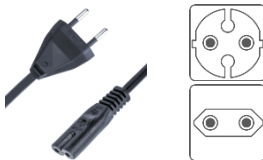
Wielojęzyczna instrukcja szybkiego startu (Quick start)



1x

Kabel zasilający 1.8 m (IEC C8)

Typ C (CEE 7/16)  
(EU | CH | CU | IL | IN)



1x

Typ I

(AU | AR | NZ)



1x

Typ A  
(US | CA | CU | JP | TW)



1x

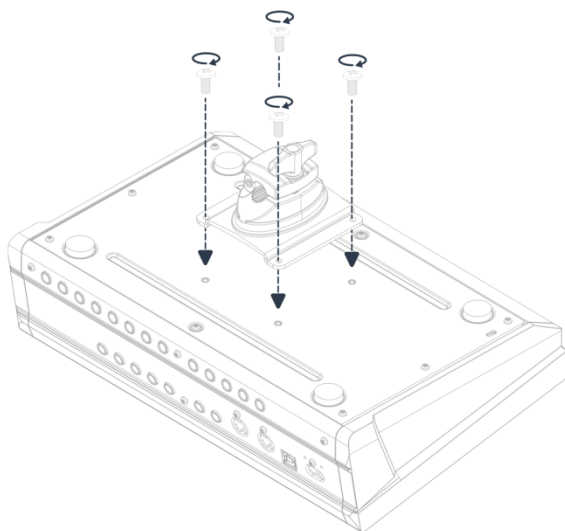
Typ G  
(UK)



1x

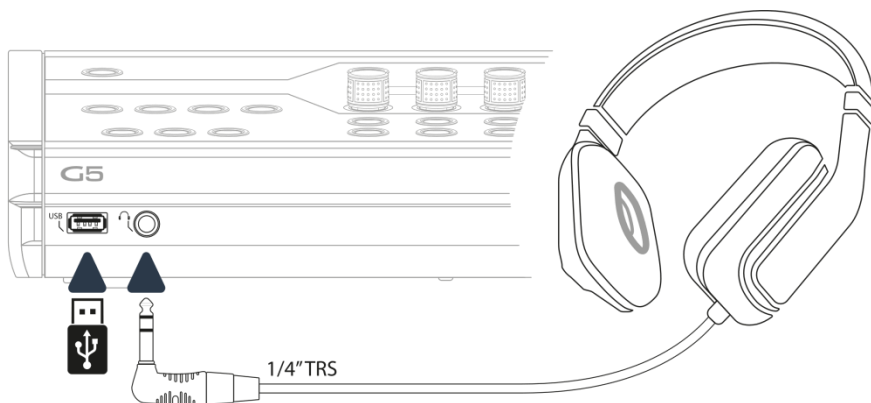
## 3 INSTRUKCJA MONTAŻU

### 3.1 MONTAŻ UCHWYTU MOCUJĄCEGO



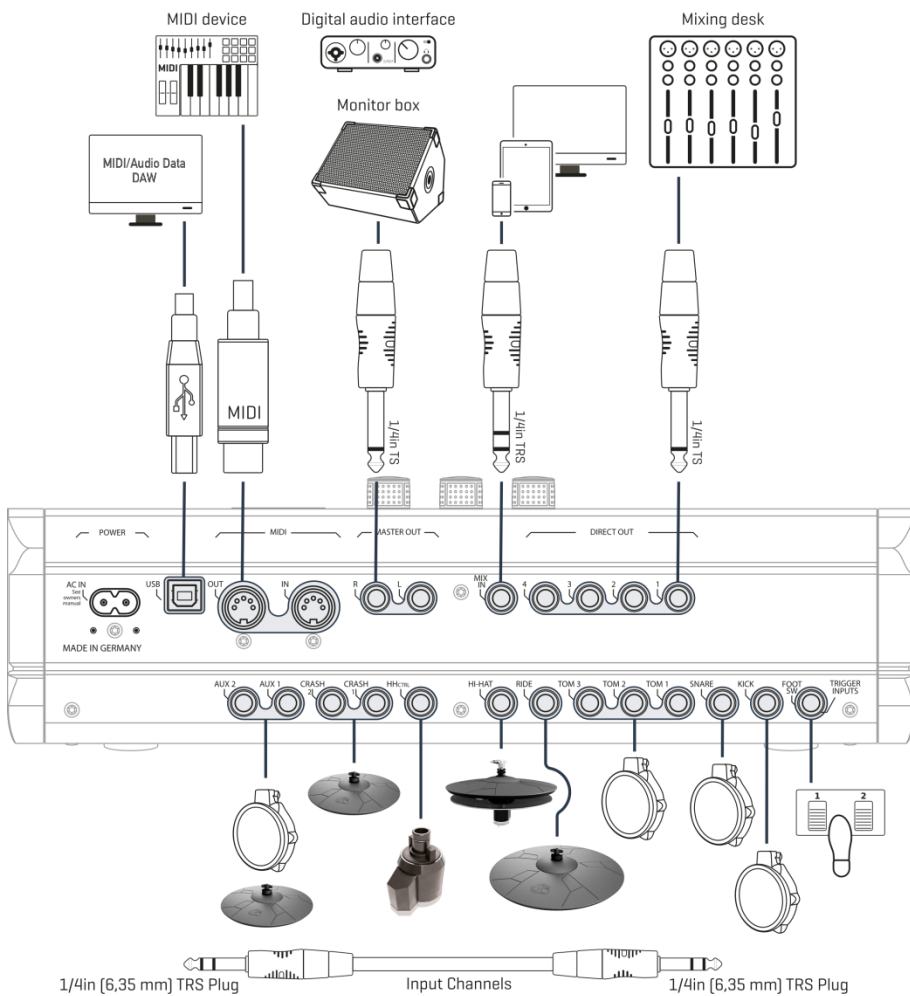
### 3.2 PODŁĄCZANIE WŁASNYCH URZĄDZEŃ DO MODUŁU

#### 3.2.1 PANEL PRZEDNI



### 3.2.2 PANEL TYLNY

Upewnij się, że zasilanie jest WYŁĄCZONE podczas podłączania modułu do urządzeń zewnętrznych.



### 3.2.3 OPIS STREF PADÓW

Aby instrukcja obsługi była jasna i zrozumiała zastosowano wspólne nazewnictwo dla wszystkich komponentów brzmieniowych padów.

Poniżej zamieszczamy przegląd terminów w języku polskim.

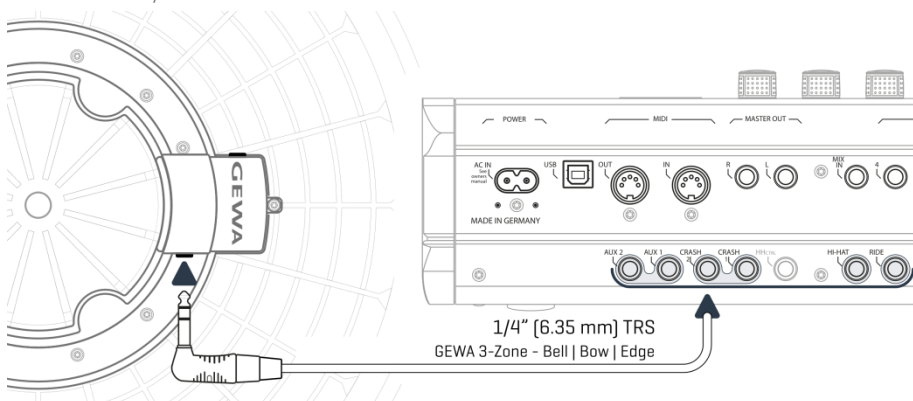
#### Nazwy stref padów

	Moduł (J. ANGIELSKI)	J. POLSKI
Talerze	Bow   Edge   Bell	Korpus   Krawędź   Kopułka
Pad 2-strefowy	Head   Rim	Naciąg   Obręcz
Hi-hat	Bow   Edge   Bell   Chick   Splash	Korpus   Krawędź   Kopułka   Słumione uderzenie talerza o talerz HH   Niestłumione uderzenie talerza o talerz HH

### 3.2.4 PADY TALERZY

#### 3.2.4.1 GEWA

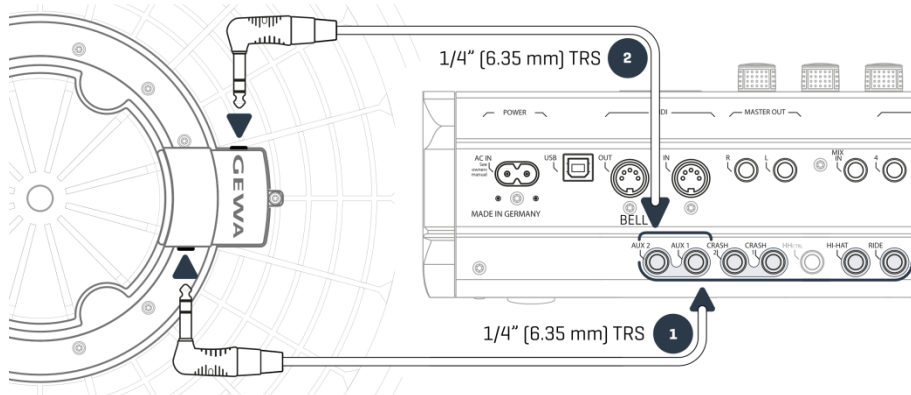
Talerze GEWA są wyposażone w dwa gniazda stereo (standard TRS 6,35 mm - 1/4"). W połączeniu z modułami GEWA właściwe jest tylko gniazdo najbliższe otworu montażowego (środkowego otworu talerza).





### 3.2.4.2 INNI PRODUCENCI

Jeśli chodzi o analogowe pady talerzy innych producentów, użyj odpowiednich gniazd wejściowych według poniższej ilustracji. **Zwróć też uwagę na ścieżkę dostępu w module [TRIGGER SETTINGS] -> AUX1 -> [F1] -> Trigger Type (3-Way):**



#### Rodzaje triggerów według rodzajów talerzy

Rodzaj talerza	Komponenty brzmieniowe <span style="float: right;">1</span>	Komponenty brzmieniowe <span style="float: right;">2</span>	Rodzaj triggera (Ustawienia triggerów)
Talerz jednostrefowy	Krawędź	Nie używany	Pojedynczy/Podwójny
Talerz dwustrefowy	Korpus   Krawędź	Nie używany	Podwójny
Talerz trzystrefowy bez dodatkowego wyjścia na kopułkę	Korpus   Krawędź   Kopułka	Nie używany	Podwójny
Talerz trzystrefowy z dodatkowym wyjściem na kopułkę	Korpus   Krawędź	Kopułka	Wyzwalający trzy brzmienia (3-Way)

**UWAGA** Różne rodzaje talerzy będą działać tylko w połączeniu z odpowiednim rodzajem triggera. Więcej informacji na temat typów triggerów znajduje się w rozdziale Ustawienia triggerów

### 3.2.4.3 PADY ANALOGOWE Z OSOBNYM KANAŁEM KOPUŁKI

Pady talerzy z dodatkowym wyjściem na kopułkę (**Bell**) można łączyć z modułem GEWA na różne sposoby. Zobacz poniższą tabelę dla wszystkich możliwych kombinacji kanałów Korpus/Krawędź (**Bow/Edge**) i Kopułka (**Bell**):

Wejścia w module GEWA dla analogowych padów talerzy z osobnym kanałem kopułki



Komponent brzmieniowy talerza (sensor)

**Korpus/Krawędź**

**Kopułka**

**Kanał  
wejściowy**

Aux 1

Aux 2



WSKAZÓWKA

*Pady talerzy z osobnym kanałem kopułki wymagają ustawienia triggerów wyzwalających **trzy brzmienia (3Way)** dla kanałów Korpus/Krawędź (kanał AUX 1). Więcej informacji na temat typów triggerów znajduje się w rozdziale Ustawienia triggerów*
















Wszystkie pozostałe pady analogowe podłącza się wg. wskazań na tylnym panelu.

## 4 INTERFACE UŻYTKOWNIKA

Funkcje pokręteł i przycisków mogą się różnić w zależności od oprogramowania. Ten rozdział opisuje standardowe funkcje podczas uruchamiania urządzenia.

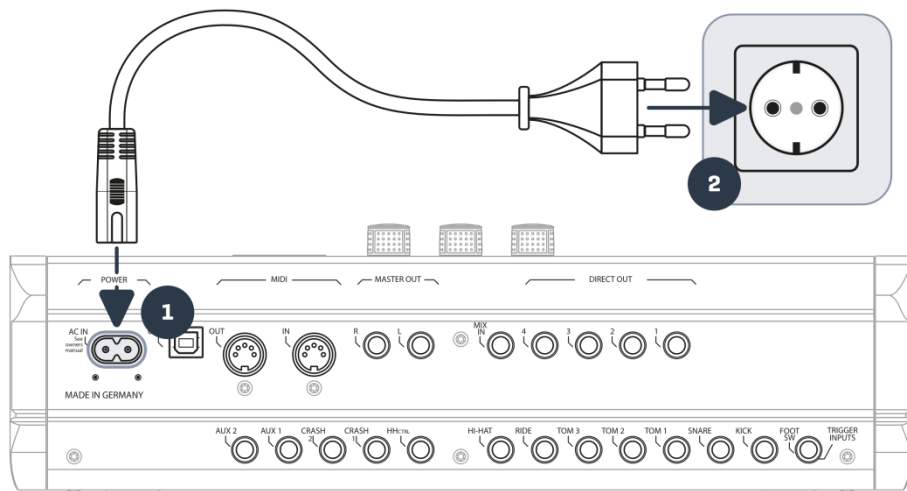


Nr	Funkcja	Nazwa	Opis
		Włącznik / wyłącznik	Włączanie i wyłączanie urządzenia.
		Przycisk 1	[Różne zastosowania] Funkcja wyświetla się w górnym polu po lewej stronie wyświetlacza.
		Przycisk 2	[Różne zastosowania] Funkcja wyświetla się w górnym polu po środku wyświetlacza.
		Przycisk 3	[Różne zastosowania] Funkcja wyświetla się w górnym polu po prawej stronie wyświetlacza.
		Wyświetlacz OLED	
		Pokrętko 1	[Różne zastosowania] Funkcja wyświetla się w dolnym polu po lewej stronie wyświetlacza.
		Pokrętko 2	[Różne zastosowania] Funkcja wyświetla się w dolnym polu po środku wyświetlacza.
		Pokrętko 3	[Różne zastosowania] Funkcja wyświetla się w górnym polu po prawej stronie wyświetlacza.
		Przycisk wyboru i potwierdzenia <b>[ENTER]</b>	[ENTER]; Start/Stop – Metronom & podstawowa nawigacja po wyświetlaczu.
		Effects (Efekty)	Otwiera menu efektów celem dokonania zmian w efektach.

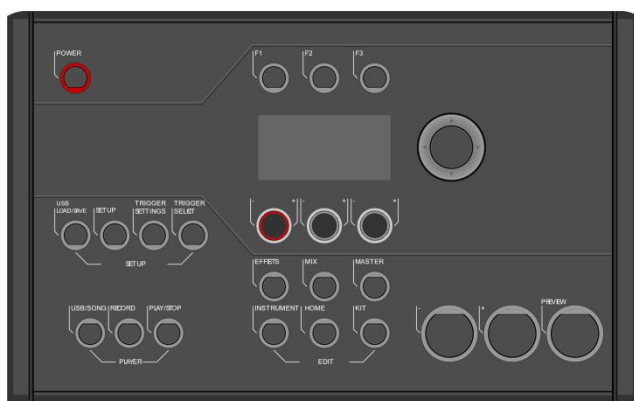
	Mix	Otwiera mikser celem regulacji głośności padów/kanatów.
	Master	Otwiera menu ustawień listy utworów (setlist), rozdziału sygnałów (routing), MIDI, EQ oraz kompresora.
	Instrument	Otwiera menu zawierające parametry padów.
	Home	Ekran startowy
	Kit (Zestaw)	Widok listy wszystkich dostępnych presetów zestawów perkusyjnych.
	USB Załaduj/Zapisz (Load/Save)	Funkcje importowania i eksportowania dla pendrive'a.
	Ustawienia (Setup)	Podstawowe ustawienia i Bluetooth
	Ustawienia triggerów (Trigger Settings)	Otwiera menu ustawień triggerów
	Wybór triggerów (Trigger Select)	Wybór wejścia triggera oraz samego triggera.
	USB/Podkład (USB/Song)	Otwiera pliki audio z pendrive'a.
	Nagrywanie (Record)	Rejestruje wszystkie sygnały audio słyszalne w wyjściu Master.
	Odtwarzanie/Stop (Play/Stop)	Odtwarza i zatrzymuje odtwarzanie wybranych podkładów z pendrive'a.
	Przycisk [ - ]	Różne zastosowania zależnie od tego, co aktualnie pokazuje wyświetlacz.
	Przycisk [ + ]	Różne zastosowania zależnie od tego, co aktualnie pokazuje wyświetlacz.
	Podgląd (Preview)	Przesłuchanie wybranego brzmienia

## 5 WŁĄCZANIE I WYŁĄCZANIE URZĄDZENIA

- 1 Podłącz wtyczkę zasilania sieciowego do gniazda AC IN na tylnym panelu urządzenia.  
Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi bezpieczeństwa (rozdział Instrukcje dotyczące bezpieczeństwa)
- 2 Podłącz wtyczkę do gniazda sieciowego.



- 3 Przy prawidłowo podłączonym przewodzie włącznik **[Power]** świeci się czerwono. Urządzenie jest w trybie gotowości i jest gotowe do działania. Naciśnij włącznik **[Power]**, aby uruchomić urządzenie.
- 4 Poczekać aż urządzenie uruchomi się.
















UWAGA

Dla celów oszczędności energii moduł GEWA G5 posiada funkcję "AUTO OFF". Dzięki tej funkcji stacja robocza wyłączy się automatycznie, jest pozostawi się ją w bezczynności przez ponad 30 minut (ustawienie fabryczne). Można zmienić tę właściwość w następujący sposób: [SETUP] → Auto Off

## 5.1 LISTA IKON

Ikony modułu GEWA G5		
Symbol	Opis	Kategoria
	Główne wyjście sygnału (Master Out)	Wyjście (Output)
	Słuchawki	Wyjście (Output)
	Metronom-Tempo	Klik (Click)
	Akcent	Klik (Click)
	Głośność odtwarzacza	Miks (Mix)
	Mix-in	Miks (Mix)
	Głośność metronomu	Miks (Mix)
	Rozmieszczenie w panoramie (Panning)	Miks (Mix)
	Przycisk nawigacji [8]	Rozdział sygnału (Routing)
<b>Odtwarzacz Podkładów</b>		
	Plik z podkładem audio	Odtwarzacz podkładów
	Folder	Odtwarzacz podkładów
	Pętla (Loop)	Odtwarzacz podkładów
	Początek pętli	Odtwarzacz podkładów
	Pętla aktywna	Odtwarzacz podkładów
<b>Obsługa presetów</b>		
	Zakończ / Cofnij	Nawigacja
	Załaduj	Nawigacja
	Zapisz	Zarządzanie presetem
	Edytuj	Nawigacja
	Pobierz z pendrive'a	Nawigacja
	Preset fabryczny	Nawigacja
	Otwórz	Nawigacja
	Usuń literę/znak	Nawigacja
	Przejdź w górę/dół listy	Nawigacja

<b>Wybór triggera</b>		
	Strefa - Naciąg	Czujnik triggera
	Strefa – Obręcz	Czujnik triggera
	Strefa – Korpus	Czujnik triggera
	Strefa – Krawędź	Czujnik triggera
	Strefa – Kopułka	Czujnik triggera
	Hi Hat	Czujnik triggera
	Aktywna strefa	Ustawienia
<b>Bank triggerów</b>		
	Bank triggerów – Bęben basowy	Kategoria
	Bank triggerów - Pad	Kategoria
	Bank triggerów – Talerz	Kategoria
	Bank triggerów – Hi-Hat	Kategoria

## 6 ZANIM ZACZNIESZ...

Ten rozdział zawiera krótkie wprowadzenie do najważniejszych ustawień globalnych modułu GEWA G5.

### 6.1 KREATOR INSTALACJI / ASYSTENT KONFIGURACJI

Podczas pierwszego uruchomienia oraz po każdym fabrycznym resecie użytkownik otrzymuje pomoc w konfiguracji urządzenia.

Dzięki temu można szybko i łatwo dokonać podstawowych ustawień modułu GEWA G5. Można wyjść z tego procesu poprzez naciśnięcie **[F3] [CANCEL]** dokonać ustawień ręcznie.

**W celu ręcznego dokonania ustawień prosimy zapoznać się z poniższymi rozdziałami!**

1



[POWER]  
naciśnij



Naciśnij przycisk **[F2] [START]**.

2



[F2]



Teraz wybierz ustawienie triggera za pomocą przycisku nawigującego **[8]**, a następnie potwierdź wybór naciskając przycisk **[F2]**.

3



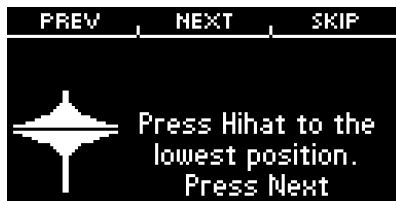
[F2]  
NEXT





Sciśnij talerze hi-hatu stopą i naciśnij **[F2] [NEXT]**.

4



Otwórz hi-hat maksymalnie i naciśnij **[F2] [NEXT]**.

5



Sprawdź hi-hat i naciśnij **[F2] [SAVE]**.

6



Ustaw timer dla funkcji automatycznego wyłączenia za pomocą klawiszy nawigacyjnych [8] i potwierdzić wybór klawiszem **[F2] [NEXT]**.

7



Dokonano konfiguracji ustawień modułu G5. Naciśnij **[F3] [DONE]**.

8



## 6.2 KONFIGURACJA TRIGGERÓW

Stacja robocza GEWA zapewnia wstępne ustawienia triggerów dla różnych dostępnych konfiguracji padów. Jeśli zakupiłeś jeden z zestawów G5 zawierający pady, to wybierz jedną z poniższych konfiguracji, aby uzyskać optymalne działanie triggerów:

### GEWA G5 STUDIO I GEWA G5 PRO

W przypadku korzystania z modułu G5 z konfiguracją padów właściwą dla modułu G9 prosimy o wybranie jednego z poniższych ustawień fabrycznych triggerów:

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

Postępuj zgodnie z instrukcjami bezpieczeństwa zawartymi w rozdziałach 1-5 instrukcji uproszczonej "Szybki start" instrukcji obsługi i wykonaj następujące czynności:

Włącz urządzenie przez naciśnięcie przycisku **[POWER] [P]**.

1



Naciśnij przycisk **[18] [TRIGGER SELECT]**.

2



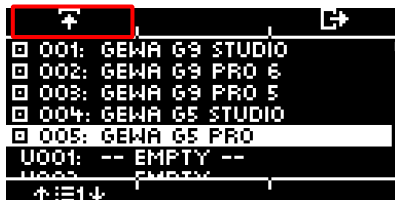
Naciśnij [F1] „PRESET“

4



Użyj pokrętki [5] lub klawiszy nawigacyjnych [8] celem wybrania zestawu perkusyjnego GEWA z listy, a następnie potwierdź za pomocą [F1]. Proces jest teraz zakończony i Twój zestaw perkusyjny GEWA jest optymalnie zestrojony z modułem G5.

5



## 6.3 KALIBRACJA HI-HATU

Hi-hat jest najbardziej złożonym instrumentem w zestawie perkusyjnym. Aby osiągnąć najlepsze efekty podczas gry, wymaga on szczególnie dobrego zestrojenia pomiędzy hardwarem a oprogramowaniem. W celu dokonania kalibracji hi-hatu prosimy postępować zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Naciśnij przycisk [18] [TRIGGER SELECT].

1



Rozpocznij kalibrację i naciśnij przycisk [F3] „HH-CALIB.“

2



Zamknij hi-hat do najniższej pozycji. Postępuj według instrukcji i naciśnij **[F1]** „NEXT”.

3



Otwórz hi-hat całkowicie. Potwierdź naciskając przycisk **[F1]** „FINISH”.

4



Teraz hi-hat jest w pełni skalibrowany i nadaje się do gry. Ikona hi-hatu pozwala bezpośrednio sprawdzić, czy mechanizm działa. Następnie potwierdź ustawienia naciskając przycisk **[F1]** „DONE”

5



Jeśli chcesz wyjść z funkcji kalibracji bez zapisywania ustawień, naciśnij przycisk **[F3]**.

## 7 INTERFEJS UŻYTKOWNIKA - PODSTAWY

### 7.1 FUNKCJE OGÓLNE

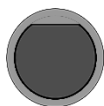
Moduł GEWA G5 wyposażono w przyciski oraz pokrętła ułatwiające obsługę urządzenia. Dostęp do każdego menu uzyskuje się przez naciśnięcie odpowiedniego przycisku na module. Aby wyjść z menu należy nacisnąć przycisk innego menu. Będąc w podmenu należy cofać się pojedynczo, jeden poziom po drugim, za każdym razem naciskając przycisk **↶ [F3]**



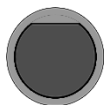
Do obsługi można także skorzystać z klawiszy nawigacyjnych [8]. Użyj klawiszy celem dokonania wyboru z list:

**DOWN [↵]; UP [↶]; LEFT [↵]; RIGHT [↷]**

**Czarny przycisk** w środku to klawisz **[ENTER]**, a także przycisk **start/stop** dla metronomu (**metronome/click**).



Zestawy perkusyjne można na przykład zmieniać w menu "Home" za pomocą przycisków **[+]** and **[-]** ([22 & 23]). Parametry można także zmieniać w innych menu.



Przycisk **[PREVIEW]**, znajdujący się w prawym dolnym polu, umożliwia podgląd brzmienia wybranego pada. Dostęp do funkcji podglądu brzmień jest również możliwy z pozycji listy wyboru. Wybierz pad lub brzmienie z listy, a następnie dotknij przycisku **[PREVIEW]**. Korzystanie z tej funkcji nie wymaga podłączenia pada.

### 7.2 ŁADOWANIE I ZAPISYWANIE PRESETÓW


W niektórych menu można załadować preset, a także zapisać własny preset użytkownika lub zmienić jego nazwę. Poniżej znajdziesz kilka przykładów tej funkcji i jej obsługi.

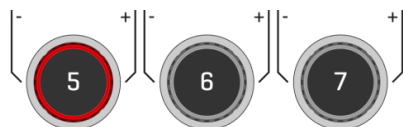
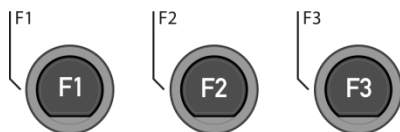
*Natychmiast po wprowadzeniu zmian w ustawieniach, które nie zostały automatycznie zapisane, symbol **[\*]** wyświetla się obok odpowiedniej nazwy. **Zapisz swoje zmiany zanim***






***(!) zmienisz preset zestawu perkusyjnego. W przeciwnym wypadku niezapisane ustawienia zostaną utracone.***

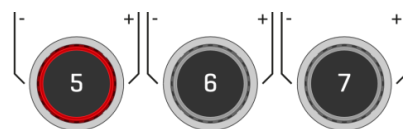
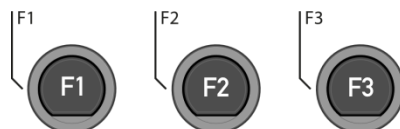
## 7.2.1 ŁADOWANIE PRESETU

- Użyj pokrętki [5] lub sterowania nawigacją [8] celem dokonania wyboru presetu z listy.
- Naciśnij przycisk  [F1] or [ENTER], aby załadować preset.



## 7.2.2 ZAPISYWANIE PRESETU

- Presety oznaczone symbolem  nie mogą zostać nadpisane. Prosimy wybrać wolny slot użytkownika z listy i nacisnąć .
- Zapisane sloty użytkownika mogą zostać nadpisane przez naciśnięcie przycisku  [F2]. W ten sam sposób dokonujemy zmiany ich nazwy.



## 7.2.3 WPROWADZENIE NAZWY PRESETU

- Użyj przycisków sterowania nawigacją [8] lub pokrętkę [6] <CHAR>, aby wybrać żądaną literę.
- Naciśnij [ENTER], aby potwierdzić odpowiednią literę.
- Aby zmienić pozycję kursora, użyj pokrętkę [5] <CUR>.
- Duże i małe litery oraz znaki specjalne wybiera się za pomocą pokrętkę [7] ABC abc.
- Pojedyncze litery usuwa się przez naciśnięcie przycisku ↵ [F2].
- Odwołanie polecenia odbywa się przez przyciśnięcie przycisku ⏪ [F3].
- **Zapisz** nazwę pliku przyciskając przycisk ⏩ [F1]



## 8 PULPIT (HOME)



Home

Jest to ekran startowy zawierający najważniejsze funkcje związane z grą na zestawie perkusyjnym oraz ćwiczeniem. Aktywny zestaw perkusyjny jest wyświetlony po środku ekranu. Jeśli numer zestawu zostanie oznaczony gwiazdką, oznacza to, że jego parametry uległy zmianie. Aby zachować ustawienia należy zapisać dany preset przed przejściem do innego presetu.

### Funkcje

#### Wybór zestawu perkusyjnego

Istnieje kilka możliwości:

- Naciśnij **[F1]**, aby otworzyć przeglądarkę zestawów perkusyjnych. Następnie wybierz zestaw z listy używając kursora **[8]** lub pokrętła **[5]**. Potwierdź za pomocą **[F1]** lub **[ENTER]**.
- Naciśnij **[+]** oraz **[-]** (**22 and 23**), aby przewijać **listę zestawów perkusyjnych**.
- Użyj kursorów **[8]** celem przejścia do kolejnego zestawu. Użyj przycisków **[↖]** & **[↗]**, aby przeskakiwać o 10 zestawów w górę lub w dół.



#### Zmiana właściwości obręczy werbla

Określ, czy chcesz użyć cross-sticka (X-Stick), rimshota lub dynamicznego połączenia obu brzmień (X-Fade).

- Dotknij przycisku **[F2]** wielokrotnie, aż do **wybrania odpowiedniej funkcji**.  
*X-Fade -> X-Fade (Edit) -> Rimshot -> X-Stick*
- Jeśli wybrano "X-FADE", należy jeszcze raz nacisnąć **[F2]**, aby ustawić żądany próg za pomocą pokrętła **[6]**.  
Wartość progowa determinuje zmianę pomiędzy brzmieniami X-stick a rimshot.





## Ustawienia metronomu

Możesz włączać i wyłączać metronom w dowolnym momencie naciskając [ENTER]. Możesz również przechodzić do poszczególnych funkcji metronomu za pomocą przycisku [F3]. W takim przypadku pole po prawej stronie ekranu na dole zaczyna migać.

- Obróć pokrętkę [7], aby wybrać tempo.
- Dotknij [F3], aby otworzyć edytor metronomu. Możesz tutaj zmienić metrum, rytm, głośność klika oraz inne ustawienia metronomu.



## 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**.



Przed użyciem ustaw głośność słuchawek na niskim poziomie, aby uniknąć uszkodzenia słuchu. Zwłaszcza w przypadku odsłuchów dousznych głośność bywa postrzegana w inny sposób, co może doprowadzić do uszkodzenia słuchu przy zbyt wysokim jej poziomie.


## 8.1 BRZMIENIA ZESTAWÓW PERKUSYJNYCH (PRESETY)



HOME → [F1]

Drum Kit





Na pulpicie (**Home**) można wejść do całej listy zestawów perkusyjnych poprzez dotknięcie przycisku [F1] (Drum Kit). Aktywny w danej chwili zestaw perkusyjny jest podświetlony na liście. W tym oknie można zarządzać wszystkimi zestawami perkusyjnymi..

Presety fabryczne są oznaczone znakiem . Własne presety użytkownika są oznaczone literą "U". Przykład: "U001"

Naciśnij  [F3], aby wyjść z menu.

Można przejść bezpośrednio do listy wyboru przez naciśnięcie przycisku [14] [KIT].

### Funkcje

Kategoria	Ładowanie (Load)	Zapisanie (Save) / Nadpisanie (Overwrite)
 Preset fabryczny		
Preset użytkownika		
Działanie	Naciśnij (Press) [F1]	Naciśnij (Press) [F2]

Po załadowaniu zestawu perkusyjnego nastąpi automatyczne przekierowanie do menu HOME.

Szczegółowy opis wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów można znaleźć pod adresem:



Natychmiast po wprowadzeniu zmian w ustawieniach, które nie zostały automatycznie zapisane, symbol [!] wyświetla się obok odpowiedniej nazwy. **Zapisz swoje zmiany zanim (!) zmienisz preset zestawu perkusyjnego.** W przeciwnym wypadku niezapisane ustawienia zostaną utracone.



## 8.2 STYLE WERBLA – CZUŁOŚĆ PARAMETRÓW RIMSHOT, RIMCLICK & X-FADE



HOME → [F2]

X-Fade

Możesz ustawić stałe lub zmienne brzmienie dla obręczy werbla, naciskając kilkakrotnie klawisz [F2]:

1. Rimshot
2. X-Stick
3. X-Fade = Dynamicznie kontrolowana funkcja umożliwiająca przechodzenie między brzmieniem cross-stick a rimshot, w zależności od siły uderzenia.



4. X-Fade EDIT = Otwiera się okno z suwakiem. Teraz można ustawić pożądaną wartość progową za pomocą pokrętki [6]. Okno zamyka się automatycznie po 2 sekundach.



## 8.3 USTAWIENIA METRONOMU

Home → [F3]

Click

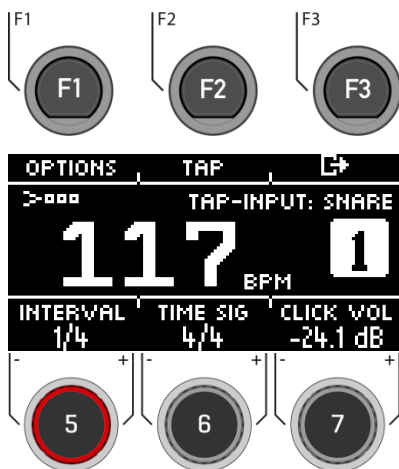
Ten widok zawiera wszystkie funkcje metronomu. Na środku wyświetlacza widać ustawione tempo wyrażone w uderzeniach na minutę (bpm). Podświetlona liczba po prawej stronie ekranu pokazuje aktualnie ustawione metrum (TIME SIG). Jeśli jest aktywowany, symbol **ACCENT** (>■■■■) po lewej stronie wyświetlacza pokazuje, czy pierwsza miara jest akcentowana, czy nie. Jeśli funkcja nabijania jest włączona, odpowiedni kanał jest również wyświetlany.

Włącz i zatrzymaj metronom naciskając przycisk [ENTER] [8].

### Ustawianie tempa (bpm)

- Za pomocą klawiszy nawigacji [8]:  
**Lewo (Left)** [←] oraz **pravo (right)** [→] 1 bpm na jedno dotknięcie przycisku.  
**W dół (Down)** [↓] oraz **w górę (up)** [↑] 10 bpm na jedno dotknięcie przycisku.
- Tempo można również zmieniać przy pomocy przycisków [-] (22) oraz [+] (23).

Równolegle możesz wybrać wejście triggera (pad), za pomocą którego możesz określić tempo, grając na padzie (nabijanie - tap) Ustawienia kanału nabijania (tap) można znaleźć w **Opcjach (Options)** [F1].



[ENTER] = START & STOPP

### Opcje (Options)

Po naciśnięciu przycisku **[F1]** otwiera się pełna lista dostępnych ustawień metronomu.

W przypadku niektórych z tych funkcji na wyświetlaczu pojawia się uproszczona opcja ustawień. Obróć pokrętkę **[5]**, **[6]** oraz **[7]** aby dostosować wartości lub przewijać podmenu celem ustawienia metrum, liczby nut w takcie (**Rhythm Interval**) lub głośności kliku.

Aby wyjść z funkcji metronomu i powrócić do ekranu głównego, naciśnij przycisk **[F3]**.

### Liczba nut w takcie (Rhythm Interval)

Użyj pokrętki **[5]**, aby ustawić interwał.

### Time Sig

Przewin fabryczne metra za pomocą pokrętki **[6]**.

Aby zapoznać się z ustawieniami zaawansowanymi, naciśnij **[F1] [OPTIONS]**.

### Głośność kliku

Dostosuj głośność dźwięku metronomu.



Przed użyciem ustaw głośność słuchawek na niskim poziomie, aby uniknąć uszkodzenia słuchu. Zwłaszcza w przypadku odstępów dousznych głośność bywa postrzegana w inny sposób, co może doprowadzić do uszkodzenia słuchu przy zbyt wysokim jej poziomie.

## 8.4 OPCJE

Home → [F3] → [F1]

Opcje metronomu

Nawiguj po liście za pomocą pokrętła [5] lub klawiszy nawigacyjnych [8]. Wybrana funkcja jest wyróżniona białym paskiem. Jeśli istnieje zaawansowane opcje edycji wpisu, można je dalej dostosować za pomocą pokrętła [7] lub naciskając [ENTER].

### Akcent na 1 (>###)

Przełączaj pomiędzy "on" („włączony”) i "off" („wyłączony”) naciskając [F1].

Gdy funkcja jest włączona, symbol >### w oknie głównym jest podświetlony i podkreślony jest pierwszy takt.

### Brzmienie (Sound)

Naciskając [F2] można wybrać spośród sześciu fabrycznie zainstalowanych brzmień metronomu.

### Wskaźnik wizualny (Visual Indicator)

Nawet po zatrzymaniu metronomu, nadal będziesz otrzymywać wizualną informację zwrotną o ustawionym tempie. Przełącz funkcję na „off”, aby otrzymywać wizualne informacje zwrotne tylko wtedy, gdy metronom jest włączony.

### Metrum (Time Signature)

Przeviń wstępnie ustawienie metra (Time Signature).

Najczęściej stosowane metra znajdują się z przodu listy.

Naciśnij [ENTER], aby przejść do trybu edycji. Tutaj możesz również ustawić specjalne metrum.

Użyj pokrętła [5] [<COUNT>], aby wybrać **metrum**. Użyj pokrętła [6] [<PULSE>], aby wybrać **puls**.

**Zapoznaj się z ilustracją po prawej stronie**

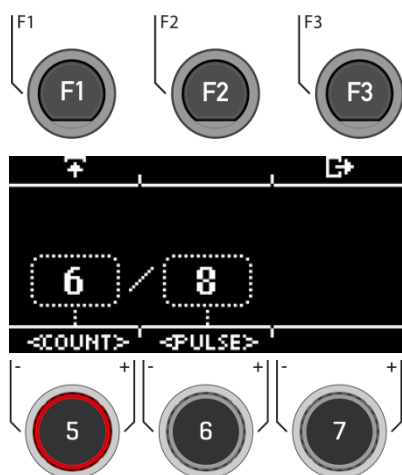
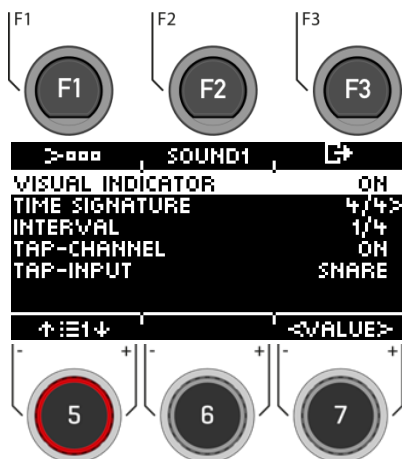
Potwierdź wybór za pomocą ↵ [F1] lub anuluj proces naciskając ↵ [F3].

### Liczba nut w takcie (Interval)

Istnieje możliwość wyboru sześciu opcji liczby nut w takcie: 1/4 | 1/8 | 1/12 | 1/16 | 1/2 | 3/8

### Włączanie i wyłączanie kanału przez dotknięcie (Tap channel on / off)

Switch your selected tap channel on and off.



## Wybór kanału wejściowego przez dołknięcie (Tap channel)

Wybierz kanał wejściowy, z którego chcesz korzystać, aby ustalać tempo w funkcji nabijania (Tap).

Aby powrócić do ekranu głównego metronomu, naciśnij przycisk **[F3]**.

# 9 ZESTAW PERKUSYJNY

Menu zestawów perkusyjnych (Kit) zawiera listę wszystkich presetów zestawów perkusyjnych oferowanych przez moduł GEWA G5, a także takich, które mogą być zapisane jako preset użytkownika.



Kit

Kit

Naciskając przycisk [KIT], możesz uzyskać dostęp do całej listy zestawów perkusyjnych.

Aktywny zestaw perkusyjny jest domyślnie podświetlony na liście.

W tym oknie można zarządzać wszystkimi zestawami perkusyjnymi.

Ustawienia fabryczne są oznaczone znakiem .

Własne presety są oznaczone literą „U”. Przykład: „U001”.

Naciśnij **[F3]**, aby wyjść z menu.

Możesz również uzyskać dostęp do listy w menu „HOME” za pomocą **[F1]**.





## Funkcje

### Kategoria

Ładowanie (Load)

Zapisanie (Save) /  
Nadanie nazwy  
(Name) /  
Nadpisanie  
(Overwrite)

 **Preset fabryczny**  
 **Preset użytkownika**



Naciśnij (Press)  
[F1]



Naciśnij (Press)  
[F2]

Po załadowaniu zestawu perkusyjnego zostaniesz automatycznie przekierowany do menu HOME.

**Szczegółowy opis dotyczący wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: Ładowanie i zapisywanie presetów**



Natychmiast po wprowadzeniu zmian w ustawieniach, które nie zostały automatycznie zapisane, symbol **[\*]** wyświetla się obok odpowiedniej nazwy. **Zapisz swoje zmiany zanim (!) zmienisz preset zestawu perkusyjnego.** W przeciwnym wypadku niezapisane ustawienia zostaną utracone.

# 10 INSTRUMENT

Menu **Instrument** zawiera wszystkie opcje brzmień. Możesz tworzyć własne presety zestawów perkusyjnych i modyfikować ustawienia zestawu perkusyjnego (presety). Dla przykładu, można zmieniać poszczególne brzmienia padów, dostrajając je i dodawać efekty. Możliwe jest również dodanie korektorów i kompresorów do każdego padu oraz wybranie drugiego brzmienia dla każdego kanału. Zainstalowane na stałe presety zestawów perkusyjnych są dobrym punktem wyjścia.

Wszystkie dostępne opcje są częścią **parametrów zestawów perkusyjnych** i wpływają na poziomy padów oraz ich komponentów brzmieniowych. Zmiany ustawień są zapisywane w momencie zapisywania danego zestawu perkusyjnego.

Najpierw wybierz żądany kanał wejściowy i strefę pada, aby móc edytować parametry.



Zmiany wprowadzone w ustawieniach wstępnych (presetach) nie są automatycznie zapisywane. Zmiany są oznaczone gwiazdką [\*] obok nazwy zestawu perkusyjnego. Zapisz zmiany w: [KIT] -> [Select a user preset slot] -> [F2]. Jeśli nie zapiszesz i nie zmienisz presetu zestawu perkusyjnego, wszystkie zmiany zostaną zresetowane do ostatniego zapisanego stanu.



## INSTRUMENT

## Instrument

Aktualnie załadowany zestaw perkusyjny jest zawsze widoczny w górnej części wyświetlacza. Za pomocą pokrętki [5] możesz wybrać odpowiednie **wejście** (pad lub talerz), które chcesz edytować.

Wybierz odpowiednią **strefę** za pomocą pokrętki [6].

Możesz także skorzystać z funkcji **automatycznego wykrywania** (Auto Detect) [7]. Jeśli ta opcja jest włączona [AUTO ON], to po uderzeniu w odpowiedni pad, jego kanał jest również wybierany automatycznie.

W nagłówku znajdziesz opcje ustawień dla:

- wyboru i edycji brzmień [F1]
- ustawień przypisanych do kanału korektora oraz kompresora [F2]
- ustawień drugiego brzmienia [F3]

Naciśnij [HOME], aby wrócić do głównego ekranu. Zmiany dokonane na tym ekranie są zapisywane tymczasowo - nawet po ponownym uruchomieniu urządzenia. Zapisz zestaw perkusyjny, aby zapisać te zmiany na stałe lub zmień zestaw, aby odrzucić poprzednie zmiany.



Uwaga: Korzystając z bezpośredniego dostępu [TRIGGER SELECT] można przypisać rodzaj pada lub talerza do danego kanału wejściowego. Przykład: Talerz = Krawędź, Korpus, Kopytka (Cymbal = Edge, Bow, Bell)



## 10.1 SOUND EDITING

### INSTRUMENT → [F1]

Instrument

W widoku pojawia się teraz możliwość edycji lub podmiany załadowanego brzmienia.

Funkcje:

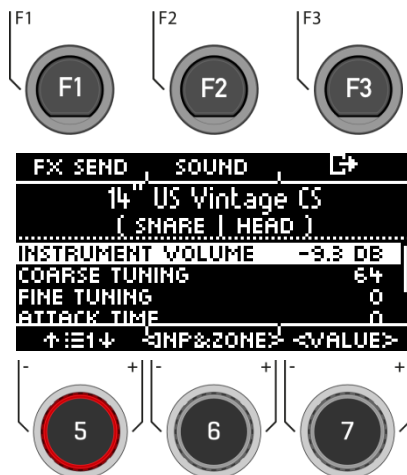
- **[F1] [FX SEND]** Mikser mający za zadanie dodanie efektów do wybranego brzmienia.
- **[F2] [SOUND]** Wybór brzmienia dla wybranego już kanału wejściowego.
- **[F3] ↵** Powrót do głównego menu INSTRUMENT.

Okno wyświetlacza jest zawsze nadpisywane aktualnie załadowanym dźwiękiem (np. 22" Brooklyn) wybranej strefy (KICK | HEAD). Na liście znajdziesz parametry, które możesz zmienić.

Użyj pokrętła **[5]** lub klawiszy nawigacyjnych **[8]**, aby wybrać **parametr**.

Możesz także dokonać wyboru **kanału wejściowego** oraz **strefy** na tym poziomie za pomocą pokrętła **[6]**.

Aby **zmienić daną wartość**, użyj pokrętła **[7]** lub klawiszy nawigacyjnych **[8]**.



### 10.1.1 GŁOŚNOŚĆ INSTRUMENTU (INSTRUMENT VOLUME)

Ta regulacja głośności wpływa na podstawową głośność aktualnie aktywnego **pada i stref**. W menu [MIX] możesz miksować presefy w stosunku do wyjść głównych sygnału (master out).

### 10.1.2 STROJENIE WSTĘPNE (COARSE TUNING)

To pokrętło umożliwia zgrubne strojenie bębna w **odległościach półtonowych** w górę i w dół.

### 10.1.3 DOSTRAJANIE (FINE TUNING)

Z wybranego półtonu można precyzyjnie dostroić wysokość dźwięku, co pozwala na strojenie w górę lub w dół o ćwierć tonu (50 centów).

## 10.1.4 NASTAWA CZASU ATAKU (ATTACK TIME)

Zmodyfikuj atak bębna, wybierając niską pozycję suwaka, aby uzyskać skupiony efekt "strzału" oraz wysoką pozycję suwaka, aby uzyskać „miękki” efekt z niemal rozmytym atakiem. W ten sposób, w przypadku werbla, możesz także symulować różne stopnie napięcia sprężyn.

## 10.1.5 NASTAWA CZASU ODPUSZCZENIA (RELEASE TIME)

Kontroluje długość wybrzmiewania (decay). W ten sposób można symulować wytłumienie instrumentu. Naturalne wybrzmienie SUCHEJ próóbki (bez efektów) skraca wybrzmienie w niskich pozycjach pokrętki, a wydłuża w wysokich.

## 10.2 FX SEND



INSTRUMENT → [F1] → [F1]

FX Send

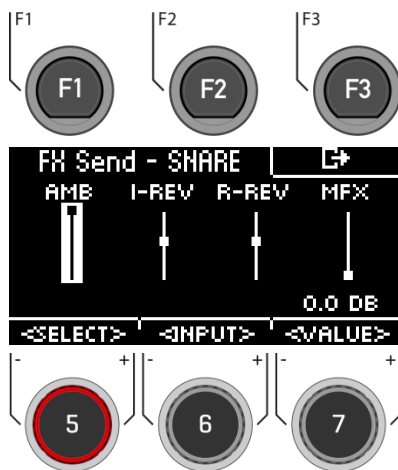
Suwaki sterujące nasyceniem ambientu [AMB], pogłosu instrumentu [I-REV], pogłosu pomieszczenia [R-REV] oraz multi efektami [MFX] pozwalają miksować poszczególne efekty. Efekt ten jest stosowany tylko do wybranego kanału wejściowego. Zmiany globalne można wprowadzać w mikserze [MIX].

Użyj pokrętki [5] [SELECT] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać efekt, który ma być zastosowany do danego brzmienia. Wyświetlany kanał suwaka jest odwrócony.

Użyj pokrętki [7] [VALUE] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby dokonać zmiany nasycenia efektu.

Aby zastosować efekty do innych brzmień w tym menu, użyj pokrętki [6] [INPUT], aby przejść na inne kanały wejściowe lub komponenty brzmieniowe.

Naciśnij [F3], aby wyjść z tego poziomu lub dowolny przycisk znajdujący się w menu, aby wyjść z całego menu.



Natychmiast po wprowadzeniu zmian w ustawieniach, które nie zostały automatycznie zapisane, symbol [!] wyświetla się obok odpowiedniej nazwy. **Zapisz swoje zmiany zanim (!) zmienisz preset zestawu perkusyjnego.** W przeciwnym wypadku niezapisane ustawienia zostaną utracone.

## 10.3 BRZMIENIE (SOUND)



INSTRUMENT → [F1] → [F2]

Sound

[SOUND] służy do przypisywania nowych brzmień do każdego z kanałów wejściowych oraz stref. Daje to możliwość tworzenia własnych presetów zestawów perkusyjnych lub adaptacji brzmień istniejących presetów.

Naturalnie można tutaj wykorzystać własne pliki .wav.

Zapoznaj się z rozdziałem 16 "USB Ładowanie/Zapisywanie", aby dowiedzieć się, jak importować pliki Wav.

### Wybór kanału wejściowego

SN | HEAD | Snare Drums

Użyj pokrętki [6] [INP&ZONE], aby wybrać kanał wejściowy, którego brzmienie chcesz zmienić.

Kanał wejściowy wyświetlony jest w lewym górnym rogu ekranu.

### Wybór źródła brzmienia

SN | HEAD | Snare Drums

Za pomocą pokrętki [7] [TYPE] można wybierać kategorie dotyczące danego brzmienia z listy, z której wybiera się samo brzmienie.

### Dostępne są następujące kategorie:

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

### Wybór brzmienia

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

Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać brzmienie, które ma zostać załadowane.

### Grupowanie (Grouping)

Dzięki funkcji grupowania użytkownik może wybrać pełne zestawy sampli instrumentu i przypisywać je do stref bez względu na to, która z nich jest aktywna.

### Ładowanie

Załaduj brzmienie za pomocą przycisków [F1] lub [8] [ENTER]

Naciśnij [F3], aby wyjść z tego poziomu lub dowolny przycisk znajdujący się w menu, aby wyjść z całego menu.



## 10.3.1 GRUPOWANIE BRZMIĘŃ(GROUPING)

Grupowanie brzmień służy do przypisywania wszystkich odpowiednich próbek samplowanego instrumentu z indywidualnych brzmień do właściwych stref.

Przykład:

**Snare** (werbel) = Snare **CS** (składa się z dwóch próbek = Snare **Center** & Snare **Side**) & Snare **Rim** + **X-Stick**

**Tom Pad** = **Head** (naciąg) & **Rim(shot)**

**Cymbals** (talerze) = **Bow** (korpus), **Bell** (kopułka) & **Edge** (krawędź)

Aktywuj tę funkcję naciskając [F2] [GROUPING].

↑		GROUPING	↳
SH	HEAD	Snare Drums	
14"	US VINTAGE S		
14"	US VINTAGE CS		
14"	US VINTAGE RIMSHOT		
14"	US VINTAGE X-STICK		
14"	BROADCASTER WBE C		
↑:E1↓	<INP&ZONE>	TYPE	

Grupowanie [dezaktywowane]

↑		GROUPING	↳
SHARE		Snare Drums	
14"	US VINTAGE S		
14"	US VINTAGE CS		
14"	US VINTAGE RIMSHOT		
14"	US VINTAGE X-STICK		
14"	BROADCASTER WBE C		
↑:E1↓	<INPUT>	TYPE	

Grupowanie [aktywowane]



W celu wykorzystania brzmienia tylko jednej strefy należy uprzednio dezaktywować funkcję grupowania.

## 10.4 EQUALIZER SYGNAŁU PADÓW (EQUALIZER) & KOMPRESOR DYNAMIKI (COMPRESSOR)



EQ | Kompresor

Moduł GEWA G5 daje **3-pasmową, w pełni parametryczną funkcję korektora** (Equalizer), a także **kompresor** (Compressor) dla każdego **kanalu wejściowego / pada**. Obie cechy są realizowane jako funkcje działające równoległe (inserty). W ten sposób można indywidualnie kształtować brzmienie każdego podłączonego pada. Korekcja (EQ) i kompresory padów są częścią parametrów zestawów perkusyjnych, a także miksu słyszalnego również na wyjściach bezpośrednich (direct out) i wyjściach cyfrowych (digital out).

### KOREKTOR (EQUALIZER)

Korekcja (EQ) w module GEWA G5 ma wpływ na poziomy trzech zakresów częstotliwości: niskiego, średniego i wysokiego (**LOW / MID / HIGH**).

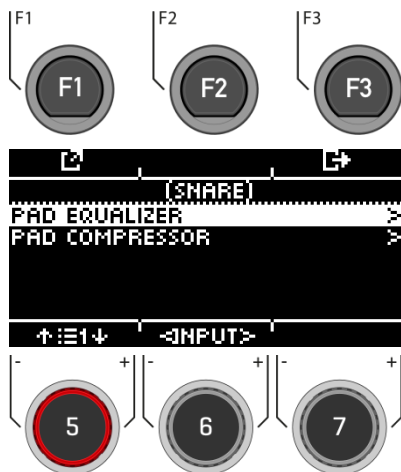
### KOMPRESOR (COMPRESSOR)

Dzięki kompresorowi można uzyskać bardziej wygładzony sygnał na wyjściu audio. Niepożądane szczyty można obniżyć i podnosić poziom cichych dźwięków.

Wybierz pożądaną pozycję z listy (**Equalizer / Pad Compressor**) za pomocą pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8]. Zmian w **kanale wejściowym** dokonuje się za pomocą pokrętła [6].

Otwórz odpowiednie menu za pomocą przycisku [F1] lub [8] [ENTER].

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.





Moduł GEWA G5 oferuje wybór ustawień wstępnych (presetów), za pomocą których można poprawić dźwięk, nawet bez doświadczenia w dziedzinie inżynierii dźwięku. Załaduj **preset [F2]** i obserwuj, jak wpływa na brzmienie.

Aby **zmienić indywidualne parametry**, wybierz odpowiednią pozycję z listy menu za pomocą pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Zmień wartość według żądania za pomocą pokrętki [7] lub przycisków nawigacyjnych [8].

You can select the **inputs** with the dial [6].

Wyboru **kanałów wejściowych** dokonuje się za pomocą pokrętki [6].

Aby wyjść z menu, naciśnij **↵ [F3]**.

Należy pamiętać, że wszystkie wartości są zapisywane tylko tymczasowo natychmiast po ich zmianie. Aby ostatecznie zastosować zmiany, zapisz preset zestawu perkusyjnego.

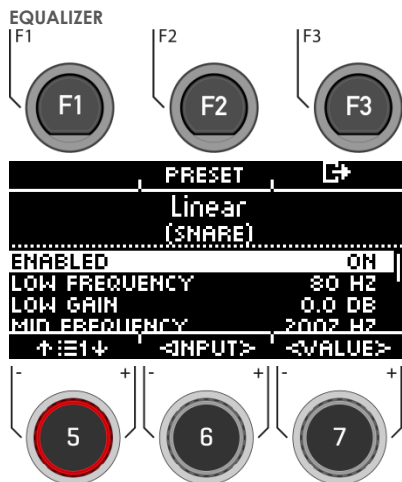
### G5 Presety – EQ i kompresor padów

#### Equalizer

- Linear
- High boost 3dB
- Bass boost 3dB
- Studio Snare A
- Studio Snare B
- Drum Attack
- Studio Kick A
- Studio Kick B
- Open Mix
- Sweet Cymbals

#### Kompresor

- Kick Compressor
- Snare Compressor
- Bad Kick
- Fat Snare
- Drum Grouping
- Master A
- Master B
- Limiter A
- Limiter B
- Tube Saturation



### Enabled

Włączanie i wyłączenie tej funkcji (on / off)

### Gain

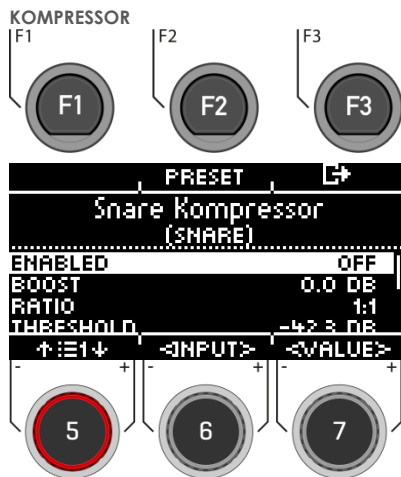
Wzmacnia lub tłumi zakres ustawionej częstotliwości pasma określonej przez Q i zwiększa lub zmniejsza sygnał audio o ustawioną wartość dB.

### Q-Factor

Określa szerokość pasma/jakość filtra typu Bell. Określa kształt krzywej wokół punktu krzywizny. Wysokie wartości prowadzą do gwałtownej zmiany krzywizny i wąskiego pasma. Niskie wartości prowadzą do bulwiastej krzywej w kształdzie dzwonu, dzięki czemu więcej częstotliwości otoczenia jest przechwytywanych przez filtr wzmocnienia (wysoka szerokość pasma).

Częstotliwość

20-16000 HZ



### Boost

Podbija wynik kompresji, aby zrekompensować utratę poziomu spowodowaną przez ratio. Ten parametr wpływa na całe spektrum dB ścieżki. Ustawienia progowe (Threshold) są ignorowane.

### Ratio

Określa współczynnik kompresji dla sygnałów powyżej progu (Threshold). Im wyższa wartość, tym bardziej ograniczona jest dynamika.

### Threshold

Wartość progowa kompresji. Amplitudy poniżej progu (Threshold) pozostają wolne od kompresji.

### Knee

Określa wartość progową tego, w jaki sposób rozpoczyna się kompresja. W trybie „Hard” kompresor uruchamia się nagle. „Soft” zapewnia stopniowe przejście między kompresją a brakiem kompresji wokół progu.

### Attack

Ustawia opóźnienie rozpoczęcia kompresji, gdy tylko sygnał przekroczy próg. Dzięki temu amplitudy ataku pozostają nieprzetworzone.

### Release

Ustawia opóźnienie, powyżej którego kompresor przestaje działać, gdy tylko poziom sygnału ponownie spadnie poniżej progu.

## 10.5 DODATKOWE BRZMIENIE (SECOND SOUND)



2nd Sound

**Second Sound (2nd Sound)** umożliwia umieszczenie innego brzmienia na brzmieniu pada. Kiedy dodatkowe brzmienie jest aktywne, oba brzmienia są odtwarzane jednocześnie.

Aby **aktywować** dodatkowe brzmienie (2nd Sound) danego kanału wejściowego, wybierz pozycję z listy menu "**SECOND SOUND ACTIVE**" za pomocą pokrętki [5] lub przycisku nawigacyjnego [8], a następnie ustaw w pozycji "**ON**" korzystając z pokrętki [7] [<VALUE>], klawisza nawigacyjnego [8] oraz [ENTER].

Wszystkie opcje ustawień są identyczne z opcjami brzmienia głównego: [Sound](#)

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.

Aby zachować ustawienia, zapisz zestaw perkusyjny przed zmianą presetu zestawu perkusyjnego.

Szczegółowy opis dotyczący wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#)





## 10.5.1 WYBÓR BRZMIENIA / DODATKOWE BRZMIENIE



INSTRUMENT → [F3] → [F2]

Wybór dodatkowego brzmienia

[SOUND] służy do przypisywania nowych brzmień. Naturalnie można tutaj wykorzystać własne pliki .wav.

Wybór kanału wejściowego

SN HEAD Snare Drums

Użyj pokrętki [6] [<INP&ZONE>], aby wybrać kanał wejściowy, którego brzmienie chcesz zmienić. Kanał wejściowy wyświetlony jest w lewym górnym rogu ekranu.

Wybór źródła brzmienia

SN HEAD Snare Drums

Za pomocą pokrętki [7] [TYPE] można wybierać kategorie dotyczące danego brzmienia z listy, z której wybiera się samo brzmienie.



Dostępne są następujące kategorie:

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

Wybór brzmienia

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

Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać brzmienie, które ma zostać załadowane dla kanału wejściowego.

Ładowanie

Załaduj brzmienie za pomocą przycisków [F1] lub [8] [ENTER]

Naciśnij [F3], aby odwołać działanie i wrócić do głównego ekranu dodatkowego brzmienia (2nd Sound).

# 11 WYBÓR TRIGGERÓW (TRIGGER SELECT)

Za pomocą przycisku **[18] [TRIGGER SELECT]** można uzyskać bezpośredni dostęp do wyboru triggerów, ich presetów oraz kalibracji hi-hatu.

## TRIGGER SELECT

### Kanały wejściowe i komponenty brzmieniowe

Tutaj można zobaczyć bezpośrednio, który trigger jest przypisany do którego wejścia.

#### Wybór kanału wejściowego

Wybierz kanał wejściowy za pomocą przycisków nawigacyjnych **[8]** lub pokrętła **[5]**.

Aby zmienić poszczególne komponenty, naciśnij przycisk **[F2] [BANK]** lub **[ENTER]**.

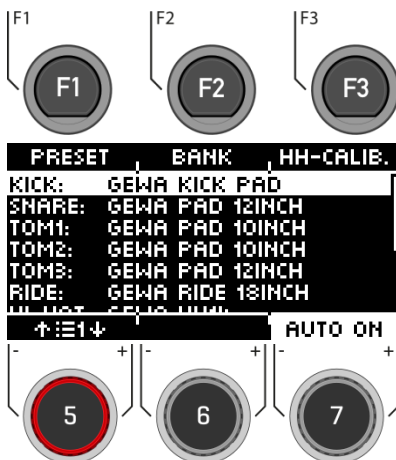
#### Załaduj i zapisz

W przeciwieństwie do poziomu głośności instrumentu, ustawienia triggera są zapisywane automatycznie. Jeśli chcesz dodatkowo zapisać i nazwać ustawienia jako osobny preset, możesz to zrobić w podmenu [Preset]: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#) [\*] wskazuje na to, że dokonano zmian.

#### Auto On

Obróć pokrętło **[7]**, aby włączyć/wyłączyć automatyczne wykrywanie kanałów. Odtwórz komponent brzmieniowy na swoim zestawie perkusyjnym, a moduł automatycznie pokaże odtwarzany kanał.

Wyjdź z funkcji wyboru triggerów wybierając inne menu główne.



## 11.1 WYBÓR I ZMIANA POSZCZEGÓLNYCH TRIGGERÓW / BANKÓW

 TRIGGER SELECT → [F2] → [F2]


Bank

Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał wejściowy, który chcesz zmienić, a następnie naciśnij [F2] [Bank] lub [ENTER].



Teraz wybierz kategorię triggera przy użyciu pokrętki [5] [<CAT>] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Po dokonaniu wyboru kanału hi-hatu wyświetli się również symbol (hi-hat). ↗

Potwierdź wybór za pomocą  [F1] lub naciskając [ENTER]

Naciśnij  [F3], aby cofnąć się o jeden krok.



Wybierz **trigger** za pomocą pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8]. Potwierdź wybór za pomocą [F1] lub naciskając [ENTER].

Naciśnij [F3], aby cofnąć się o jeden krok.



## 11.2 PRESET / ŁADOWANIE I ZAPISYWANIE

### TRIGGER SELECT → [F2] → [F1]

Preset

Aby ułatwić rozpoczęcie pracy z urządzeniem GEWA, stworzyliśmy dla Ciebie wstępne ustawienia (presety) dotyczące triggerów. Oczywiście możesz również tworzyć, zapisywać lub ładować własne presety.

Użyj pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać odpowiedni preset z listy.

Aby **załadować** the preset, naciśnij [F1] lub [ENTER].

Aby załadować własny preset, znajdź wolny slot użytkownika (USER) i naciśnij [F2].

Naciśnij [F3], aby **odwołać działanie**.

Szczegółowy opis dotyczący wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: Ładowanie i zapisywanie presetów



## 11.3 KALIBRACJA HI-HATU

 TRIGGER SELECT → [F2] → [F3]

Kalibracja hi-hatu

Hi-hat jest najbardziej złożonym instrumentem w zestawie perkusyjnym. Aby osiągnąć najlepsze efekty podczas gry, wymaga on szczególnie dobrego zestrojenia pomiędzy hardwarem a oprogramowaniem. W celu dokonania kalibracji hi-hatu prosimy postępować zgodnie z poniższymi wskazówkami.

Naciśnij przycisk [18] [TRIGGER SELECT].



Rozpocznij kalibrację i naciśnij przycisk [F3] „HH-CALIB.”



Zamknij hi-hat do najniższej pozycji. Postępuj według instrukcji i naciśnij [F1] "NEXT".



Otwórz hi-hat całkowicie. Potwierdź naciskając przycisk [F1] "FINISH".



Teraz hi-hat jest w pełni skalibrowany i nadaje się do gry. Ikona hi-hatu pozwala bezpośrednio sprawdzić, czy mechanizm działa. Następnie potwierdź ustawienia naciskając przycisk **[F1]** „DONE“

5



**[F1]** DONE



Jeśli chcesz wyjść z funkcji kalibracji bez zapisywania ustawień, naciśnij przycisk **[F3]**.

## 12 USTAWIENIA TRIGGERÓW (TRIGGER SETTINGS)

W trybie ustawień triggerów (Trigger Settings) kontroluje się zachowanie sensorów (triggerów) podłączonych padów. Moduł perkusyjny GEWA G5 może więc być dostosowany do indywidualnego stylu gry użytkownika.



Zmiany dokonane w presece są automatycznie zapisywane. Obok nazwy ustawienia danego triggera znajduje się wtedy gwiazdka [\*]. Jeśli chcesz zapisać swoje ustawienia we własnym presece, możesz to zrobić pod: [TRIGGER SETTINGS] → [F1] Settings → [F2] Preset.



### TRIGGER SETTINGS

### Ustawienia triggerów

Pierwszy poziom pokazuje wszystkie **kanaly wejściowe**. W górnej linii widać załadowany preset triggera.

#### Załaduj i zapisz

W przeciwieństwie do poziomu głośności instrumentu, ustawienia triggera są zapisywane automatycznie. Jeśli chcesz dodatkowo zapisać i nazwać ustawienia jako osobny preset, możesz to zrobić w podmenu [Preset]: ładowanie i zapisywanie presetów [\*] wskazuje na to, że dokonano zmian.

#### Wybór kanału

**Rząd środkowy** pokazuje wszystkie **wejścia triggerów**. Kanały wejściowe odpowiadają gniazdom na tylnym panelu urządzenia. Aktywny kanał wejściowy oznaczony jest podświetloną literą.

**Wybierz kanał** za pomocą pokrętki [5] [<INPUT>].

#### Select zone

**Rząd najniższy** pokazuje wszystkie **strefy** dostępne w aktywnym wejściu. When the input is changed, the component icons are updated according to the trigger bank type assigned to the input channel (drums, cymbals or hi-hat).

Po zmianie kanału wejściowego ikony komponentów brzmieniowych są aktualizowane zgodnie z typem banku triggerów przypisanego do kanału wejściowego (bębny, talerze lub hi-hat).

**Zmiana strefy** odbywa się za pomocą pokrętki [6] [<ZONE>].

#### Auto On

Obróć pokrętkę [7], aby włączyć/wyłączyć automatyczne wykrywanie kanałów. Odtwórz komponent brzmieniowy na swoim zestawie perkusyjnym, a moduł automatycznie pokaże odtwarzany kanał.

#### Ustawienia

Naciśnięcie klawisza [F1] przenosi do funkcji wyboru parametrów, które pozwalają dostosować moduł G5 do własnego stylu gry. Więcej informacji w następnym rozdziale.

Wyjdź z funkcji wyboru triggerów wybierając inne menu główne.



Ten **przykład** pokazuje aktywne komponenty brzmieniowe korpusu kanału wejściowego hi-hatu.



Uwaga: [TRIGGER SELECT] daje bezpośredni dostęp i możliwość określenia, jaki rodzaj pada lub talerza znajduje się na wejściu. Przykład: talerz = krawędź, korpus, kopułka

## 12.1 USTAWIENIA (SETTINGS)



TRIGGER SETTINGS → [F2]

Ustawienia

W ustawieniach (SETTINGS) możesz dostosować trigger i wszystkie powiązane funkcje do swoich potrzeb.

W górnym obszarze widać wybrany instrument. Za pomocą pokrętki [6] [<ZONE>] można wybierać pomiędzy strefami instrumentu (NACIĄG I OBREĆCZ, KOPUŁKA I KRAWĘDŹ I KORPUS).

Dla wybranego triggera dostępne są następujące funkcje:

### X-Talk

Naciśnij [F1], aby dostosować zachowanie triggera w przypadku funkcji crossstalk.

### Preset

Naciśnij [F2], aby wejść w presety. Tutaj można ładować i zapisywać własne presety triggerów.

### Wyjście z menu

Naciśnij [F3], aby cofnąć się o jeden krok.

### Parametr

Dla tej sekcji dostępne są następujące wartości: **GAIN**, **THRESHOLD**, **HIGH LEVEL**, **SCAN TIME**, **RETRIGGER MASK**, **TRIGGER TYPE**, **CURVE ID**, **DYN LEVEL**, **DYN TIME**.

Użyj pokrętki [5], aby wybrać odpowiedni parametr, a następnie zmień wartość za pomocą pokrętki [7].

Więcej informacji w następnym rozdziale





## 12.1.1 PARAMETER



TRIGGER SETTINGS → [F1]

Parametr

### GAIN

Jest to wzmocnienie odbieranych sygnałów triggera przed wejściem. Niektóre pady lub triggerry dostępne na rynku wytwarzają dokładne, ale słabe sygnały, które można wzmocnić tym parametrem, zanim zostaną zarejestrowane jako sygnał wejściowy w module G5. Konstrukcja użytego padu może również przyczynić się do powstawania słabych sygnałów.

Użyj funkcji czułości sygnału triggera „Gain”, jeśli jesteś zadowolony z podstawowych wartości Twojego triggera, ale nie integruje się on z resztą padów. Funkcja ta może być przydatna przy podłączaniu padów innych producentów.

**Wartości parametru gain** wahają się od **0** (brak gain) do **8** (maksymalna wartość gain).

Niskie wartości parametru czułości sygnału triggera (**Gain**) „poskramiają” pady, które wytwarzają wysokie sygnały elektryczne, a wyższe wartości **Gain** są odpowiednie dla padów, które wytwarzają słabsze sygnały elektryczne.

Wartość parametru **gain**, która została nadmiernie zwiększona może doprowadzić do powstania strat w dynamice podczas gry.

X-TALK PRESET L+	
SNARE: GENA SNARE 12INCH	
HEAD	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	68
SCAN TIME	55
↑ E1↓ <ZONE> <VALUE>	

### PRÓG CZUŁOŚCI PADA (THRESHOLD)

Wartość "Threshold" reguluje czułość kanału wejściowego, z którego pochodzi dźwięk o określonej dynamice. Niepożądane, zbyt słabe impulsy (np. wyzwalanie brzmień przez wibracje) są w ten sposób eliminowane.

#### Procedura:

Uderz w pad (np. naciąg werbla) z najdelikatniejszą dynamiką, z jaką normalnie grasz i zacznij od najniższego progu (1), podnosząc go stopniowo, aż najcięższe uderzenia nie będą już wykryte. Następnie cofnij się o 1-2 kroki w spektrum progowym (**Threshold**). W ten sposób ustawiasz próg tak nisko, jak to możliwe i tak wysoko, jak jest to niezbędne.

Jeśli chodzi o wejścia **Switch** (np. Edge, Bell, Rim), procedura jest odwrotna. Ponieważ czujniki typu przełącznikowego trwale przenoszą niskie napięcie, napięcie spada poprzez naciśnięcie/aktywację czujnika. Stopniowo zwiększaj próg (**threshold**) i wybierz najwyższą wartość, która nadal odpowiada na komunikaty związane z funkcją tłumienia (**Choke**).

X-TALK PRESET L+	
SNARE: GENA SNARE 12INCH	
HEAD	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	68
SCAN TIME	55
↑ E1↓ <ZONE> <VALUE>	

---

## WYSOKI POZIOM (HIGH LEVEL)

Najwyższy akceptowalny poziom sygnału na wejściu. W połączeniu z wartością progową **Threshold** określa granice rozpiętości sygnałów na wejściu.

Sygnały z poziomami między wartością progową a wysokim poziomem będą generować nuty MIDI o dynamice między 8 a 127. Wszelkie sygnały o poziomach powyżej wysokiego poziomu (**High Level**) będą generować nuty MIDI o dynamice 127.

Wartości progowe (**Threshold**) i wartości wysokiego poziomu (**High Level**) definiują możliwy zakres dynamiczny.

X-TALK PRESET	
SNARE: GEM SNARE 12INCH	
HEAD	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	68
SCAN TIME	55
↑ ≡ ↓ <ZONE> <VALUE>	

---

## CZAS SKANOWANIA (SCAN TIME)

Czas skanowania dla sygnału na wejściu. Zwiększenie go pogorszy latencję i poprawi dokładność. Generalnie, w przypadku gumowych padów/talerzy, ustawienie czasu skanowania (**Scan Time**) na 20 (2 ms) jest wystarczające do prawidłowego wykrywania poziomu sygnału. W przypadku padów siateczkowych może być konieczne zwiększenie czasu skanowania do 30-50 - im większa średnica naciągu siateczkowego, tym wyższy czas skanowania wymagany do prawidłowego wykrywania poziomu sygnału.

**Zakres wartości parametru czasu skanowania:** 10-100.

X-TALK PRESET	
SNARE: GEM SNARE 12INCH	
HEAD	
GAIN	0
THRESHOLD	3
HIGH LEVEL	68
SCAN TIME	55
↑ ≡ ↓ <ZONE> <VALUE>	

---

---

## PRÓG MASKOWANIA NIEPOŻĄDANEGO WYZWALANIA PRÓBEK (RETRIGGER MASK)

Okres ponownego wyzwiania próbki dla kanatu wejściowego wyrażony w milisekundach. Określa, ile milisekund musi upłynąć od wcześniej wykrytego sygnału, aby nowy sygnał został wykryty. Ma to zapobiec efektowi "karabinu maszynowego" lub niepożądanemu wyzwianiu próbek z powodu wibracji wywołanych uderzeniem. Jako jeszcze jedno ustawienie progowe jest to jeden z najważniejszych parametrów i znalezienie najlepszej wartości może zająć trochę czasu. Idealnie wartość ta powinna być ustawiona tak nisko, jak to możliwe, aby próg (**Threshold**) mógł zwalczyć uboczny efekt "karabinu maszynowego", a także niepożądane wyzwianie próbek. Jeśli nawet przy najwyższych poziomach progowych i czasach zaniku progów dynamicznego (**Dyn Time**) nadal występują te niepożądane efekty, może okazać się konieczne podniesienie poziomu maskowania niepożądanego wyzwiania próbek (**Retrigger Mask**). W przypadku padów bębnowych i talerzy wykonanych domowym sposobem dobre wartości maskowania niepożądanego wyzwiania próbek mieszczą się w zakresie od około 4 do 12 milisekund. Ustawienie maskowania zbyt wysoko uniemożliwi wykonywanie szybkich przebiegów.

**Zakres wartości parametru maskowania niepożądanego wyzwiania próbek (Retrigger Mask):** 1-127

X-TALK	PRESET	L→
..... SNARE: GEWA SNARE 12INCH		
===== HEAD =====		
THRESHOLD		3
HIGH LEVEL		68
SCAN TIME		55
RETRIGGER MASK		6
↑ E ↓ <ZONE> <VALUE>		

---

### RODZAJ TRIGGERA (TRIGGER TYPE)

Jeśli używasz padów innych producentów, masz możliwość dopasowania czujników (triggerów) w podłączonym padzie do kanatów wejściowych modułu GEWA G5. W zależności od rodzaju pada wybierz „Single”, „Dual” lub „3-Way”. Ważne jest również prawidłowe podłączenie padów innych producentów.

„3-Way” można zastosować tylko do kanatu AUX1. Należy pamiętać, że kanat AUX 2 nie jest już wtedy wyświetlany.

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

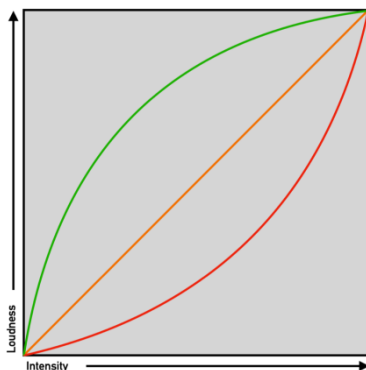
---

## IDENTYFIKACJA KRZYWYCH (CURVE ID)

Tutaj znajdziesz wybór różnych krzywych triggerów, które znacząco wpływają na reakcję odpowiedniego padu.



Do wyboru dostępne są następujące krzywe presetów: **Linear**, **Convex**, **Concave**.



---

## POZIOM I CZAS DYNAMIKI (DYN LEVEL & DYN TIME)

**Dyn Level** określa, do jakiego stopnia moduł GEWA G5 dąży do stłumienia niepożądanego wyzwalania próbek, a **Dyn Time** określa, jak długo niepożądane wyzwalanie będzie tłumione. W przypadku większości gumowych padów najlepsze wyniki powinny dać wartości **Dyn Level** pomiędzy 8 a 15 i **Dyn Time** pomiędzy 8 a 20. W przypadku padów siateczkowych może być konieczne podniesienie **Dyn Time** powyżej 20 do 60. Im większa średnica naciągu siateczkowego, tym wymagane są wyższe wartości **Dyn Time**.

**Zakres wartości parametru Dyn Level:** 0-15

**Zakres wartości parametru Dyn Time:** 0-60 ms

```

X-TALK  PRESET  L+
-----
SNARE: GEWA SNARE 12INCH
-----
                      HEAD
-----
TRIGGER TYPE          DUAL
CURVE ID              CONVEX 4
DYN LEVEL             8
DYN TIME              8MS
-----
+|E1| <ZONE> <VALUE>
```

---

## 12.1.2 PRZESŁUCH (X-TALK)

**X-Talk** to narzędzie zapobiegające wyzwalaniu niechcianych sygnałów wywołanych przez inne pady.

Wibracje mogą aktywować triggerzy innych instrumentów. **X-Talk** umożliwia ustawienie progu dla innych triggerów, powyżej którego będą one reagować wyłącznie na wibracje otoczenia.

Wartości dynamiki (**Velocity**) poniżej ustawionego progu są po prostu ignorowane przez urządzenie analizujące (GEWA G5). Taka praktyka ma jednak swoją cenę, ponieważ fizyczny wpływ dwóch instrumentów na siebie jest w większości przypadków wzajemny. Wysokie progi **X-Talk** są wrogiem niskich wartości progowych aktywacji poszczególnych padów (perkusista grający lekko), a każdy problem fizyczny często wymaga zwiększenia wartości **X-Talk** na obu instrumentach powodujących trudności. Najpierw sprawdź swój sprzęt i staraj się, aby przed użyciem funkcji **X-Talk** instrumenty w możliwie największym stopniu nie wchodziły w bezpośredni kontakt fizyczny.



TRIGGER SETTINGS → [F1] → [F1]

X-Talk

### REGULACJA PARAMETRÓW PRZESŁUCHU (X-TALK)

Jeśli pomimo najlepszej możliwej konfiguracji sprzętowej pad jest aktywowany przez zakłócające sygnały pochodzące z innych padów, spróbuj zidentyfikować pad wysyłający niepożądane sygnały MIDI za pomocą monitora przesłuchów (**X-Talk Monitor**). Następnie podnieś wartość **X-Talk** do wartości co najmniej jeden (1) na obu padach (pad wysyłający i odbierający niepożądane sygnały). Jeśli problem nadal występuje, zwiększaj stopniowo wartość na padzie, który odbiera niepożądane sygnały. Ważne jest, aby oba pady miały wartości **X-Talk** wynoszące co najmniej jeden (1), aby można było je włączyć do grupy **X-Talk**. Wysokie wartości **X-Talk** na padzie, na którym występują zakłócenia nie przyniosą żadnego efektu, jeśli nie ma co najmniej jednego innego podłączonego pada z wartością **X-Talk** wynoszącą co najmniej 1. Podnoś wartości **X-talk** tylko dla padów, na których występują zakłócenia. Cel jest następujący: poziom ma być jak najniższy i tylko tak wysoki, jak jest to wymagane do tłumienia niepożądanych sygnałów MIDI.

#### Wybór kanału wejściowego triggera

Użyj pokrętła [5] [**<INPUT>**] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego wartości mają być zmieniane. Wybrany kanał wejściowy jest podświetlany odwrotnie.

#### Strefa (Zone)

Wybór stref odbywa się za pomocą pokrętła [6] [**<ZONE>**] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Wybrana strefa jest podświetlana odwrotnie.

Możliwość wyboru:


Górną rzęd = Naciąg (Head) lub korpus talerza (Bow)

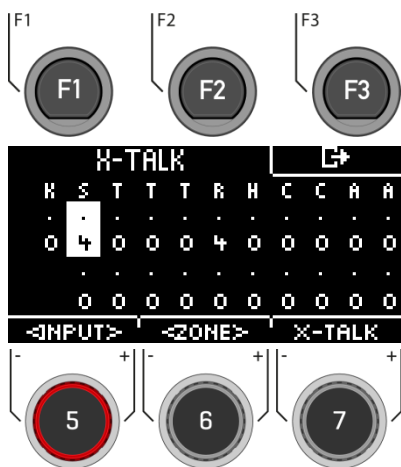
Dolną rzęd = Obręcz (Rim) lub krawędź talerza (Edge).

#### Ustawianie wartości

Zmiana wartości kanału wejściowego i odpowiedniej, wybranej strefy odbywa się przy użyciu pokrętła [7].

#### Wyjście z monitora X-Talk

Naciśnij  [F3], aby wyjść z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby wyjść z całego menu.




## 12.1.3 PRESET


### TRIGGER SETTINGS → [F1] → [F2]

Presety

Zapisz tutaj własny preset i załaduj presety stworzone przez siebie.

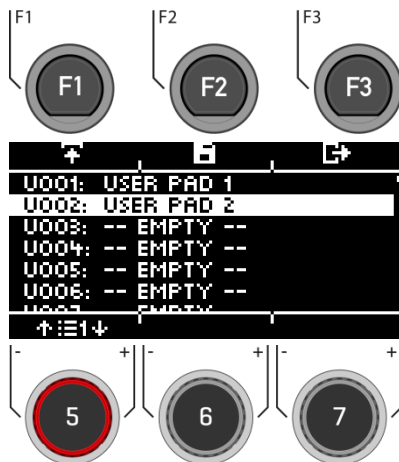
Użyj pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać odpowiedni preset z listy.

Aby **załadować** preset naciśnij  [F1] lub [ENTER].

Aby zapisać własny preset, wybierz wolny **slot użytkownika (USER)** i naciśnij  [F2].

Naciśnij  [F3], aby odwołać działanie.

Szczegółowy opis dotyczący wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#)



# 13 MIKS (MIX)

W rozdziale MIX znajduje się opis mikserów służących do regulacji ustawień głośności dla modułu GEWA G5. Możesz kontrolować głośność poszczególnych kanałów każdego presetu zestawu perkusyjnego, głośność efektów (FX) oraz głośność hi-hatu i kanałów wyjściowych.



Nie wszystkie zmiany są automatycznie zapisywane choć są częścią ustawień zestawów perkusyjnych. **Dotyczy to głośności hi-hatu, poziomu nasycenia efektów (FX level) oraz miksera w przypadku poszczególnych kanałów zestawu perkusyjnego.** Zmiany, które nie są jeszcze zapisane oznacza się symbolem **[\*]** znajdującym się przed nazwą zestawu perkusyjnego.



Miks

Po naciśnięciu przycisku **[MIX]** widać poszczególne kanały presetu zestawu perkusyjnego wraz z widokiem suwaka.

## Wybierz kanał

Użyj pokrętła **[5] [<INPUT>]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

## Zmień głośność

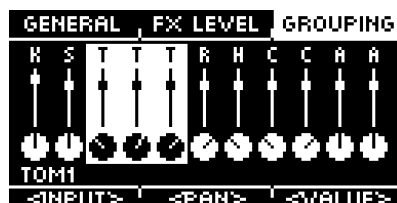
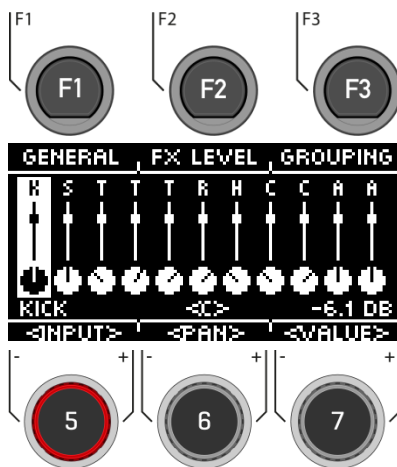
Użyj pokrętła **[7] [<VALUE>]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby zmienić głośność.

## Rozmieszczenie w panoramie (Panning)

Pokrętła znajdujące się pod suwakiem dostarczają informację zwrotną wskazującą na kontrolę balansu poszczególnych kanałów. Dostosuj ustawienie panoramy za pomocą pokrętła **[6] [<PAN>]**.


## Grupowanie

Naciśnij przycisk **[F3]**, aby aktywować funkcję grupowania (GROUPING). Teraz, wybierając kanały tomów i talerzy, masz możliwość ich jednoczesnej regulacji w górę lub w dół (patrz: ilustracja po prawej).










## 13.1 OGÓLNE USTAWIENIA MIKSU (GENERAL)

 MIX → [F1]
General

W menu **[GENERAL]** znajdują się **ustawienia głośności** dla głównych wyjść sygnału (**Master Out**), słuchawek (**Headphones**), regulacji głośności wejścia i bluetooth (**Mix-In & Bluetooth**), metronomu (**Metronome / Click**) oraz odtwarzacza podkładów (**Song player / Song**).

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

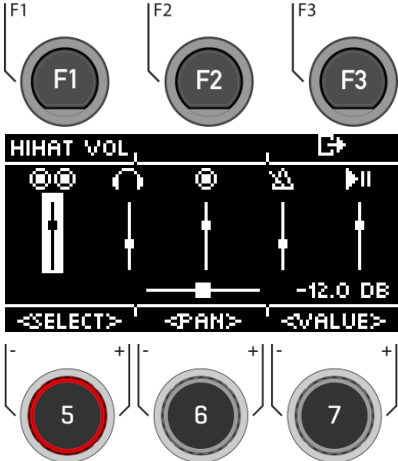
**Wybierz kanał**  
Użyj pokrętki [5] [**<SELECT>**] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

**Zmień głośność**  
Użyj pokrętki [7] [**<VALUE>**] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby zmienić głośność.

**Rozmieszczenie w panoramie (Panning)**  
Istnieje możliwość zmiany ustawień panoramy (**Pan**) dla głównych wyjść sygnału oraz słuchawek. Dostosuj ustawienie panoramy za pomocą pokrętki [6] [**<PAN>**].

**Głośność hi-hatu**  
Naciśnij [F1] [**HIHAT VOL**], aby uzyskać dostęp do regulacji głośności hi-hatu.

**Wyjdź z tego poziomu**  
Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



The diagram illustrates the mixer's control interface. At the top, three function buttons labeled F1, F2, and F3 are shown. Below them is a digital display titled 'HIHAT VOL' which contains five vertical sliders corresponding to the settings in the table: Master Out, Headphones, Mix-In & Bluetooth, Metronome, and Songplayer. A numerical value '-12.0 DB' is displayed on the right side of the screen. Below the screen are three buttons labeled '<SELECT>', '<PAN>', and '<VALUE>'. At the bottom, three knobs labeled 5, 6, and 7 are shown with '+' and '-' signs above them, indicating their function in selecting and adjusting settings.

G5 – Instrukcja obsługi | 53

## 13.2 GŁOŚNOŚĆ HI-HATU (HIHAT VOLUME)

MIX → [F1] → [F1]

Głośność hi-hatu

W menu [HIHAT VOL] znajdują się **ustawienia głośności** dla hi-hatu.

Do wyboru są następujące opcje:

EDGE	Krawędź talerza
BOW	Korpus talerza
BELL	Kopułka
CHICK	Hi-hat zamknięty
SPLASH	Uderzenie talerzem o talerz hi-hatu wywołane przez szybkie naciśnięcie pedału stopą.

### Wybierz strefę

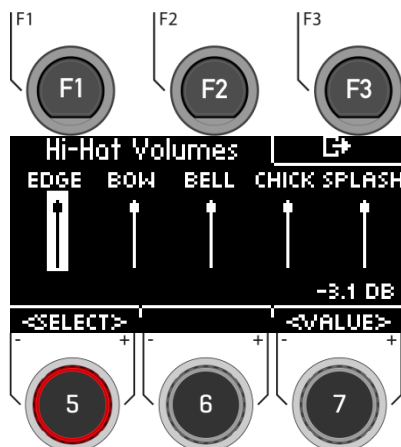
Użyj pokrętła [5] [<SELECT>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

### Zmień głośność

Użyj pokrętła [7] [<VALUE>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby zmienić głośność.

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## 13.3 POZIOM DODAWANIA EFEKTÓW (FX LEVEL)

MIX → [F1] → [F2]

FX LEVEL

W menu [FX LEVEL] istnieje możliwość globalnych zmian **poziomu nasycenia efektów**.

Do wyboru są następujące opcje:

<b>AMB</b>	Ambience (pogłos)
<b>I-REV</b>	Instrumental Reverb (pogłos instrumentu)
<b>R-REV</b>	Room Reverb (pogłos pomieszczenia)
<b>MFX</b>	Multi Effects (multi efekty)

### Wybierz efekt

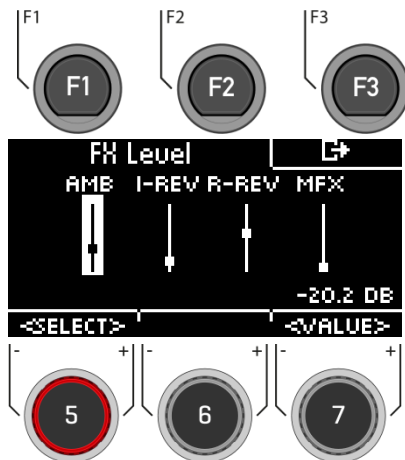
Użyj pokrętła [5] [<SELECT>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

### Zmień poziom

Użyj pokrętła [7] [<VALUE>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby zmienić głośność.

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## 14 EFEKTY (EFFECTS)

Urządzenie GEWA G5 jest wyposażone w cztery różne moduły efektów, dzięki czemu możesz edytować brzmienie perkusji w najdrobniejszych szczegółach i dostosowywać je do swoich potrzeb.



Nie wszystkie zmiany są zapisywane automatycznie, ale są one częścią ustawień zestawu perkusyjnego. Jeśli dokonano zmian, które nie zostały jeszcze zapisane, są one oznaczone gwiazdką [\*].



### EFFECTS

### Effects

Po naciśnięciu przycisku **[EFFECTS]** widać listę **wszystkich dostępnych efektów**.

#### Wybierz efekt

Użyj pokrętki **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby wybrać żądany efekt.

Dostępne są następujące efekty (szczegółowy opis znajduje się w odpowiednich podrozdziałach w dalszej części instrukcji):

Pogłos (**Ambient**)

Pogłos instrumentu (**Inst Rev.**)

Pogłos pomieszczenia (**Room Rev.**)

Multi efekty (**Multi FX**)

#### Włączanie i wyłączenie efektu

Dany efekt włącza się i wyłącza za pomocą pokrętki **[6]**.

#### Głośność / poziom nasycenia efektu

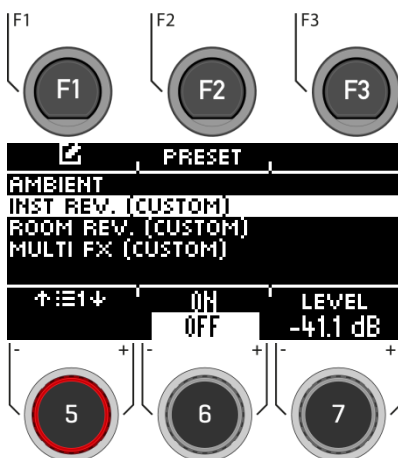
Zależnie od efektu można zmieniać jego głośność (dB) lub poziom nasycenia (%) za pomocą pokrętki **[7]**. Jest to funkcja globalna, która zmienia całość efektu. Istnieje również możliwość regulacji natężenia efektów dla każdego kanału wejściowego.

#### Edycja efektu / opcje

Naciśnij **[F1]** lub **[ENTER]**, aby uzyskać dostęp do opcji odpowiedniego kanału.

#### Wykorzystanie presetów

Naciśnięcie **[F2]** daje bezpośredni dostęp do presetów, a także umożliwia tworzenie własnych presetów użytkownika. Funkcja ta nie jest dostępna w przypadku efektu "AMBIENT", ponieważ jest on nieodłączną częścią zarejestrowanego brzmienia perkusyjnego, a nie efektem w klasycznym rozumieniu.



## 14.1 AMBIENT

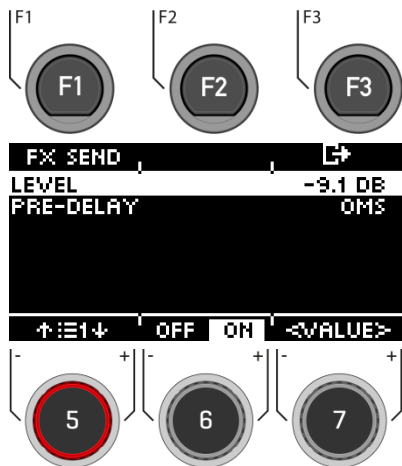


Ambient

Moduł Ambience zawiera **próbki pomieszczeń** pomieszczeń z **Funkhaus studios** w Berlinie. Ponieważ pomieszczenie reaguje na poruszające się w nim powietrze w charakterystyczny i konsekwentny dla siebie sposób, możliwości parametrów są ograniczone charakterem powstałego efektu.

Moduł Ambience kontroluje czas, po upływie którego dźwięk odbija się od przeszkody, powodując echo. Efekt ten ma globalnie wpływać na brzmienie zestawu, co wynika z założenia, że cały zestaw jest rozstawiony w tym samym pomieszczeniu lub środowisku. Możliwe jest jednak dostosowanie głośności efektu dla każdego padu z osobna za pomocą miksera wysyłki efektów (**FX 1 Send Mixer**), który pozwala wyłączyć efekt przez przeciągnięcie suwaka całkowicie w dół dla wybranego padu.

Dostępne są następujące opcje ustawień:  
Wybierz odpowiedni parametr za pomocą pokrętki **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, a następnie zmień parametr za pomocą pokrętki **[7]**, przycisków nawigacyjnych **[8]** lub przycisków **[+]** oraz **[-]**.



### Poziom (Level)

Reguluje globalną głośność/poziom nasycenia efektu.

### Czas pozostały do początku pogłosu (Pre-Delay)

Różnica czasu fal dźwiękowych pomiędzy bezpośrednią drogą ze źródła sygnału do układu słuchowego a pierwszym odbiciem od przeszkody (np. ściany) do układu słuchowego.

### Włączanie i wyłączenie efektu (on / off)

Użyj pokrętki **[6]**, a następnie przełączaj między pozycjami **[on]** or **[off]**.

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjdź** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjdź** z całego menu.

## 14.1.1 FX SEND - AMBIENT

**EFFECTS** → [F1] → [F1]

Ambient

Za pośrednictwem [FX Send] można przypisać efekt do każdego kanału.

### Wybierz kanał

Użyj pokrętki [5] [<INPUT>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

### Zmień głośność

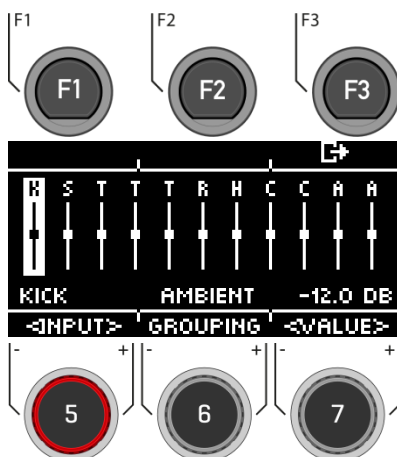
Użyj pokrętki [7] [<VALUE>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby zmienić głośność.

### Grupowanie

Obróć pokrętkę [6] i aktywuj funkcję GRUPOWANIE. Teraz masz możliwość, wybierając kanały tomów i talerzy, aby ustawić je w górę lub w dół jako jeden instrument.

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij [F3], aby wyjść z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby wyjść z całego menu.



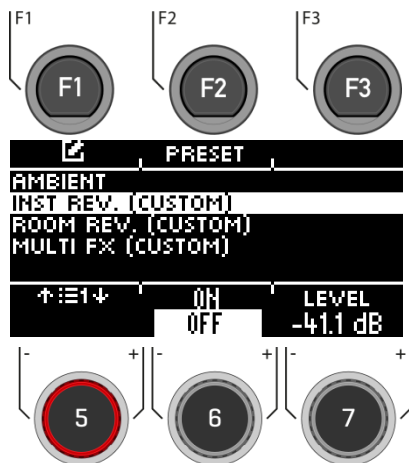
## 14.2 POGŁOS INSTRUMENTÓW (INSTRUMENT REVERB)

EFFECTS → [F1]

Reverb

Ten moduł obsługuje klasyczne i generyczne algorytmy służące do symulacji **poğłosu charakterystycznego dla danego instrumentu**. Niektóre rodzaje poğłosu są tradycyjnie generowane elektronicznie, podczas gdy inne (np. poğłos płytowy - Plate Reverb) naśladowują urządzenia mechaniczne zaprojektowane w celu dodania sztucznego poğłosu do suchego nagrania.

Różnica między poğłosem instrumentu (**Instrument Reverb**) a poğłosem pomieszczenia (**Room Reverb**) jest w większym stopniu pojęciem niż właściwością. Czy instrument posiadałby poğłos, jeśli nie znajdowałby się w pomieszczeniu? To z pewnością pytanie filozoficzne. Oba moduły oferują te same parametry z wyjątkiem progu zadziałania bramki (**Gate Threshold**) (tylko poğłos instrumentu). Dzięki modułowi **Room Reverb** możesz umieścić cały zestaw w danym środowisku, a po dodaniu **Instrument Reverb** możliwe jest dodanie efektów poğłosu do tego otoczenia - wybiórczo, dla każdego kanału wejściowego. W tym sensie dodatkowy parametr progu zadziałania bramki (**Gate Threshold**) ma sztuczny charakter i dlatego należy wyłączać go do modułu poğłosu instrumentu (**Instrument Reverb**). Fabryczne presetu poğłosu instrumentu skupiają się na efektach właściwych dla danego instrumentu, ale ich charakterystyka jest oparta na tych samych parametrach i zakresach wartości.



## 14.2.1 DODAWANIE EFEKTU (FX SEND) - POGŁOS

**EFFECTS** → [F1] → [F1]

Reverb

Za pośrednictwem [FX Send] można przypisać głośność efektu do każdego kanału.

### Wybierz kanał

Użyj pokrętki [5] [<INPUT>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

### Zmień głośność

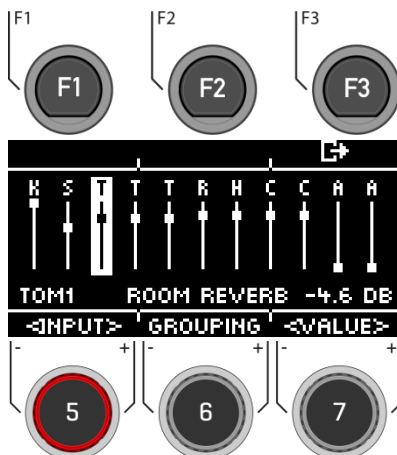
Użyj pokrętki [7] [<VALUE>], przycisków nawigacyjnych [8], lub przycisków [+ ] & [- ], aby zmienić głośność.

### Grupowanie

Obróć pokrętkę [6] i aktywuj funkcję GRUPOWANIE. Teraz masz możliwość, wybierając kanały tomów i talerzy, aby ustawić je w górę lub w dół jako jeden instrument.

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.





## 14.2.2 PRESET


### EFFECTS → [F2] → [F1]


Reverb

Możesz wybierać spośród presetów, tworzyć własne lub zmieniać ich nazwy.

Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać odpowiedni preset z listy.

Aby **załadować** preset, naciśnij  [F1] lub [ENTER].

Aby zapisać własny preset znajdź wolny **slot użytkownika (USER)** i naciśnij  [F2].

Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z warstwy lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.

Szczegółowy opis dotyczący wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#)



## 14.2.3 REVERB-TYPES

EFFECTS → [INST REV. o. ROOM REV.] → [F1]

Reverb

Istnieje możliwość wyboru różnych rodzajów pogłosu. Użyj pokrętki [7], przycisków nawigacyjnych [8] lub przycisków [+] oraz [-].

### Plate1 Small Plates

Płyty wytwarzają mechanicznie generowany pogłos bez wczesnych odbić. Jest to symulacja płyty mniejszych rozmiarów o określonej charakterystyce.

### Plate1 Med Plates

Płyty wytwarzają mechanicznie generowany pogłos bez wczesnych odbić. Jest to symulacja płyty średnich rozmiarów o określonej charakterystyce.

### Plate1 Large Plates

Płyty wytwarzają mechanicznie generowany pogłos bez wczesnych odbić. Jest to symulacja płyty większych rozmiarów o określonej charakterystyce.

### Plate2 Small Plates

Płyty wytwarzają mechanicznie generowany pogłos bez wczesnych odbić. Jest to symulacja płyty mniejszych rozmiarów o charakterystyce innej niż pogłos płytowy Plate 1 Small.

### Plate2 Med Plates

Płyty wytwarzają mechanicznie generowany pogłos bez wczesnych odbić. Jest to symulacja płyty średnich rozmiarów o charakterystyce innej niż pogłos płytowy Plate 1 Med.

### Plate2 Large Plates

Płyty wytwarzają mechanicznie generowany pogłos bez wczesnych odbić. Jest to symulacja płyty większych rozmiarów o charakterystyce innej niż pogłos płytowy Plate 1 Large.

### Room Small

Jest to algorytm symulujący pomieszczenie mniejszych rozmiarów, w którym akceptowane są wczesne odbicia.

### Room Med

Jest to algorytm symulujący pomieszczenie średnich rozmiarów, w którym akceptowane są wczesne odbicia.

### Room Large

Jest to algorytm symulujący pomieszczenie większych rozmiarów, w którym akceptowane są wczesne odbicia.

### Hall Small

Algorytm symulujący mniejszą salę koncertową z wczesnymi odbiciami i dłuższym zanikiem niż w przypadku symulacji pomieszczenia.



## Hall Med

Algorytm symulujący średniej wielkości salę koncertową z wczesnymi odbiciami i dłuższym zanikiem niż w przypadku symulacji pomieszczenia.

## Hall Large

Algorytm symulujący większą salę koncertową z wczesnymi odbiciami i dłuższym zanikiem niż w przypadku symulacji pomieszczenia.

## 14.2.4 PARAMETRY POGŁOSU (REVERB PARAMETER)



EFFECTS → [INST REV. o. ROOM REV.] → [F1]

Reverb

Istnieje możliwość zmiany dalszych **parameterów**. Wybierz odpowiedni parametr za pomocą pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8] i zmień go za pomocą pokrętki [7], przycisków nawigacyjnych [8] lub przycisków [+] oraz [-].

### Poziom (Level)

Reguluje globalną głośność/poziom nasycenia efektu.

### Czas pozostały do początku pogłosu (Pre-Delay)

Różnica czasu fal dźwiękowych pomiędzy bezpośrednią drogą ze źródła sygnału do układu słuchowego a pierwszym odbiciem od przeszkody (np. ściany) do układu słuchowego.

### Pre Highpass

Ustawiona wartość określa, które częstotliwości są wystane do efektu. Wszystkie częstotliwości poniżej tej wartości są wycinane z sygnału efektu pogłosu.

### Reverb Time

Określa czas zaniku ogona pogłosu (decay time).

### High Shelf

Podnosi lub obniża cały zakres wysokich częstotliwości sygnału efektu (+6/-12dB). Siłę efektu podbicia kontroluje się za pomocą wartości liczbowej przy użyciu pokrętki [6] [Value].

### Gated Reverb

Efekt mocno zbramkowanego pogłosu, który zostaje nagle ucięty. To daje ciekawy, często stosowany efekt brzmieniowy, np. na werblu.

### High Damp

Filtr, który skraca czas pogłosu w zakresie wysokich częstotliwości. Ponieważ wysokie częstotliwości zanikają szybciej niż niskie, ten efekt jest bardzo zauważalny w wysokim paśmie. Kontroluj poziom wysokich częstotliwości za pomocą pokrętki [6].



### Preset

Naciskając [F2] uzyskujesz bezpośredni dostęp do presetów urządzenia lub możliwość tworzenia własnych.

### Włączanie i wyłączenie efektu (on / off)

Użyj pokrętki [6], a następnie przełączaj między pozycjami [on] or [off].

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij  [F3], aby wyjść z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby wyjść z całego menu.

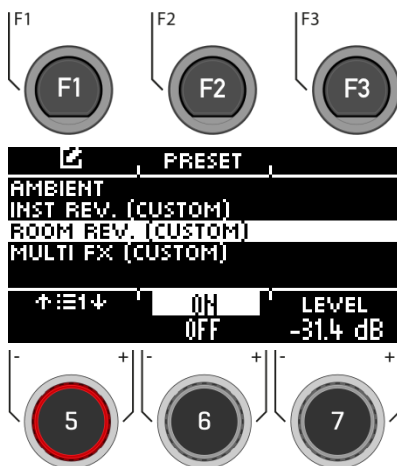
## 14.3 POGŁOS POMIESZCZENIA (ROOM REVERB)



EFFECTS → [F1]

Reverb

Funkcje dostępne w tym module stanowią odpowiednik modułu **Ambience**. Zapewnia te same rodzaje i parametry pogłosu, co pogłos instrumentu (**Instrument Reverb**), ale z naciskiem na właściwości pogłosu specyficzne dla danego pomieszczenia. Użyj tej sekcji efektów, aby dodać pogłos do suchego brzmienia, gdy próbki otoczenia nie są dostępne, lub po prostu by stworzyć brzmienia tradycyjnych nagrań z pogłosem generowanym elektronicznie. Presety dostarczone dla tego modułu odzwierciedlają różne cechy otoczenia.



Ponieważ działanie tej sekcji efektów jest identyczne z modulem pogłosu instrumentu (**Instrument Reverb**), zapoznaj się z poprzednim podrozdziałem, który nakreśla znaczenie pojęć, a także objaśnia rodzaje i parametry pogłosu.

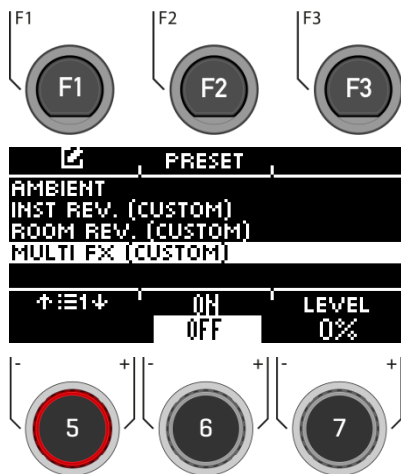
## 14.4 MULTI EFEKTY (MULTI FX)



Multi FX

Efekty w tym module obejmują wszystko, co nie jest związane z modułami **Ambience**, **Instrument Reverb** czy **Room Reverb**, jak na przykład modulacja częstotliwości. Wyniki uzyskuje się za pomocą algorytmów, aby stworzyć określony efekt.

W przeciwieństwie do modułów pogłosu parametry modułu multi efektów zmieniają się w zależności od wybranego algorytmu. Parametry wzajemnych proporcji efektów są parametrami zestawu perkusyjnego i są przechowywane bezpośrednio w zestawie.



## 14.4.1 FX SEND – MULTI FX

**EFFECTS** → [F1] → [F1]

Multi FX

Dzięki **[FX Send]** można przetączyć dany efekt na każdy z kanałów.

### Wybierz kanał

Użyj pokrętki [5] [**<INPUT>**] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał, którego głośność chcesz zmienić.

### Zmień głośność

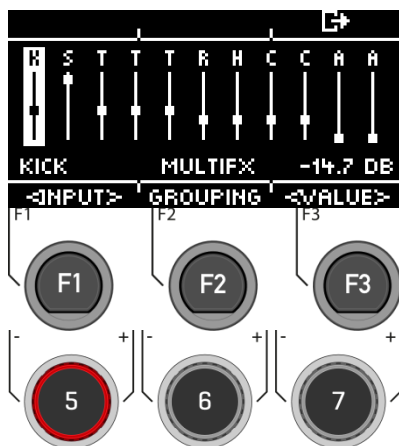
Użyj pokrętki [7] [**<VALUE>**], przycisków nawigacyjnych [8], lub przycisków [+ ] & [- ], aby zmienić głośność.

### Grupowanie

Obróć pokrętkę [6] i aktywuj funkcję GRUPOWANIE. Teraz masz możliwość, wybierając kanały tomów i talerzy, aby ustawić je w górę lub w dół jako jeden instrument.

### Wyjdź z tego poziomu

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.




## 14.4.2 PRESET – MULTI EFEKTY (MULTI FX)


 EFFECTS → [F1] → [F2]

Multi FX

Można wybierać z dostępnych presetów, tworzyć własne, a także nadawać im własne nazwy. Użyj pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać odpowiedni preset z listy.

Aby **załadować** preset, naciśnij  [F1] lub [ENTER].

Aby zapisać własny preset, znajdź wolny **slot użytkownika (USER)** i naciśnij  [F2].

Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.

Szczegółowy opis dotyczący wczytywania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#)



## 14.4.3 RODZAJ EFEKTU (FX TYPE) – MULTI FX

EFFECTS → [MULTI FX] → [F1]

Multi FX

Istnieje możliwość wyboru różnych rodzajów multi efektów. Użyj pokrętki [7], przycisków nawigacyjnych [8] lub przycisków [+] oraz [-].

Każdy rodzaj efektu posiada odmienne parametry, które są wylistowane. Tabularyczna lista znajduje się w następnym podrozdziale.

### Delay (Pogłos)

Czas opóźnienia (Delay Time), sygnał zwrotny (Feedback), wstępny filtr dolnoprzepustowy (Pre-Low-Pass), filtr wysokich częstotliwości sygnału powracającego (High Damp)

Nagrywa segment odtwarzanego brzmienia i odtwarza go wielokrotnie z pewnym opóźnieniem (multi-echo).

### Wah-Wah

Rodzaj filtra (Low Pass/Band Pass), częstotliwość (Frequency), rezonans (Resonance), czułość (Sensitivity), kierunek – w górę/w dół (Direction - up/down)

Efekt wah-wah jest tworzony przez dynamiczne „przeczesanie” spektrum częstotliwości suchego sygnału (bez efektu) przy użyciu specjalnego filtra audio. Zamiast klasycznego sterowania pedałem (jak w przypadku efektów gitarowych), urządzenie GEWA G5 wykorzystuje dynamikę (Velocity) uderzenia pałką do sterowania ruchem filtra wzdłuż spektrum częstotliwości.

### Distortion (Przesterowanie)

Rodzaj filtra (Low Pass/Band Pass), częstotliwość (Frequency), rezonans (Resonance), czułość (Sensitivity), kierunek – w górę/w dół (Direction - up/down)

Przeciąża sygnał audio wzmocnieniem (gain) i dodaje do miksu dodatkowe częstotliwości harmoniczne, co skutkuje pełniejszym, ale w przypadku zniekształceń, także ostrzejszym dźwiękiem.

### Chorus

Rodzaj – sinusoidalny/trójkątny (Sinus/Triangle), zakres modulacji (Modulation Rate), głębokość modulacji (Modulation Depth)

Tworzy pełniejszy dźwięk dzięki złudzeniu jednoczesnej gry na wielu instrumentach. Efekt ten uzyskuje się poprzez podwojenie suchego dźwięku (bez efektu) i nieznaczne przesunięcie w czasie odstrojonego duplikatu (stały czas opóźnienia wynosi 20 ms). Modulacja częstotliwości powielonego sygnału jest kontrolowana przez różne dostępne kształty obwiedni oscylatora niskich częstotliwości (LFO).





### **Flanger**

zakres modulacji (*Modulation Rate*), głębokość modulacji (*Modulation Depth*), czas opóźnienia (*Delay Time*), sygnał zwrotny (*Feedback*)

Podwaja suchy sygnał (bez efektu) i przemieszcza go z krótkim czasem opóźnienia, dzięki czemu suchy sygnał i jego duplikat nie są odbierane jako dwa różne dźwięki, co daje ciekawy efekt.

### **Phaser**

zakres modulacji (*Modulation Rate*), głębokość modulacji (*Modulation Depth*), rezonans (*Resonance*)

Podobnie jak wah-wah, efekt ten jest generowany przez „przeczesywanie” filtrem spektrum częstotliwości. Jednak, podczas gdy dynamika ruchu wah-wah jest kontrolowana przez intensywność uderzenia pałką, ruch za pomocą phasera jest kontrolowany przez sinusoidę obwiedni oscylatora niskich częstotliwości LFO.

### **Auto-Pan (automatyczne rozłożenie w panoramie)**

zakres modulacji (*Modulation Rate*), głębokość modulacji (*Modulation Depth*)

Rozkłada dźwięk w panoramie między lewym i prawym kanałem w przesunięciu w fazie o 180°. Głośność obu kanałów (lewego i prawego) sterowana jest sinusoidalnym przebiegiem obwiedni oscylatora niskich częstotliwości LFO.

### **Bit-Crusher**

*Bit Resolution, Down Sampling, Brightness*

Ten efekt dodaje wyrazistości twojemu brzmieniu, zmniejszając rozdzielczość bitową sygnału (wzdłuż amplitudy i okresu).

### **Wyjdź z tego poziomu**

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.

## 14.4.4 PARAMETRY MULTI EFEKTÓW (PARAMETERS – MULTI FX)



EFFECTS → [MULTI FX] → [F1]

Multi FX Parameters

### Multiefekty – parametry wzajemnych proporcji efektów

Parametr	Zakres wartości	Opis
Level (Poziom)	%	Kontroluje poziom równowagi między sygnałem suchym (bez efektu - Dry) a tym nasyconym efektem (Wet), który jest wysyłany do miksera. Przy aktywnym pogłosie pomieszczenia multi efekty mogą wydawać się samowystarczalne lub wręcz zbędne. Dzięki temu parametrowi można dodać symulacji pomieszczenia w multi efektach, aby cały zestaw perkusyjny posiadał konsekwentne i jednolite brzmienie.
Send to Room Reverb	%	Niskie pozycje suwaka spowodują wystąpienie silnie stłumionego sygnału i w konsekwencji dodadzą do efektu mniej komponentu pomieszczenia. Wysokie pozycje suwaka podkreślą otoczenie w miksie efektów



Wskazówka

*Te parametry nie są częścią zarządzania presetami, ale są przechowywane jako parametry zestawu perkusyjnego przy użyciu metody bezpośredniej (zapisz zestaw perkusyjny).*

### Wah-Wah

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
Filter Type (Rodzaj filtra)	Low Pass, Band Pass		Wybierz pomiędzy filtrami dolnoprzepustowymi High Cut (Low Pass) lub środkowopasmowym typu (Band Pass Bell). Podstawowe stałe: Nachylenie filtra: 12 dB (Low Pass)
Frequency	100Hz - 8kHz	Hz	Zależnie od wybranego rodzaju filtra, ten parametr ustawia środkowe częstotliwości filtra dolnoprzepustowego (Low Pass) lub środkowoprzepustowego (Band Pass) dla wartości dynamiki (Velocity) uderzenia równej 0 (punkt początkowy).
Resonance	0-127		Odpowiada współczynnikowi „Q” w korekcji. Ten parametr steruje szerokością kształtu filtra typu Bell (środkowoprzepustowy - Band Pass) i w przypadku wybrania opcji dolnoprzepustowej (Low Pass), rezonans (Resonance) będzie sterował wzmocnieniem częstotliwości odcięcia filtra. Ustaw szerokość kształtu filtra typu Bell od 0 (brak rezonansu, szeroki) w najniższej pozycji suwaka do 127 (maksymalny rezonans, wąski) w najwyższym położeniu suwaka.

<b>Sensitivity</b>	0-100	%	<p>Czułość (Sensitivity) określa, w jakim stopniu dynamika uderzenia w pad (Velocity) może kierować ruchem określonego filtra wzdłuż możliwego spektrum częstotliwości. Filtr jest definiowany przez parametry rodzaju filtra (Filter Type), częstotliwość początkową (Start Frequency) i rezonans (Resonance).</p> <p>Technicznie rzecz biorąc, czułość (Sensitivity) działa jako mnożnik (łumik) dla intensywności efektu przy określonej dynamice uderzenia w pad (Velocity).</p> <p>Przykład: Przy <b>czułości</b> ustawionej na 50%, uderzenie w pad o maksymalnej dynamice 127 (Velocity) spowoduje przesunięcie filtra tylko o połowę możliwego zakresu częstotliwości w określonym kierunku, podczas gdy ta sama dynamika uderzenia przy czułości 100% wyczerpałaby pełne możliwe spektrum częstotliwości.</p> <p>Zakres wartości: 0 (off) do 127 (100%).</p>
<b>Direction</b>	Up, Down		Ustaw kierunek ruchu dla rodzaju filtra, zaczynając od częstotliwości.

### Distortion (przesterowanie) / Saturation (nasylenie)

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
<b>Rodzaj</b>	OD, DS		Wybierz jedną z dwóch metod generowania efektów o różnych charakterystykach: OD (Overdrive) i DS (Distortion). Podczas gdy Overdrive modeluje charakterystykę znaną ze wzmacniaczy lampowych, Distortion zapewnia charakterystykę zniekształceń typową dla wzmacniaczy tranzystorowych
<b>Drive (intensywność efektu przesterowania)</b>	0-100	%	Ten parametr kontroluje intensywność efektu (skalowanie w górę amplitud częstotliwości). Zakres wartości: od 0% (liniowo) do 100% (maksymalna intensywność przesterowania (Drive)).
<b>Frequency (częstotliwość)</b>	250Hz - 8kHz	Hz	Ten parametr określa spektrum częstotliwości, na które wpływa wybrany rodzaj efektu. Jeśli wolisz nasycać tylko dolny koniec spektrum częstotliwości, ustaw żądaną częstotliwość filtrowania dla bazowego filtra dolnoprzepustowego (Low Pass) ze stromością przejścia 12 dB.
<b>Post Gain (regulacja poziomu sygnału wyjściowego)</b>	(-∞) - 0	dB	Dodanie tego typu efektu znacznie wzmocni poziom sygnału. Dzięki regulacji poziomu sygnału wyjściowego post gain możesz zmniejszyć poziom miks. Zakres wartości: od -∞ (wyciszony) do 0 (brak tłumienia).

## Chorus

Parametr	Zakres wartości	Jed- nost- ka	Opis
LFO-Wave	Sinusoidalny, trójkątny		Określa przebieg przesunięcia obwiedni oscylatora niskich częstotliwości (LFO). Jest to krzywa kontrolna poza słyszalnym spektrum ludzkiego słuchu (poniżej 20 Hz, patrz także zakres modulacji (Modulation Rate). Za pomocą kształtu obwiedni można nadać efektowi odrębną charakterystykę. Sinus daje gładką charakterystykę, podczas gdy trójkąt wyzwala ostrzejsze właściwości opóźnionego duplikatu.
Zakres modulacji	0-10	Hz	Kontroluje prędkość przesunięcia obwiedni LFO, a tym samym prędkość falującego dźwięku. Ten parametr steruje okresem kształtu obwiedni LFO.
Głębokość modu- lacji	0-127		Kontroluje intensywność efektu poprzez dostosowanie wysokości amplitudy LFO. Wartości parametrów mieszczą się w zakresie od 0 (wyłączone) do 127 (intensywne).

## Flanger

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
Zakres modulacji	0-10	Hz	Kontroluje długość okresu obwiedni LFO, a tym samym jego częstotliwość.
Głębokość modulacji	0-127		Kontroluje intensywność efektu poprzez dostosowanie wysokości amplitudy LFO. Wartości parametrów mieszczą się w zakresie od 0 (wyłączone) do 127 (intensywne). Ten parametr kontroluje głębokość działania efektu.
Delay-Time (Czas opóźnienia)	0,125 -10	ms	Począwszy od wysokich częstotliwości, określasz, jak daleko filtr grzebieniowy sterowany przez LFO może wędrować do pasma niskich częstotliwości, gdy przechodzi tam i z powrotem.
Feedback (Sygnał zwrotny)	0-127		Określi czas opóźnienia dla przesunięcia i zmodulowanego powielonego sygnału.
			Kontroluje liczbę kopii sygnału przesyłanych z powrotem do jednostki efektowej w celu wzmocnienia efektu filtra kompresji, aż do momentu, gdy efekt zaniknie. Wybierz niskie pozycje tłumika, aby uzyskać mniej sygnałów zwrotnych i wysokie pozycje tłumika, aby uzyskać wiele sygnałów zwrotnych i znaczne wzmocnienie filtrowania.

## Phaser

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
Zakres modulacji	0-10	Hz	Kontroluje długość okresu obwiedni LFO, a tym samym jego częstotliwość.
Głębokość modulacji	0-127		Kontroluje intensywność efektu poprzez dostosowanie wysokości amplitudy LFO. Wartości parametrów mieszczą się w zakresie od 0 (wyłączone) do 127 (intensywne).
Resonance (Rezonans)	0-127		Odpowiada współczynnikowi Q w korekcji. Ten parametr steruje szerokością kształtu filtra typu Bell. Ustaw szerokość kształtu filtra typu Bell od 0 (brak rezonansu) w najniższej pozycji suwaka do 127 (maksymalny rezonans, wąski) w najwyższej pozycji suwaka.

## Auto Pan (automatyczne rozłożenie w panoramie)

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
Zakres modulacji	1-20	Hz	Kontroluje długość okresu obwiedni LFO, a tym samym jego częstotliwość.
Głębokość modulacji	0-127		Kontroluje intensywność efektu panoramowania. Wartości mieszczą się w zakresie od 0 (równa się Mono) do 127 (pełna przemiennosc między wartościami 63L i 63R).

## Bit Crusher

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
<b>Bit Resolution</b> (Rozdzielczość bitowa)	24, 1-16	bit	Ten parametr powoduje pikselizację sygnału audio i zmniejsza rozdzielczość sygnału (kierunek pionowy, głębokość bitowa). Wartości: 0 (bez redukcji), 1 bit w górę do 16 bitów.
<b>Down Sampling</b> (Redukcja gęstości próbek)	1-16		Zmniejsza rozdzielczość okresu fali poprzez obniżenie częstotliwości próbkowania (kierunek poziomy, jakość). Wartości są definiowane jako współczynnik redukcji i mieszczą się w zakresie od 1 (brak redukcji) do 16 (redukcja do 1/16 pierwotnej częstotliwości próbkowania).
<b>Brightness</b> (Czytelność)	0-100	%	Rozdzielczość bitowa (Bit Resolution) i redukcja gęstości próbek (Down Sampling) są podatne na zwiększanie udziału wysokich częstotliwości w sygnale wyjściowym. Czytelność (Brightness) reguluje częstotliwość filtra dolnoprzepustowego Low Pass (High Cut) z poziomem nachylenia 12 dB na oktawę. Niskie pozycje suwaków odpowiadają niskim częstotliwościom filtra i mniejszej ilości wysokich częstotliwości, podczas gdy wysokie pozycje suwaków przekładają się na wysokie częstotliwości filtra, a zatem filtrują mniej wysokich częstotliwości.

## Delay (pogłos)

Parametr	Zakres wartości	Jednostka	Opis
<b>Rodzaj efektu</b>	Mono, Stereo		Mono tworzy sygnał mono słyszalny z obu głośników jednocześnie. W trybie stereo opóźnione sygnały następują naprzemiennie w lewym i prawym głośniku. Sygnał Mono jest przenoszony do lewego głośnika, a drugi sygnał dla efektu stereo jest umieszczony pomiędzy sygnałem Mono na przeciwległym głośniku. W konsekwencji podwaja to opóźnienie sygnału zwrotnego (lub skraca jego czas o połowę).
<b>Delay Time</b> (czas opóźnienia)	0-1365	ms	Kontroluje czas pomiędzy powtórzeniami.
<b>Feedback</b> (Sygnał zwrotny)	0-127		Kontroluje liczbę powtórzeń do zaniku efektu. Wybierz niskie pozycje suwaków, aby uzyskać mniej powtórzeń i wysokie pozycje suwaków, aby uzyskać wiele powtórzeń.
<b>Pre-Low-Pass</b> (wstępny filtr dolnoprzepustowy)	2-8	KHz	Obcina wysokie częstotliwości suchego sygnału (bez efektu) powyżej ustawionej częstotliwości odcięcia. Tylko częstotliwości poniżej częstotliwości progowej są przekazywane, aby wygenerować efekt. Nachylenie filtra wynosi 12 dB. Pre-Low-Pass jest stosowany wyłącznie do spogłosowanego dźwięku. Suchy sygnał (bez efektu) pozostaje niezmienny.
<b>High Damp</b> (Filtr wysokich częstotliwości sygnału powracającego)	0-100	%	Filtr, który powoduje, że wysokie częstotliwości pogłosu zanikają szybciej niż pozostałe. Suwak ma zakres od 0% (brak tłumienia) do 100% (maksymalne tłumienie). Wybierz wyższe wartości, aby stworzyć pogłos, który daje wrażenie dźwięku odpływającego w przestrzeń, podczas gdy niskie wartości tłumienia pozwalają opóźnieniu pozostać w pobliżu suchego dźwięku.

# 15 NAGRYWANIE (RECORD), USB/PODKŁAD (USB/SONG), ODTWARZACZ (PLAYER)

W sekcji „Odtwarzacz” (Player) można załadować pliki **mp3** i **wav** za pomocą pamięci USB i odtwarzać podkłady lub nagrywać się bezpośrednio za pomocą funkcji „RECORD”.

W kolejnych rozdziałach możesz zapoznać się ze strukturą i działaniem odtwarzacza oraz funkcjami nagrywania.

Aby skorzystać z funkcji odtwarzacza, naciśnij klawisz „USB/SONG” [19].

## 15.1 ODTWARZACZ PODKŁADÓW (PLAYER)

### USB/SONG

Load

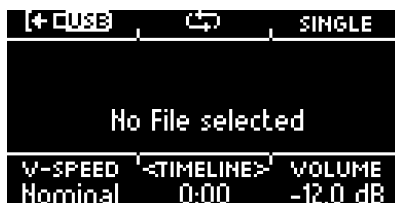
Wsuń **pamięć USB** do odpowiedniego slotu w module.

Naciśnij przycisk [19] [USB/SONG].

1



[USB/SONG]



Jeśli pamięć USB nie zostanie wsunięta, na wyświetlaczu pojawi się następujący komunikat:

1.1

NO USB

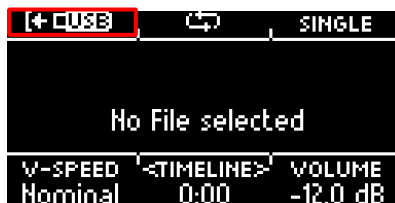


Naciśnij przycisk [F1], aby otworzyć menedżera plików (File Manager).

2



[F1]



Użyj przycisków nawigacyjnych [8] lub pokrętła [5], aby wybrać o folder lub podkład (song) z listy. Aby załadować plik, naciśnij [F1] lub [ENTER]. Odwołaj działanie za pomocą [F3].



Po załadowaniu folderu postępuj zgodnie ze wskazówkami zawartymi w punkcie 3, aby załadować podkład. Aby wrócić do wyższego poziomu folderu, wybierz <UP> na liście.







Po załadowaniu podkładu dostępne są rozmaite funkcje:

#### Włączanie podkładów

Naciśnij **[PLAY/STOP]** lub **[ENTER]**, aby włączyć odtwarzanie podkładu.

#### Pauza

Naciśnij przycisk **[PLAY/STOP]** bez przytrzymywania. Podkład jest wstrzymany, a przycisk miga.

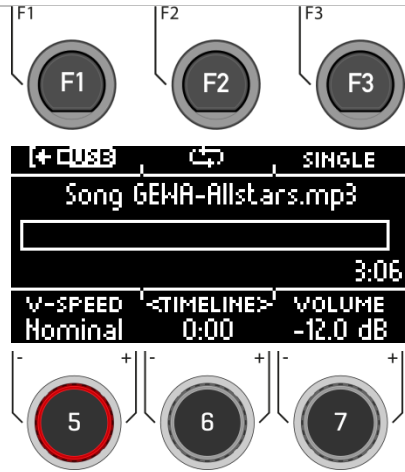
#### Stop

Aby zatrzymać odtwarzanie podkładu, naciśnij i przytrzymaj przycisk **[PLAY/STOP]** przez jedną sekundę.

Można także jednokrotnie nacisnąć przycisk **[ENTER]**.

#### Następny utwór / poprzedni utwór

Użyj przycisków **Down** [▼] oraz **Up** [▲], aby przejść do następnego utworu lub cofnąć się do poprzedniego.



#### Loop (pętla)

Można odtworzyć wybrany fragment podkładu i zapętlić go (LOOP). Użyj przycisku **[F2]**, aby wyznaczyć punkt początkowy oraz końcowy.

1.	Punkt początkowy	A-
2.	Punkt końcowy	A-B
3.	Dezaktywacja funkcji	

#### Repeat mode (tryb powtórzenia)

Tryb powtórzenia wybiera się za pomocą przycisku **[F3]**.

1.	Single (pojedynczy)	Odtworzony zostanie tylko jeden spośród załadowanych podkładów.
2.	Repeat (powtórzenie)	Jeden podkład zostanie odtworzony powtórnie.
3.	All (wszystkie)	Wszystkie podkłady w folderze zostaną odtworzone jeden po drugim.
4.	Rpt All	Cały folder zostanie odtworzony powtórnie.

#### V-Speed / Vari-Speed

Zmiany tempa utworu dokonuje się za pomocą pokrętki **[5]**.

+1 <	Zwiększenie tempa
------	-------------------

Nominal	Tempo oryginalne
-1 >	Zmniejszenie tempa

**Timeline (kolejność utworów)**

Użyj pokrętła [6], aby zmienić miejsce utworu w kolejności na liście odtwarzania.

Można także użyć przycisków nawigacyjnych left [◀] oraz right (lewo/prawo) [▶] [8].

**Volume (głośność)**

Użyj pokrętła [7], aby wybrać poziom głośności odtwarzacza.

## 15.2 NAGRYWANIE (RECORD)



USB/SONG

Record

Istnieje możliwość nagrywania bezpośrednio na pamięć USB. Można nagrać wszystkie brzmienia słyszalne na głównych wyjściach sygnału (zestaw perkusyjny, odtwarzacz itd...).

Wsuń **pamięć USB** do odpowiedniego slotu w module.

Naciśnij przycisk **[20] [RECORD]**. Rozpocznie się nagrywanie, a klawisz **[RECORD]** zacznie migać.

1



Aby przerwać nagrywanie, ponownie naciśnij przycisk **[20] [RECORD]**.

2

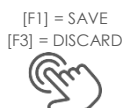


Aby przypisać nazwę pliku, naciśnij **[F1]** lub odrzuć plik naciskając **[F3] [DISCARD]**.

Szczegółowy opis dotyczący nadawania nazw plikom znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#).




Teraz znajdziesz zapisany plik na pamięci USB.

3



## 16 USB ŁADOWANIE / ZAPISYWANIE (LOAD/SAVE)

W menu „USB Load/Save” istnieje możliwość importowania własnych próbek. Ponadto można importować i eksportować kopie zapasowe i parametry presetów zestawu perkusyjnego.

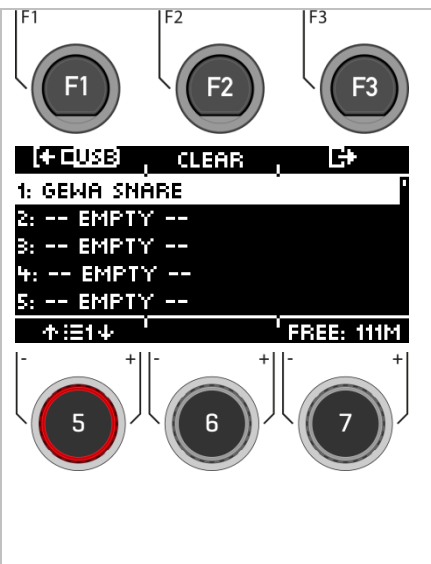
	USB Load/Save	USB Load/Save
<p>Wsuń <b>pamięć USB</b> do odpowiedniego slotu w module. Jeśli pamięć nie zostanie rozpoznana, na wyświetlaczu pojawi się komunikat [INSERT USB STICK]. Dostępne są następujące opcje:</p>		
<p>===IMPORT=== (ładowanie do modułu)</p>		
<p><b>Wave/Sound (wave/brzmienie)</b> Importowanie własnych <b>próbek w formacie Wav</b>, aby wykorzystać je w zestawie perkusyjnym.</p>		
<p><b>Backup (kopie zapasowe)</b> Importowanie kopii zapasowej.</p>		
<p><b>Kit (zestaw perkusyjny)</b> Importowanie wszystkich <b>ustawień</b> zestawu perkusyjnego użytkownika.</p>		
<p>===EXPORT=== (zapis zawartosci modułu)</p>		
<p><b>Backup (kopie zapasowe)</b> Tworzenie <b>kopii zapasowej</b> wszystkich parametrów i ustawień modułu. Wcześniej zaimportowane próbki nie zostaną zapisane!</p>		
<p><b>Current Kit (aktualny zestaw perkusyjny)</b> Zapisywanie <b>ustawień</b> (w tym efektów) <b>aktualnie wybranego zestawu perkusyjnego</b>.</p>		
<p>Wybierz odpowiednią pozycję z listy za pomocą pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], a następnie otwórz menu naciskając przyciski  [F1] lub [ENTER].</p>		



Jeśli chcesz ponownie zaimportować pliki bezpośrednio po eksporcie, wyciągnij na krótko pamięć USB z modułu i podłącz go ponownie.

## 16.1 IMPORTOWANIE – WAVE/SOUND (WAVE/BRZMIENIE)

W tym menu można załadować z pamięci USB do modułu do 100 własnych próbek. Całkowita pojemność pamięci to 111MB.

USB Load/Save	Wave/Sound
<p><b>Otwarcie menedżera plików (File Manager)</b> Za pomocą pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8] wybierz miejsce w pamięci, które zostanie zajęte, a następnie otwórz menedżera plików poprzez naciśnięcie przycisku [F1]. Możesz wybrać między wolnym miejscem na pamięci (--EMPTY--) lub napisaniem już zajętej lokalizacji.</p> <p>Ilość pozostałego wolnego miejsca (wyrażona w megabajtach) jest wyświetlona nad pokrętłem [7]. Samo pokrętło nie posiada żadnej funkcji.</p> <p><b>Kasowanie slotów pamięci</b> Naciśnij [F2] [CLEAR], aby skasować zawartość danego slotu pamięci.</p> <p><b>Wyjdź z tego poziomu</b> Naciśnij [F3], aby <b>wyjść</b> z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby <b>wyjść</b> z całego menu.</p>	







### Wskazówka



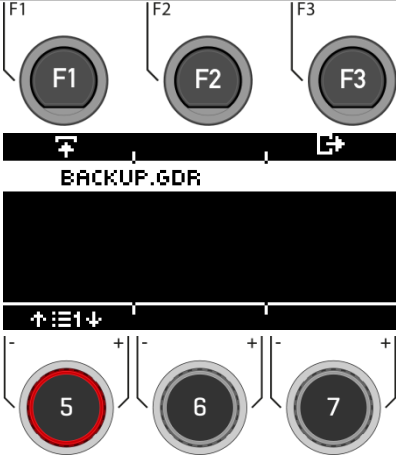

Zwróć uwagę, że w menu INSTRUMENT moduł uzyskuje dostęp do slotów, a nie do nazwy pliku. Dlatego może się zdarzyć, że brzmienie istniejącego zestawu perkusyjnego użytkownika zostanie nadpisany.

## 16.1.1 ŁADOWANIE – WAVE/SOUND (WAVE/BRZMIENIE)


W tym menu można załadować z pamięci USB do modułu do 100 własnych próbek.  
Całkowita pojemność pamięci to 111MB.


	USB Load/Save	Load Wave/Sound
<b>Wybór próbki</b>	<p>Wybierz próbkę za pomocą pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8]. Użyj przycisku [PLAY/STOP] lub [PREVIEW], aby wstępnie odsłuchać brzmienie. Załaduj próbkę naciskając  [F1] lub [ENTER].</p>	
<b>Name (nazwa)</b>	<p>Po załadowaniu możesz nadać plikowi nową nazwę tak, aby ułatwić sobie znalezienie go w menu instrumentu.</p>	
<b>Wyjdź z tego poziomu</b>	<p>Naciśnij  [F3], aby <b>wyjść</b> z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby <b>wyjść</b> z całego menu.</p>	
	<p>Szczegółowy opis dotyczący nadawania nazw plikom oraz funkcji ładowania i zapisywania (Load/Save) znajduje się w podrozdziale 7.2: <a href="#">Ładowanie i zapisywanie presetów</a></p>	


## 16.2 IMPORTOWANIE (IMPORT) – KOPIE ZAPASOWE (BACKUP)

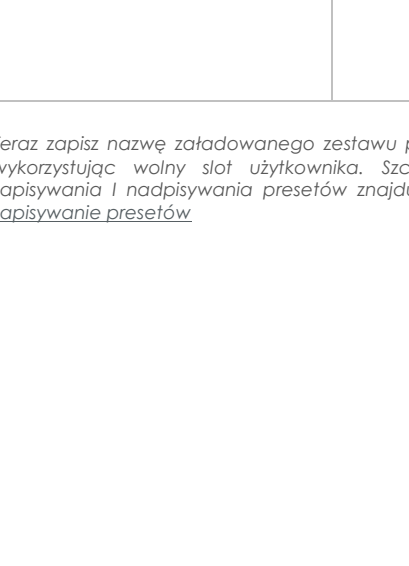
	USB Load/Save	Import Backup
<b>Wybór kopii zapasowej (backup)</b>	<p>Wybierz kopię zapasową (plik GDR) używając pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8]. Załaduj kopię zapasową naciskając przycisk  [F1] lub [ENTER].</p>	
<b>Wyjdź z tego poziomu</b>	<p>Naciśnij  [F3], aby <b>wyjść</b> z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby <b>wyjść</b> z całego menu.</p>	

## 16.3 IMPORTOWANIE (IMPORT) – ZESTAW PERKUSYJNY (KIT)

 USB Load/SaveImport - Kit

**Wybór zestawu perkusyjnego**  
Za pomocą pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8] wybierz zestaw perkusyjny - KIT (plik GDK), który ma zostać zaimportowany. Załaduj zestaw naciskając przycisk  [F1] lub [ENTER].

**Wyjdź z tego poziomu**  
Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.




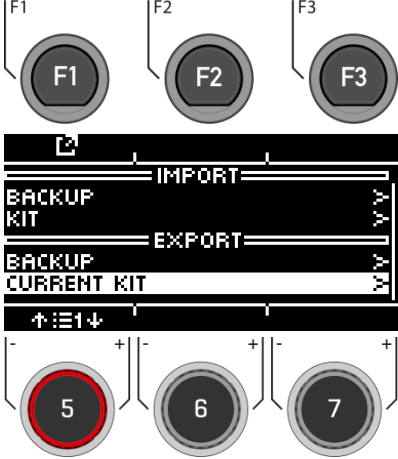


**Wskazówka**

Teraz zapisz nazwę załadowanego zestawu perkusyjnego bezpośrednio w menu [KIT] wykorzystując wolny slot użytkownika. Szczegółowy opis dotyczący ładowania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: Ładowanie i zapisywanie presetów



## 16.4 EXPORT (EXPORTOWANIE) – KOPIE ZAPASOWE (BACKUP) & ZESTAW PERKUSYJNY (KIT)

USB Load/Save	Export – Backup & Kit
<p><b>Tworzenie kopii zapasowej lub zestawu perkusyjnego</b> Wybierz odpowiednie menu przy użyciu pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8]. Otwórz menu naciskając przycisk  [F1] lub [ENTER].</p> <p><b>Nadawanie nazwy kopii zapasowej lub zestawu perkusyjnego</b> W następnym kroku pojawi się prośba o wprowadzenie nazwy pliku.</p> <p>Szczegółowy opis dotyczący ładowania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: <a href="#">Ładowanie i zapisywanie presetów</a></p>	



*Zapisywany jest tylko aktualnie załadowany zestaw. Prosimy powtórzyć procedurę eksportowania odpowiednio dla innych zestawów. Presety ustawione fabrycznie są automatycznie zapisywane jako kopia zapasowa w urządzeniu i nie muszą być eksportowane.*

## 17 MASTER

W menu wyjścia głównego (Master) można uzyskać dostęp do ważnych funkcji. Znajdują się tu wszystkie ustawienia **globalnego equalizera** oraz **ustawień kompresora**, **funkcje MIDI**, a także **funkcje sterowania przełącznikiem (switch control)**.

Masz możliwość tworzyć własne listy utworów (**set list**) oraz wybierać kanały wyjściowe dla własnych presetów w macierzy rozdziału sygnałów (**routing matrix**).

### MASTER

Master

Naciśnij przycisk **[MASTER]**, aby otworzyć menu.

Dostępne są następujące funkcje:

#### Routing (rozdziół sygnałów)

Tutaj można przypisać kanały wejściowe do wyjściowych.

#### Setlist (lista utworów)

Tutaj można tworzyć listy utworów oraz przypisywać tempa, zestawy perkusyjne i nazwy do utworów.

#### EQ / Compressor

Ustawienia globalnego equalizera oraz kompresora.

#### MIDI

Wszystkie opcje ustawień MIDI.

#### Foot-Switch (przełącznik nożny)

Ustaw funkcję presetu dla foot switcha (nie dołączony w zestawie).

#### Pad-Switch (przełącznik padów)

Ustaw funkcję presetu dla maksymalnie dwóch padów zewnętrznych (Aux1 / Aux2).

Użyj pokrętki **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby wybrać odpowiednią pozycję na liście. Edycja wybranej pozycji odbywa się poprzez naciśnięcie przycisku **[F1]** lub **[ENTER]**.

Aby uzyskać dostęp do rozdziału sygnałów **[ROUTING]** **[F1]** lub listy utworów **[SETLIST]** **[F2]**, naciśnij odpowiedni przycisk.



## 17.1 ROZDZIAŁ SYGNAŁÓW (ROUTING) / INSTRUMENT

### MASTER → [F2]

### Routing

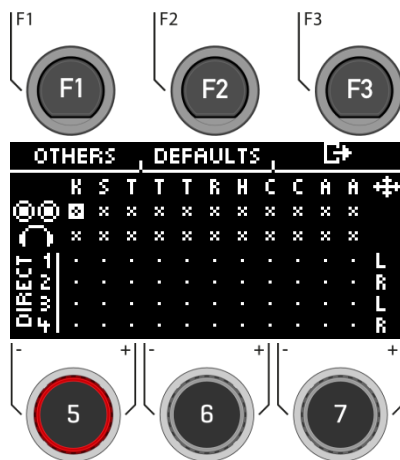
Istnieje możliwość wysyłki dowolnego sygnału wejściowego do różnych wyjść wbudowanych do modułu GEWA G5 za pośrednictwem matrycy rozdziału sygnałów (**routing matrix**). Matryca kontroluje również **wyjście USB**.

W tym podrozdziale opisujemy, w jaki sposób należy pracować z każdą matrycą.

Funkcja rozdziału sygnałów (**Routing**) w module GEWA G5 jest podzielona na dwie kategorie wejść: **Routing** and **Routing Others**. Wyświetlane kanały wejściowe różnią się od siebie, ale ich funkcjonalność jest identyczna. Z tego powodu treść kolejnych podrozdziałów dotyczy każdej matrycy.

#### DAW

Oprócz 4 wyjść bezpośrednich dostępne są 2 wyjścia USB. Prosimy zapoznać się z rozdziałem Routing DAW.



## 17.1.1 WYBÓR ORAZ AKTYWACJA/DEZAKTYWACJA WYJŚĆ

### Input channel/ Input (kanał wejściowy)

Najpierw wybierz kanał wejściowy, który chcesz aktywować/dezaktywować (poziomo) przy użyciu pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8] [◀] [▶].

Możesz też użyć przycisków [+] oraz [-].

### Output channel/ Output (kanał wyjściowy)

Użyj pokrętła [6] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać kanał wyjściowy (pionowo) [▼] [▲].

### Activate / Deactivate

Po wybraniu kanału wejściowego (Input) lub wyjściowego (Output) w matrycy rozdziału sygnałów naciśnij [ENTER] lub użyj pokrętła [7], aby aktywować/dezaktywować odpowiedni kanał.

### Mono/Stereo

Masz wybór pomiędzy rozdziałem sygnału stereo oraz mono. Użyj pokrętła [5] i [6] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby przechodzić do odpowiednich symboli.

M	Mono
L R	Stereo

Naciśnij [ENTER] lub użyj pokrętła [7], aby przełączać funkcje mono i stereo.

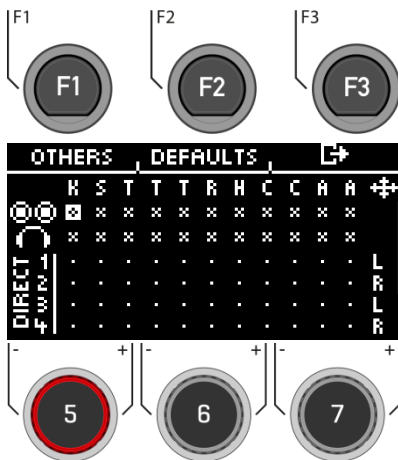
### Wyjdź

Naciśnij ↵ [F3], aby **wyjdź** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjdź** z całego menu.

**Zapamiętywanie odbywa się automatycznie.**



Zmiany są zapamiętywane automatycznie. Jest to funkcja globalna, która wpływa na wszystkie preset-y zestawów perkusyjnych i nie jest zapisywana w poszczególnych presetach.



### 17.1.1.1 USTAWIENIA DOMYŚLNE (DEFAULTS)



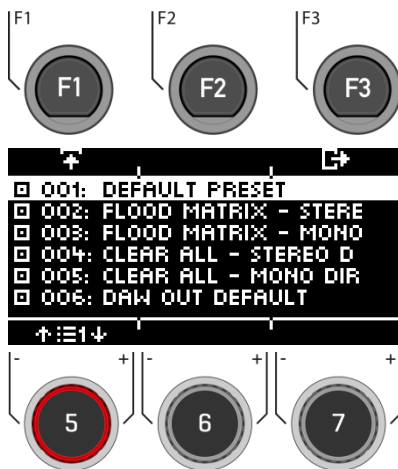
MASTER → [F2] → [F2]

Defaults

Naciśnij [F2] [DEFAULTS], aby uzyskać dostęp do wstępnie ustawionych rozdziałów sygnału.

Użyj pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać preset z listy, a następnie potwierdź wybór przy użyciu przycisku [ENTER] lub [F1].

Naciśnij [F3], aby wyjść z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby wyjść z całego menu.



## 17.2 ROZDZIAŁ SYGNAŁÓW (ROUTING / OTHERS)



### MASTER → [F2] → [F1]

Routing

Na tym poziomie można przypisywać **efekty**, **metronom** (click) oraz **odtworzenie podkładów** (playback) (mix-in, Bluetooth, song player) do odpowiednich wyjść.

**Wyjście master** oraz **wyjście słuchawkowe** są tutaj dostępne.

Efekty, podkłady oraz metronom generalnie nie są wysyłane za pośrednictwem bezpośrednich wyjść sygnału (Direct Out).

	Master-Out (główne wyjście sygnału)
	Headphones (słuchawki)

To działanie jest identyczne z działaniem opisanym w poprzednim rozdziale.

Naciśnij **⇨ [F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## 17.3 ROZDZIAŁ SYGNAŁÓW DAW (ROUTING DAW)

Jeśli podłączysz moduł GEWA G5 do komputera za pomocą kabla USB, będziesz mieć dostępne 4 wyjścia Direct-Out, 2 wyjścia USB i sumę wyjść Master-Out. W tabeli przedstawiono przyporządkowanie kanałów.

Kanał matrycy (Direct Out)	Kanał DAW (USB)
-	1 (Master Out 1)
-	2 (Master Out 2)
1	3
2	4
3	5
4	6
7*	7
8*	8

\* Kanały 7&8 są dostępne wyłącznie jako USB-Out.



**i** Tylko suche sygnały (bez efektów) są przesyłane przez wyjścia bezpośrednie (1-4) i kanały USB (7 i 8). Wyprowadzany jest również tylko efekt Ambient. Pozostałe efekty można nagrywać za pośrednictwem kanałów 1 i 2. Tutaj odtwarzana jest cała suma bezpośrednich wyjść.

**Wskazówka:** Aby nagrywać tylko efekty przez kanał 1 i 2, dezaktywuj kanały wejściowe dla instrumentów na wyjściach bezpośrednich (Direct Outs) w matrycy.

## 17.4 LISTA UTWORÓW (SETLIST)



Setlist

Za pomocą modułu GEWA G5 można utworzyć **do 50 list utworów** i zapisać **po 50 utworów w każdej z nich**. W ten sposób jesteś również dobrze przygotowany do użytkowania urządzenia na żywo i możesz szybko zmieniać **zestawy perkusyjne** i **tempa** między utworami.

Możesz **nadawać nazwy listom utworów** i tworzyć **presety utworów** oraz zmieniać ich kolejność. Przeczytaj kolejne rozdziały, aby uzyskać więcej informacji.

Poniżej linii menu możesz zobaczyć aktualnie załadowaną listę utworów (np. "BAND one").



### Wybór listy utworów

Użyj pokrętła [7] [SETLIST], przycisków [+ ] i [- ] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać istniejącą listę.

Lista utworów ładuje się natychmiast i nie wymaga potwierdzenia.

Można też nacisnąć [F2] [SETLIST]. Istnieje tu opcja **ładowania, zapisywania lub nadawania nazw listom utworów**.

### Wybór podkładu

Wybierz pożądaną utwór za pomocą pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Podkład ładuje się natychmiast i nie wymaga potwierdzenia.

### Edycja listy utworów

Aby zmienić listę utworów lub dodać nowe utwory naciśnij [1] [SET EDIT].

### Metronom - Start i stop

Naciśnij [ENTER], aby włączyć i wyłączyć metronom.



Otrzymasz również wizualną informację zwrotną na wyświetlaczu.

### Wyjdź

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjdź** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjdź** z całego menu.

## 17.4.1 EDYCJA LISTY UTWORÓW (SET EDIT)



MASTER → [F3] → [F1]

Setlist

W **[SET EDIT]** możesz dodawać nowe utwory dla aktywnej sefisty lub usuwać je z listy. Zawierają one **preset zestawu perkusyjnego** i wybrane tempo ze wszystkimi **funkcjami metronomu**. Oczywiście można również zmienić kolejność później.

### Dodawanie nowego utworu

Wybierz **[<NEW>]** używając pokrętła **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]** oraz naciśnij **[ENTER]** lub **[F1]**.

### Usuwanie utworu z listy

Użyj pokrętła **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby wybrać podkład, który o select the song you want to delete and press **[F2] [DELETE]**.

### Zmiana pozycji

Użyj pokrętła **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby wybrać utwór, którego pozycję na liście chcesz zmienić.

Użyj pokrętła **[6] [POSITION]**, aby przesunąć slot w dowolne miejsce na liście.

### Wyjdź

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjdź** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjdź** z całego menu.





Nowo dodane utwory są automatycznie zapisywane w odpowiedniej liście utworów.

## 17.4.2 EDYCJA UTWORU (SONG EDIT)



MASTER → [F3] → [F1] → [F1]

Setlist

Do każdego podkładu (utworu) można przypisać **zestaw perkusyjny**, **tempo metronomu** (click) oraz **tytuł**.

Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać parametr, który chcesz wyedytować, a następnie naciśnij [F1].

Na tym poziomie możesz także użyć pokrętki [7], aby bezpośrednio zmienić **tempo** danego podkładu.

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## Wybór zestawu perkusyjnego

Wybierz żądany preset zestawu perkusyjnego za pomocą pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], a następnie potwierdź swój wpis naciskając [ENTER] lub  $\leftarrow$  [F1].

Naciśnij  $\rightarrow$  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## Ustawienia metronomu

### Ustawienie tempa

Tempo reguluje się za pomocą pokrętła [7], przycisków nawigacyjnych [8] lub przycisków [+] oraz [-].

### Włączanie/wyłączanie metronomu

Naciśnij [ENTER], aby włączyć lub wyłączyć metronom. Informacje na temat podziału rytmicznego są wyświetlane po prawej stronie ekranu.

### Włączanie/wyłączanie akcentowania

Naciśnij  $\rightarrow$  [F1], aby włączyć/wyłączyć zaznaczenie akcentu.

### Tap (nabijanie tempa)

Dotknij przycisku [F2] w równych odstępach czasowych i w żądanym tempie, aby ustalić i zastosować żądane tempo.

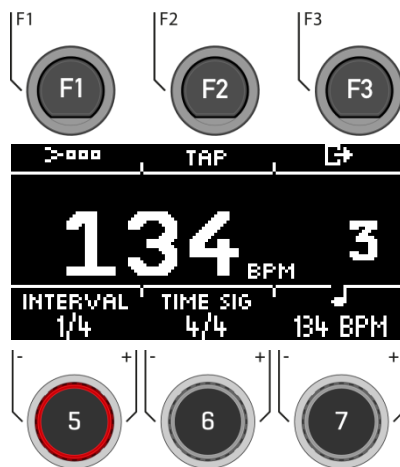
### Interval (liczba uderzeń na jeden takt)

Użyj pokrętła [5], aby ustawić interwał, czyli liczbę uderzeń przypadającą na jeden takt.

### Time Sig (metrum)

Użyj pokrętła [6], aby przejrzeć listę dostępnych metrów.

Naciśnij  $\rightarrow$  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## Nazwa / tytuł utworu

Możesz nadać utworowi (podkładowi) z listy własną nazwę lub ją zmienić.

Jeśli nie podasz nazwy, w tytule zostanie wyświetlona nazwa wybranego zestawu perkusyjnego.

Proces nadawania nazwy jest identyczny z pozostałymi menu tego typu.

Szczegółowy opis dotyczący ładowania, zapisywania i nadpisywania presetów znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#)



Ogólne informacje dotyczące metronomu znajdują się w podrozdziale 8.3 Ustawienia metronomu

## 17.4.3 EDYCJA LISTY UTWORÓW (SET EDIT) / LISTA NAZW (NAME LIST)



MASTER → [F3] → [F2]

Setlist

Aby załadować listę utworów, zmienić jej nazwę lub ją zapisać, należy wybrać slot użytkownika za pomocą pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8].

### Ładowanie listy utworów

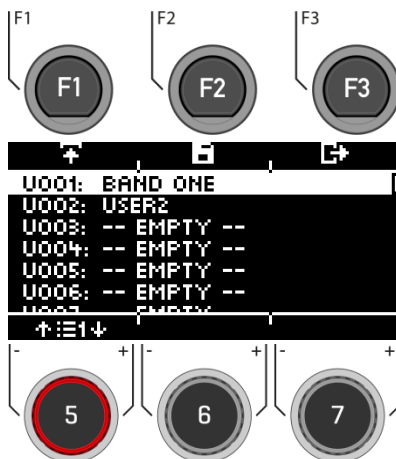
Użyj przycisku [F1] lub [ENTER], aby załadować listę utworów (setlist).

### Zapisywanie / zmiana nazwy listy utworów

Naciśnij przycisk [F2], aby nadać lub zmienić nazwę listy utworów (setlist).

Szczegółowy opis dotyczący nadawania nazw znajduje się w podrozdziale 7.2: [Ładowanie i zapisywanie presetów](#).

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## 17.5 WYJŚCIE GŁÓWNE (MASTER) I WYJŚCIE SŁUCHAWKOWE (HEADPHONE) - EQUALIZER / KOMPRESOR

 Master → EQ/COMPRESSOR → [F1]

Master EQ | Comp

Wszystkie wejścia w module GEWA G5 zapewniają w pełni parametryczny, **3-pasmowy equalizer**, a także **kompresor wyjścia głównego (master)** oraz **kompresor wyjścia słuchawkowego (headphones)**.

### MASTER COMPRESSOR & HEADPHONE COMPRESSOR


Dzięki kompresorowi można uzyskać głośniejsze brzmienie na wyjściu audio. Niechciane szczyty (peak) można obniżyć, a ciche dźwięki podnieść.

### MASTER EQUALIZER (EQ) & HEADPHONE EQUALIZER (EQ)

Equalizacja w module GEWA G5 wpływa na głośność trzech zakresów częstotliwości: niskiego, średniego oraz wysokiego (**LOW / MID / HIGH**).

Wybierz żądaną pozycję w menu za pomocą pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Otwórz odpowiednie menu za pomocą przycisków  [F1] lub [8] [ENTER].

Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.





*Działanie poszczególnych parametrów jest identyczne z ustawieniami Channel EQ i Channel Compressor. Więcej szczegółowych informacji można znaleźć w rozdziale: [Equalizer & Kompresor](#)*

## 17.6 MIDI

Ta pozycja w menu obsługuje implementację **MIDI (Musical Instrument Digital Interface)** w urządzeniu GEWA G5 w celu skonfigurowania skojarzonych portów na panelu tylnym. Poza tym nuty MIDI wysyłane z każdego padu mogą być definiowane i modyfikowane indywidualnie dla wyjść MIDI.

**Dla użytkowników nie zaznajomionych z MIDI:** Zwróć uwagę, że MIDI dotyczy danych sterujących, a nie samego generowania brzmień. Wszystkie informacje przesyłane przez połączenia MIDI służą do sterowania innymi urządzeniami poprzez komunikację za pomocą wspólnego języka, dzięki czemu inne urządzenia mogą interpretować informacje otrzymane przez wejście MIDI. Dzięki temu można uzyskać dostęp do innych urządzeń, wykorzystując wewnętrzne funkcje i brzmienia. W ten sposób generowanie brzmień ostatecznie odbywa się w podłączonym, ale zdalnym urządzeniu. Relacja urządzeń MIDI wewnątrz sieci MIDI może być niejednoznaczna: wszystkie mogą jednocześnie działać jako serwer i klient.

Funkcję MIDI w cyfrowym świecie muzycznym najlepiej porównać do roli nut w tradycyjnym sposobie myślenia. Zapis nutowy zawiera wszystkie ważne informacje o utworze, aby można go było odtworzyć w sposób rozpoznawalny, wszędzie, z dowolną grupą muzyków i na dowolnym instrumencie (tempo, tonacja, instrumenty, aranżacja itp.). Warunkiem jest, aby grupa muzyków była zaznajomiona z czytaniem nut. Spojrzenie na zapis nutowy nie powoduje samodzielnego zagrania nut. Wygenerowanie dźwięków oraz odtworzenie zapisanych melodii i rytmów wymaga obecności instrumentów oraz muzyków. Podobnie jak w świecie cyfrowym, kompozytor, dyrygent i muzyk mogą jednocześnie pełnić wszystkie role. W powyższej analogii pomysłodawcą jest kompozytor, zapis nutowy to medium, a oko muzyka to odbiorca. Ten łańcuch komunikacji ma swój cyfrowy odpowiednik w muzyce elektronicznej: MIDI. Ponieważ urządzenia cyfrowe nie mają organicznych oczu, mózgow, ani kończyn do wydobywania dźwięków, wymagany jest bardziej adekwatny sposób komunikacji, który uwzględni działanie cyfrowego urządzenia i zapewni taką samą jakość informacji jak zapis nutowy. Orkiestra połączonych urządzeń komunikujących się w MIDI nie zagra ani jednej nuty ze swoich generatorów brzmień, jeśli otrzymają one zapis nutowy utworu muzycznego. Nie będzie ona też wiedziała, kiedy zmienić instrument, nawet jeśli jest to zapisane na wspomnianej kartce papieru. To jest zadanie protokołu MIDI.

Dostępne są następujące porty MIDI:

## GEWA G5 – Porty MIDI



MIDI out (wyjście)



MIDI in (wejście)



USB-MIDI - Dwukierunkowy port wejścia/wyjścia (In + Out)



BLE-MIDI



Master → MIDI → [F1]

MIDI

Możesz uzyskać dostęp do różnych funkcji MIDI w swoim module GEWA G5.

### USTAWIENIA MIDI DLA PADÓW (MIDI PAD SETTINGS)

Niektóre aplikacje zewnętrzne używają mapowań sygnałów sterujących MIDI różniących się od standardowego pliku MIDI, przez co komunikacja z innymi urządzeniami MIDI może być błędna. W tej zakładce użytkownik może dostosować wartości nutowe dla konfiguracji **MIDI OUT**.

**Sygnaly sterujące MIDI IN** związane z wykrywaniem triggerów podłączonych padów są stałe i nie można ich modyfikować.

### STEROWANIE MIDI (MIDI CONTROL)

W sekcji "Sterowanie MIDI" znajdziesz wybór komponentów hardware'owych do sterowania innymi instrumentami lub do umożliwienia sterowania tymi instrumentami przez zewnętrzne urządzenia MIDI.

### GLOBALNE USTAWIENIA MIDI (MIDI GLOBAL SETTINGS)


Ta pozycja w menu zawiera wszystkie ustawienia umożliwiające podłączenie modułu GEWA G5 do innych urządzeń MIDI w celu utworzenia wbudowanej ścieżki sygnału dla danych sterujących MIDI. Za pomocą protokołu MIDI 2.0 możliwe jest wtedy zdalne sterowanie niektórymi funkcjami podłączonych urządzeń.



Wybierz żądaną pozycję w menu za pomocą

pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Otwórz odpowiednie menu przy użyciu  [F1] lub [8] [ENTER].

Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.

## 17.6.1 USTAWIENIA MIDI DLA PADÓW (MIDI PAD SETTINGS)

W tym widoku można regulować wartości nutowe dla konfiguracji **MIDI OUT**.

Przykładem odchylenia od wewnętrznego przypisania nut do klawiszy w module GEWA G5, jest fakt, że niektórzy producenci wewnętrznie używają przesuniętej konfiguracji klawiszy (np. przypisanie rozpoczyna się w innej oktawie klawiatury). Aby urządzenia te były ze sobą kompatybilne, jedno z nich musi zmienić i dopasować zewnętrzne przypisanie klawisza. Zapoznaj się z zastosowaniami MIDI dostępnymi dla urządzeń, z którymi chcesz współpracować.



Master → MIDI Pad Settings → [F1]

MIDI Pad Settings



### Wybór kanału wejściowego

Użyj pokrętki [5] [<INPUT>] lub przycisków nawigacyjnych [8].

### Strefa

Użyj pokrętki [6] [<ZONE>] lub przycisków nawigacyjnych [8].

### Przypisywanie nut do MIDI (Note Assignment)


Użyj pokrętki [7] [<VALUE>], aby skorygować wartości MIDI.

### Widok listy

Naciśnij [F1] [<VIEW>], aby uzyskać widok wszystkich przypisań. Możesz wrócić do listy początkowej, ponownie naciskając [F1].

### Ustawienia podstawowe

Naciskając [F2] [DEFAULTS], uzyskujesz możliwość przywrócenia ustawień podstawowych.

Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



Channel - View

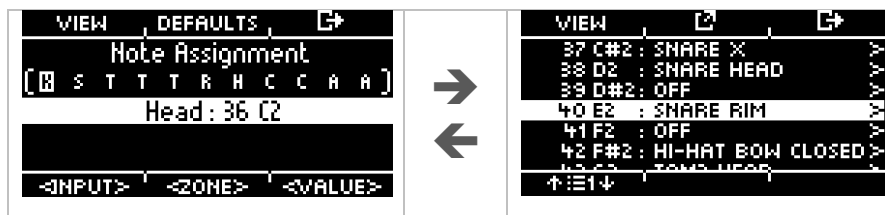
## 17.6.1.1 WIDOK LISTY (VIEW)

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

MIDI Pad Settings

Naciśnij **[F1] [VIEW]**, aby przelączać między widokami "Channel-View" oraz "List-View".

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



### 17.6.1.2 USTAWIENIA DOMYŚLNE (DEFAULTS)

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

MIDI Pad Settings

### Ustawienia podstawowe

Naciśnij **[F2] [DEFAULTS]** w widoku "CHANNEL-VIEW", aby przywrócić ustawienia domyślne.

You can reset the MIDI Pad Settings for a ZONE, an entire PAD or ALL PADS.

Można zresetować ustawienia padów MIDI dla STREFY, całego PADA lub WSZYSTKICH PADÓW.

Obróć pokrętko **[6] [<SELECT>]**, aby wybrać odpowiednią funkcję, a następnie naciśnij **[ENTER]**.

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



Aby wejść do menu ustawień domyślnych (DEFAULT) z widoku listy, naciśnij **[F1] → [F2]** w widoku listy.

### 17.6.1.3 PRZYPISYWANIE BRZMIEN

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

MIDI Pad Settings

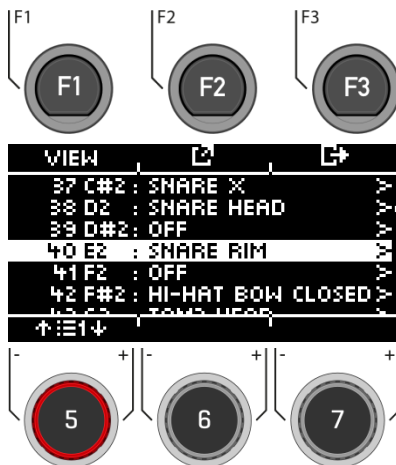
### Wybierz nutę MIDI

Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać odpowiednią nutę.

Naciśnij [F2] lub [ENTER], aby wyedytować nutę.

### Wyjdź z menu

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby wybrać odpowiednią nutę.

Naciśnij [ENTER], aby potwierdzić wybór.

### Wyjdź z menu

Naciśnij [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



## 17.6.2 STEROWANIE MIDI (MIDI CONTROL)

W sekcji poświęconej sterowaniu MIDI znajdziesz wybór komponentów sprzętowych do sterowania innymi instrumentami lub do sterowania tymi instrumentami przez zewnętrzne urządzenia MIDI. **Istnieje możliwość przypisania ograniczonej liczby regulatorów płynnych z zakresu 127 kontrolerów zdefiniowanych w standardzie MIDI.**

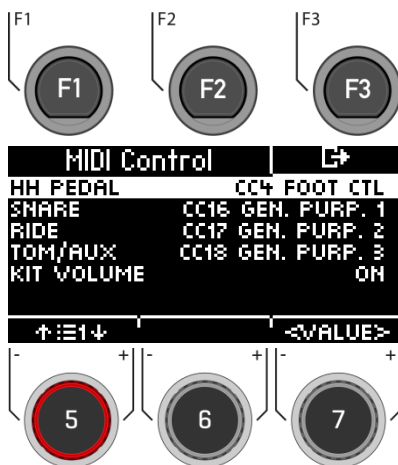
#### Wybór kanału wejściowego

Użyj pokrętła [5] [<INPUT>] lub przycisków nawigacyjnych [8].

#### Przypisanie sterownika MIDI

Użyj pokrętła [7] [<VALUE>] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby regulować wartości MIDI.

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



Poniższa tabela zawiera listę wszystkich dostępnych i odpowiednich **płynnych regulatorów** (Continuous Controllers) wraz z ich numerem i opisem. Każda linia jest aktualizowana wraz z wyborem numeru regulatora. Numery aktywnych regulatorów są automatycznie zapisywane w bazie danych urządzenia GEWA G5. Poniższa tabela przedstawia rozszerzony widok podstawowych

menu. Każdy element sterujący podłączony do odpowiednich kanałów wejściowych (pedał hi-hatu, werbel, ride, tomy/Aux) ma dostęp do tego samego zestawu dostępnych regulatorów. Jednak w konfiguracji fabrycznej są ustawione na inne wartości początkowe. Przechodzą przez tę samą listę, zaczynając od innego punktu wyjścia.

Regulatory płynne (Continuous Controllers) – GEWA G5						
Komponent CC			Płynny regulator (CC)		Opis	
CC pedału hi-hatu	hi	Start (domyślny)	→	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4</li> <li>• 11</li> </ul>	Foot (nożny) Ekspresja	
CC werbla		Start (domyślny)	→	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 16</li> </ul>	General 1	
CC ride'a		Start (domyślny)	→	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17</li> </ul>	General 2	
CC tomów/Aux		Start (domyślny)	→	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18</li> <li>• 19</li> <li>• off</li> <li>• 1</li> <li>• 2</li> </ul>	General 3 General 4 off Modulacja Breath	
Głośność zestawu perkusyjnego		Start (domyślny)	→	<ul style="list-style-type: none"> <li>• on</li> <li>• off</li> </ul>		

### 17.6.3 GLOBALNE USTAWIENIA MIDI (MIDI GLOBAL SETTINGS)


Ta pozycja w menu zawiera wszystkie ustawienia umożliwiające podłączenie modułu GEWA G5 do innych urządzeń MIDI w celu zdalnego sterowania.

#### Wybór pozycji w menu

Użyj pokrętła [5] lub przycisków nawigacyjnych [8].

#### Zmiana ustawienia

Użyj pokrętła [7] [<VALUE>], przycisków nawigacyjnych [8] lub przycisków [+/-].

Naciśnij  [F3], aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.



### 17.6.3.1 PODSTAWOWE FUNKCJE ROZDZIAŁU SYGNAŁÓW MIDI (MIDI ROUTING)

Poniższa tabela ilustruje, w jaki sposób najlepiej rozdzielać sygnały MIDI.

#### Rozdział sygnałów MIDI GEWA G5 – pola i menu



Wejście MIDI

Sterowanie lokalne

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>wyłączone (off)</b></li><li>• to MIDI-Out</li><li>• to USB-MIDI</li><li>• to both (obu)</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>wyłączone (on)</b></li><li>• <b>wyłączone (off)</b></li></ul> |
|--|--|



USB-MIDI

Kanał MIDI

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>wyłączone (off)</b></li><li>• to MIDI-Out</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>10</b></li><li>• 11</li><li>• 12</li><li>• 13</li><li>• 14</li><li>• 15</li><li>• 16</li><li>• off</li><li>• 1</li><li>• 2</li><li>• 3</li><li>• 4</li><li>• 5</li><li>• 6</li><li>• 7</li><li>• 8</li><li>• 9</li></ul> |
|--|---|



Bluetooth MIDI

MIDI Channel

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>wyłączone (off)</b></li><li>• to MIDI-Out</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>10</b></li><li>• 11</li><li>• 12</li><li>• 13</li><li>• 14</li><li>• 15</li><li>• 16</li><li>• off</li><li>• 1</li><li>• 2</li><li>• 3</li><li>• 4</li><li>• 5</li><li>• 6</li><li>• 7</li><li>• 8</li><li>• 9</li></ul> |
|--|---|

Domyślne ustawienia fabryczne są wyróżnione **pogrubioną czcionką**.



### 17.6.3.2 OBJAŚNIENIE POSZCZEGÓLNYCH PUNKTÓW WYBORU

<b>ZEWNĘTRZNE MIDI</b>	Wybierz sposób, w jaki ma zostać nawiązane połączenie MIDI.	
	<b>Cable</b>	Kabel
	<b>BT LE</b>	Bluetooth Low Energy
<b>WEJŚCIE MIDI</b>	Odbiór zewnętrznych danych MIDI.	
	<b>Off</b>	Off
	<b>to ext.</b>	Przekazywanie przychodzących danych MIDI do gniazda
	<b>MIDI(zewn)</b>	Przekazywanie przychodzących danych MIDI do wyjścia USB
	<b>to USB MIDI</b>	Przekazywanie przychodzących danych MIDI do wyjścia USB
	<b>to obu</b>	Przekazywanie danych do obu wyjść.
<b>USB MIDI</b>	Korzystanie z funkcji USB MIDI	
	<b>Off</b>	Off
	<b>MIDI Out</b>	Wyjście MIDI
<b>STEROWANIE LOKALNE</b>	Sterowanie lokalne określa, czy dane MIDI urządzenia GEWA G5 mogą sterować wewnętrznym procesorem dźwięku. Ta funkcja jest włączona fabrycznie. Wyłączenie sterowania lokalnego jest zalecane w połączeniu z sekwencerami, które przekazują informacje MIDI otrzymane z urządzenia GEWA G5 z powrotem do G5 w celu sterowania wewnętrznym procesorem dźwięku. W tej konfiguracji procesor dźwięku G5 otrzyma dwa identyczne zestawy danych sterujących, gdy włączone jest sterowanie lokalne. Wyłącz sterowanie lokalne (off), aby zmniejszyć ilość odbieranych danych i uniknąć niepotrzebnego powielania sygnałów i niepożądanych skutków ubocznych. Zapoznaj się z poniższą tabelą jako odniesieniem.	
	<b>on</b>	on
	<b>off</b>	off

MIDI GEWA G5 – Sterowanie lokalne (Local Control)		
War- tość	Opis	Układ węzła MIDI
on	Dane sterujące generowane przez kanały wejściowe (pady) napędzają wewnętrzny silnik dźwiękowy (C) i mogą opuścić urządzenie przez wyjścia MIDI (A). Dane wysyłane pośrednio z powrotem do konsoli (B) są duplikatem zestawu danych (C). Jeśli stwierdzisz występowanie takiej struktury połączeń, wyłącz sterowanie lokalne, aby uniknąć niepożądanych efektów ubocznych.	
off	Blokuje dostęp do wewnętrznego silnika brzmień wszystkim danym sterującym MIDI otrzymanym z kanałów wejściowych (padów). Te dane mogą nadal sterować innymi podłączonymi urządzeniami za pośrednictwem dostępnych wyjść MIDI (A). Jeśli te dane są kierowane z powrotem do urządzenia (B), silnikiem brzmieniowym można sterować pośrednio, jednak bez duplikacji sygnału.	

<b>KANAŁ MIDI</b>	Wybierz kanał MIDI, na którym chcesz przesyłać i odbierać dane MIDI. Dostępnych jest 16 kanałów. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest kanał 10, który jest ogólnie akceptowany jako standardowy kanał MIDI dla instrumentów perkusyjnych.	
	<b>Off; 1-16</b>	Dostępne kanały.
<b>ZMIANA PROGRAMU (Kanał TX - Transmisja)</b>	Włącz kanał transmisji (Transmit), jeśli chcesz zmienić programy MIDI urządzeń zewnętrznych poprzez zmianę zestawu perkusyjnego. Włącz kanał odbioru (Receive), jeśli chcesz, aby twoje zestawy perkusyjne były zmieniane przez zewnętrzne urządzenia MIDI. Włącz oba kanały, jeśli chcesz mieć możliwość zmiany innych programów urządzenia poprzez zmianę zestawu i jednocześnie zaakceptuj zmianę twojego zestawu w zależności od zmiany programów zewnętrznych. Uwaga: Linki ustawione/zmienione w tej pozycji menu są automatycznie zapisywane w bazie danych urządzenia i ładowane przy ponownym uruchomieniu.	
<b>ZMIANA PROGRAMU (Kanał RX - Odbiór)</b>		
<b>on</b>	włączony	
<b>off</b>	wyłączony	



## Stany i efekty kanałów

Transmit	Receive	Zastosowanie
<input type="checkbox"/> off	<input type="checkbox"/> off	Całkowicie wyłącza zmianę programu zestawu perkusyjnego (domyślne).
<input checked="" type="checkbox"/> on	<input type="checkbox"/> off	Tylko urządzenie GEWA G5 steruje programami zewnętrznych urządzeń MIDI poprzez zmianę zestawu perkusyjnego.
<input type="checkbox"/> off	<input checked="" type="checkbox"/> on	Urządzenie GEWA G5 reaguje tylko na zewnętrzne zmiany programu MIDI. Ładowany jest zestaw perkusyjny połączony z zewnętrznym programem.
<input checked="" type="checkbox"/> on	<input checked="" type="checkbox"/> on	Link jest stosowany w obu kierunkach. Zmień programy zewnętrzne, zmieniając zestaw perkusyjny. Jednocześnie urządzenie GEWA G5 akceptuje zewnętrzne zmiany programu, ładując zestaw perkusyjny określony w odpowiednim skrócie.



W tej zakładce ustawione lub zmodyfikowane linki są automatycznie zapisywane w bazie danych urządzenia i ładowane przy restarcie.

## 17.7 STEROWANIE PRZEŁĄCZNIKAMI (SWITCH CONTROL)



### Switch-Control

### Switch-Control

Moduł GEWA G5 zapewnia dwa sposoby przełączania funkcji za pomocą pedału nożnego lub dwóch zewnętrznych padów.

#### Przełącznik nożny (Foot switch)

Podłącz przełącznik lub przycisk do modułu. Możesz wybrać pomiędzy przełącznikiem/przyciskiem stereo (A + B) lub mono (B).

#### Przełącznik padów (Pad switch)

Podłącz jeden lub dwa pady do wejść Aux1 (A) oraz Aux2 (B).

#### Wybór przełącznika


Użyj pokrętki [5] lub przycisków nawigacyjnych [8], aby dokonać wyboru między przełącznikiem nożnym a przełączaniem za pomocą padów.

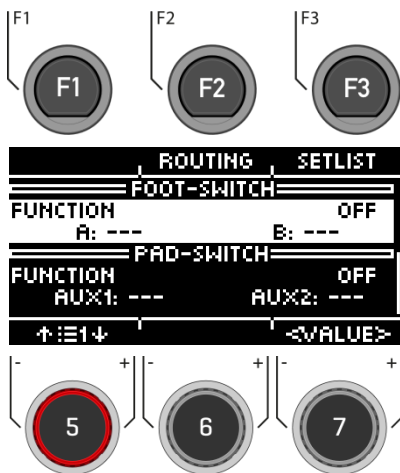
#### Wybór funkcji

Użyj pokrętki [7], przycisków nawigacyjnych [8] lub przycisków [+] oraz [-], aby ustawić daną funkcję.

#### Funkcja

Po jednokrotnym naciśnięciu przycisku/przełącznika wykonana zostaje odpowiednia komenda. Jeśli do klucza zostanie przypisana podwójna funkcja, następuje zmiana, np. ON/OFF.der enstprechende Befehl ausgeführt. Sollte eine Taste mit einer Doppelfunktion belegt sein, dann findet ein Wechsel statt. Z.Bsp. ON/OFF.

 Funkcje przełącznika nożnego i przełącznika padów są identyczne. Możesz użyć dwóch przełączników nożnych przy użyciu tego samego kabla stereo. W ten sposób wszystkie funkcje będą dla Ciebie dostępne. Jeśli używasz jednego przycisku/przełącznika pada z kablem mono, to polecenie [B] jest zawsze aktywne.



OFF (WYŁĄCZANIE)		
	Przełącznik A / AUX1	Przełącznik B /AUX 2
Off	<b>FUNCTION</b> <span style="float: right;"><b>OFF</b></span> <b>A: ---</b> <span style="float: right;"><b>B: ---</b></span>	
	---	---

Kit Select (wybór zestawu perkusyjnego)		
	Przełącznik A / AUX1	Przełącznik B /AUX 2
Wybór zestawu perkusyjnego	<b>FUNCTION</b> <span style="float: right;"><b>KIT SELECT</b></span> <b>A: PREVIOUS</b> <span style="float: right;"><b>B: NEXT</b></span>	
	O jeden zestaw wstecz	O jeden zestaw do przodu

Fixed HiHat (stałe ustawienie hi hatu)		
	Przełącznik A / AUX1	Przełącznik B /AUX 2
Hi-Hat zawsze zamknięty	<b>FUNCTION</b> <span style="float: right;"><b>FIXED HIHAT</b></span> <b>A: ---</b> <span style="float: right;"><b>B: ON/OFF</b></span>	
	---	Hi-Hat zawsze zamknięty on/off

Songplayer (odtwarzacz podkładów)		
	Przełącznik A / AUX1	Przełącznik B /AUX 2
Funkcje odtwarzacza	<b>FUNCTION</b> <span style="float: right;"><b>SONGPLAYER</b></span> <b>A: PAUSE</b> <span style="float: right;"><b>B: START/STOP</b></span>	
	Pauza	Start/Stop

Setlist (lista utworów)		
	Przełącznik A / AUX1	Przełącznik B /AUX 2
Wybór utworu z listy	<b>FUNCTION</b> <span style="float: right;"><b>SETLIST</b></span> <b>A: PREVIOUS</b> <span style="float: right;"><b>B: NEXT</b></span>	
	Poprzedni	Następny

Metronom		
	Przełącznik A / AUX1	Przełącznik B /AUX 2
Funkcja metronomu	<b>FUNCTION</b> <span style="float: right;"><b>CLICK</b></span> <b>A: ACCENT</b> <span style="float: right;"><b>B: ON/OFF</b></span>	
	Akcentowanie włączone/wyłączone	Metronom włączony/wyłączony

## 18 KONFIGURACJA (SETUP)

W menu konfiguracji można , you can **zmieniać podstawowe ustawienia** swojego urządzenia, a także nawiązywać **połączenie Bluetooth**.

### SETUP

Setup

Naciśnij przycisk **[SETUP]**, aby otworzyć menu.

Użyj pokrętki **[5]** lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby **wybrać** a odpowiednią **pozycję na liście**.

Użyj pokrętki **[7]** [**<VALUE>**] lub przycisków nawigacyjnych **[8]**, aby **skorygować wartości**

lub naciśnij **[F1]** bądź **[ENTER]**, aby **otworzyć wybraną pozycję na liście**.

Naciśnij **[F3]**, aby **wyjść** z tego poziomu lub dowolny przycisk menu, aby **wyjść** z całego menu.

Dostępne są następujące funkcje:

#### Bluetooth

Umożliwia połączenie z innym urządzeniem obsługującym funkcję Bluetooth.

Prosimy zapoznać się z rozdziałem: [Bluetooth](#)

#### Language (język)

Wybierz język z menu języków.



### Knob Brightness (podświetlenie pokręteł)

Umożliwia dostosowanie jasności ledowego podświetlenia przycisów.

### Auto-Off (automatyczne wyłączenie)

Jeśli moduł nie jest używany, wyłącza się automatycznie po dłuższym okresie bezczynności (ustawienie fabryczne). Masz możliwość zmiany przedziału czasowego lub wyłączenia tej funkcji.

### Sound Preview (podgląd brzmienia)

Naciskając przycisk podglądu (**Preview**), można opcjonalnie wybrać sygnały MIDI wybranej strefy do wysyłki. Użyj funkcji **on** lub **off**.

### Factory Reset (zmiana ustawień fabrycznych)

Przywróć ustawienia fabryczne. Należy pamiętać, że wszystkie presety i ustawienia użytkownika zostaną usunięte.

Alle Informationen zu Ihrer Softwareversion und Seriennummer.

### === Data Cleanup ===

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

### Info

Wszystkie informacje na temat wersji oprogramowania oraz numeru seryjnego urządzenia.

### === Data Cleanup === (czyszczenie danych)

Lista wszystkich opcji zupełnego lub częściowego resetu modułu completely do ustawień fabrycznych.

### Opcja czyszczenia danych

#### Wave Manager (manager plików wave)

Usuń lub załaduj pliki wave. Patrz: rozdział "Ładowanie/zapisywanie USB" ("USB Load/Save")

#### Clear Settings \* (wyczyść ustawienia)

Resetowanie ustawień systemowych i wszystkich ustawień wybranego zestawu perkusyjnego, a także ustawień triggerów. Presety użytkownika nie są usuwane!

#### Clear all Kits \* (wyczyść wszystkie zestawy perkusyjne)

Usuwa wszystkie stworzone zestawy perkusyjne użytkownika.



#### Clear all Setlists \* (wyczyść wszystkie listy utworów)

Usuwa wszystkie listy utworów (setlisty) oraz utwory/podkłady, które zawierają.

#### Clear All \*

Resetuje moduł do ustawień fabrycznych. Wszystkie preseły i ustawienia użytkownika zostaną usunięte.



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

Dokonaj wyboru za pomocą pokrętkła [6] [**<Select>**] lub przycisków nawigacyjnych [8].

Aby potwierdzić, naciśnij [ENTER].



Przed przywróceniem ustawień fabrycznych wyeksportuj swoje zestawy perkusyjne użytkownika i utwórz kopię zapasową.



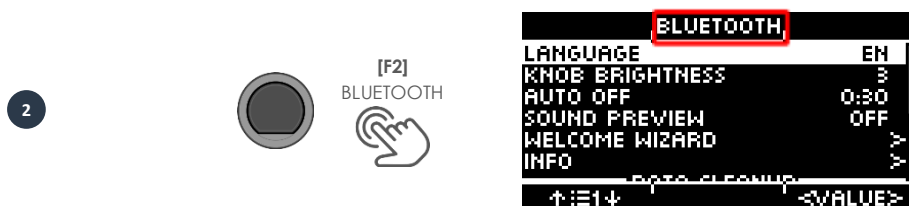
## 18.1 BLUETOOTH

Ustanowienie połączenia Bluetooth.

Naciśnij przycisk [16] [SETUP].



Otwórz menu Bluetooth naciskając przycisk [F2] „Bluetooth“

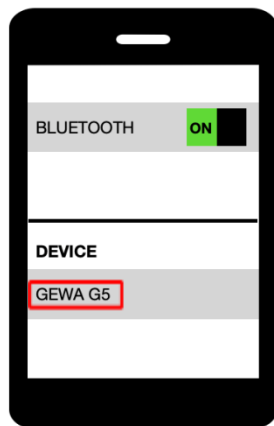


Kod parowania pojawia się na wyświetlaczu 4392



Przełącz swoje urządzenie w tryb wyszukiwania Bluetooth, a następnie wybierz moduł GEWA G5.

5



Wpisz kod PIN

6

4392

Po nawiązaniu połączenia istnieje możliwość wyboru spośród różnych funkcji Bluetooth za pomocą pokrętle [5]:

	
Funkcja	
Off	wyłączanie
Audio + MIDI	Połączenie audio & MIDI
Audio	Tylko audio
MIDI	Tylko MIDI

## 18.1.1 NAZWA BLUETOOTH (BT NAME)

 SETUP → [F2] → [F2]

BT Name



Naciśnij [F2] [BT NAME], aby przypisać nową nazwę.

1. Użyj przycisków nawigacyjnych [8] lub pokrętła [6] <CHAR>, aby znaleźć żądaną literę.
2. Naciśnij [ENTER], aby potwierdzić wybraną literę.
3. Aby zmienić **pozycję kursora**, użyj pokrętła [5] <CUR>.
4. Użyj pokrętła [7] ABC abc, aby przechodzić na **małe** lub **duże litery**, a także znaki specjalne.
5. Można **usuwać** pojedyncze znaki poprzez naciśnięcie przycisku ↵ [F2].
6. Można w dowolnym momencie **anulować działania** poprzez naciśnięcie przycisku ⏪ [F3].
7. Zapisz nazwę Bluetooth pod ⏪ [F1].



# 19 AKTUALIZACJE (UPDATE)

GEWA nieustannie pracuje nad aktualizacjami, aby w przyszłości zapewnić Ci jak najwięcej radości z Twojego instrumentu.

Pod [SETUP] -> INFO można znaleźć wersję oraz number seryjny Twojego modułu GEWA G5.

Zaktualizowane pliki dostępne są pod adresem:

<https://www.gewaelectronics.com/eu/downloads>

Postępuj zgodnie z instrukcjami instalacji ze strony internetowej i załaduj aktualizację do katalogu głównego pamięci USB.

1. Włóż pamięć USB i włącz urządzenie. Przytrzymaj klawisze **[F1]** i **[F3]** wciśnięte podczas procesu uruchamiania.



2. Follow the instructions and press **[ENTER]**.



3. After the successful update, remove the USB-stick and reboot the module.

## 20 PRZYPADNE INFORMACJE

### 20.1 GWARANCJA

Gwarancja na hardware oraz wykonanie przyznawana jest na okres 2 lat od daty zakupu sprzętu u autoryzowanego dealera, od którego pierwotnie zakupiono cyfrowy zestaw perkusyjny lub stację roboczą. W przypadku wystąpienia potwierdzonej usterki kupujący ma w pierwszym rzędzie prawo do świadczenia uzupełniającego.

Świadczenia uzupełniające obejmują naprawę lub dostarczenie produktu zastępczego.

Wymieniany sprzęt lub części stają się własnością dealera zajmującego się reklamacją. W przypadku, gdy świadczenie uzupełniające nie powiedzie się, kupujący może zażądać obniżenia ceny zakupu lub odstąpić od umowy, a jeśli dealer odpowiada za powstałe usterki, kupujący może zażądać odszkodowania za szkody i/lub wydatki wynikające z tych usterek. Kupujący musi natychmiast poinformować dealera o wszelkich stwierdzonych wadach. Jedynym sposobem udowodnienia roszczenia gwarancyjnego jest to, że kupujący jest w stanie przedstawić ważny dowód zakupu, np. fakturę.

Uszkodzenia wynikające z niewłaściwego obchodzenia się z urządzeniem, jego obsługi lub przechowywania, a także siły wyższej lub innych czynników zewnętrznych, nie są objęte warunkami gwarancji. Ponadto gwarancja nie obejmuje również produktów konsumenckich, takich jak np. baterie, akumulatory, naciągi, lub uszczelki. Jeśli podejrzewasz, że Twoje roszczenie jest objęte warunkami gwarancji na stację roboczą GEWA, skontaktuj się ze sprzedawcą.

## 20.2 WYKRYWANIE I USUWANIE PROBLEMÓW

Problem	Możliwe rozwiązanie	
Urządzenie nie uruchamia się po naciśnięciu przycisku zasilania.	1	Upewnij się, że przewód zasilający jest prawidłowo podłączony do gniazdka elektrycznego i urządzenia. Instalacja pod napięciem spowoduje podświetlenie przycisku zasilania. (stand-by → kolor czerwony, urządzenie włączone → kolor biały)
Interfejs użytkownika zawieszają się (brak reakcji na gesty wykonywane palcem).	1	Wykonaj twardy reset, przytrzymując przycisk włączania, aż urządzenie wyłączy się. Spróbuj ponownie uruchomić, dotykając ponownie przycisku włączania. (Jeśli problem występuje w suchym środowisku i przy braku skrajnych warunków klimatycznych, skontaktuj się z obsługą klienta.)
Słyszysz tylko jeden komponent brzmieniowy (np. naciąg lub obręcz)	1	Upewnij się, że kable stereo łączące pady z urządzeniem są dokładnie podłączone. Jeśli chodzi o talerze i moduły GEWA, kabel stereo należy podłączyć do gniazda skierowanego w stronę piezoelektrycznego padu talerza.
Nie słychać żadnego brzmienia (zestawu perkusyjnego, odtwarzacza piosenek ani metronomu).	1	Sprawdź, czy słuchawki lub głośniki są prawidłowo podłączone do urządzenia.
	2	Upewnij się, że pokrętła głośności na wyjściu nie są wyciszone (słuchawki, Master, Mix Input).
	3	Sprawdź ustawienia w macierzy rozdziału sygnałów (Routing Matrix) i załaduj jedno z ustawień domyślnych (Default) <b>Master → [F2] Routing</b>
Nie słychać żadnego brzmienia z podłączonych padów, ale odtwarzacz podkładów oraz metronom są słyszalne.	1	Sprawdź ustawienia w macierzy rozdziału sygnałów (Routing Matrix) i załaduj jedno z ustawień domyślnych (Default) <b>Master → [F2] Routing</b>
	2	Jeśli ostatnio pracowałeś z MIDI, wyłącz sterowanie lokalne (Local Control) może uniemożliwić dostęp danych sterujących z podłączonych instrumentów do wewnętrznego modułu brzmieniowego. <b>Sprawdź Master → MIDI Global Settings → Local Control.</b>
Nie słychać żadnego dźwięku metronomu, ale słychać zestaw perkusyjny i odtwarzacz piosenek.	1	Metronom może być wyciszony. Sprawdź. <b>Home → [F3] Click → [7] Click-Vol.</b>
	2	Metronom nie jest rozdzielony i kierowany do wyjścia, którego słuchasz. Zaznacz "Click" w <b>Master → [F2] Routing General → [F1] Others → Click</b>
Ikony komponentów w edytorze zestawu nie pasują do podłączonego typu padów (bębna lub talerza).	1	Przypisz pasujący bank triggerów do danego kanału wejściowego i zapisz nową konfigurację triggerów. Ikony wyświetlane w kategorii "Instrument" są sterowane przez bank triggerów przypisany do kanału wejściowego <b>Triggers Select → [F2] Setup → [F2] Bank</b>

## 20.3 LISTA MIDI / NUTY & NRPN / GEWA G5 & G9

DLA komunikatów MIDI odbieranych na kanale MIDI 10

Komunikat MIDI	Kod heksadecymalny	Opis
NOTE ON	99H kk vv	Nuta aktywna #kk(1-127), dynamika (velocity) vv(1-127). vv=0 oznacza NOTE OFF (n)
NOTE OFF	89H kk vv	Nuta nieaktywna #kk(1-127), vv is don't care.
KEY AFTERTOUCH (docisk klawisza)	A9H kk vv	Cymbal Choke (efekt zdławienia wybrzmienia talerza)
CTRL 04	B9H 04H cc	Sterowanie hi-hatem
CTRL 06	B9H 06H cc	Wprowadzanie danych NRPN, patrz: str. 3 i dalej
CTRL 07	B9H 07H cc	Głośność zestawu perkusyjnego (domyślna=100)
CTRL 98	B9H 62H vv	Niskie NRPN, patrz: str. 3 i dalej
CTRL 99	B9H 63H vv	Wysokie NRPN, patrz: str. 3 i dalej
CTRL 120	B9H 78H 00H	All sound off (nagłe zatrzymanie odtwarzania brzmienia)
CTRL 123	B9H 7BH 00H	All notes off (nagłe wyłączenie wszystkich nut)

### 20.3.1 LISTA TRIGGERÓW ZESTAWÓW PERKUSYJNYCH

Jest to lista wszystkich padów/triggerów wraz z przypisanymi do nich nutami MIDI, wyzwalanych na kanale MIDI 10

Pad	Chan# (kanał wewnętrzny)	Nazwa	Note# (hex)	Note# (decimal)
Kick (beben basowy) Snare (werbel)		1 Head (naciąg)	0x24	36
		2 Head (naciąg)	0x26	38
		2 Rim (obręcz)	0x28	40
		2 Cross-stick	0x25	37
Tom1		3 Head (naciąg)	0x30	48
		3 Rim (obręcz)	0x32	50
Tom2		4 Head (naciąg)	0x2D	45
		4 Rim (obręcz)	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# jest wewnętrznie używanym kanałem do odtwarzania brzmień perkusji. Zewnętrznie (na MIDI\_IN) wszystkie te brzmienia perkusji są wyzwalane przez kanał MIDI 10. Note# 1 do 16 są używane do wyzwalania brzmień metronomu (0x01 = "one", 0x02 = "two" etc.).

#### Tabela triggerów według nut (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>

## 20.3.2 EDYCJA BĘBNÓW KONTROLERY NRPN

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

Poniżej znajduje się lista dostępnych kontrolerów edycji dla padów/triggerów wymienionych w tabeli powyżej:

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

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

\* Kontrolery edycji dla wszystkich nut triggera hi hatu działają według tego samego zestawu parametrów i wymaga wyłącznie jednorazowej wysyłki (rr=46)



Indywidualne poziomy głośności hi hatu wysyła się za pomocą: rr=42 (korpus talerza), rr=26 (krawędź talerza), rr=19 (kopułka), rr=44 (Pedal Chick), rr=21 (Pedal Splash)

\*\* Funkcja "Sound Select" jest zarządzana poprzez wysyłkę NRPN-u "Sound Group" oraz "Sound Instr.". Dostępne grupy brzmień to: 0=Kick (bęben basowy), 1=Snare (werbel), 2=Tom, 3=Crash, 4=Ride, 5=HiHat, 6=Cymbal SFX, 7=Percussion 1, 8=Percussion 2, 9=Sound-FX (efekty dźwiękowe), 10...109=Imported Sounds (zaimportowane brzmienia), 110...=Waves (pliki wave)

\*\*\* Ustawienia miksera padów (Pad Mixer), EQ oraz kompresora wprowadza się dla każdej grupy triggerów padów (np. head (naciąg) + rim (obręcz) lub bow (korpus) + edge (krawędź) + bell (kopułka)). NRPN wymaga tylko jednorazowej wysyłki przy użyciu nuty triggera "head" i "bow".

## 20.3.2 EFEKTY, KONTROLERY NRPN

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

0303h	Pre-High-Pass Filter Frequency 0=OFF...64=~500Hz...127=~1KHz	0
0304h	High-Shelf Filter (Tone) Gain 0=-12dB, 64=0dB, till 127 = +6dB	64
0305h	High Damp 0= no damping, till 127=max damping	0
0307h	Reverb <b>Type</b> 0..2=Room, 3..5=Hall, 6..8=Plate1, 9..11=Plate2	5 (Hall Large)
0309h	Reverb ON/OFF 0 = OFF, else ON	ON
030Fh	<b>Routing</b> bus switches (see description of NRPN 370FH)	

#### Multi Effects

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

#### Multi Effects: Delay Controls

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

#### Multi Effects: Wah-Wah Controls

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

#### Multi Effects: Distortion Controls

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

**Multi Effects: Chorus**

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

**Multi Effects: Flanger**

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

**Multi Effects: Phaser**

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

**Multi Effects: Auto-Pan**

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

**Multi Effects: Bit-Crusher**

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

## 20.3.3 KONTROLERY NRPN MASTER /MONITOR/HP EQ/KOMPRESOR

### Equalizer parametryczny 4- zakresowy dla głównego wyjścia sygnału (Master Output)

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	

### Kompresor/Limitér dla głównego wyjścia sygnału (Master Output)

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)	-

### Equalizer parametryczny 4- zakresowy dla wyjścia odsluchowego (Monitor Output)

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	

**Kompresor/Limiter dla wyjścia odstuchowego (Monitor Output)**

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)	-

**Equalizer parametryczny 4-zakresowy dla wyjścia słuchawkowego (Headphone Output)**

3A55h	Equalizer ON/OFF 0=OFF, else ON	OFF
3A08h	Low Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A09h	Low Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A0Ah	High Mid Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A0Bh	High Band Gain 0=-15dB...40h=0dB...7Fh=+15dB	40h
3A0Ch	Low Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	
3A0Dh	Low Mid Band Freq. (note 1) 0=20Hz...7Fh=16kHz	

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

**Nota 1: dokładność 14bit przy użyciu wartości NRPN MSB+LSB, 1 Hz = 1 krok**

## 20.3.4 KANAŁ WEJŚCIOWY KOMPRESORA (COMPRESSOR INPUT) / REDUKCJA WZMOCNIENIA (GAIN REDUCTION) / OPIS REAKCJI ALGORYTMU NA POZIOMY NA KANAŁACH WYJŚCIOWYCH

### Opis

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 to identyfikacja kanału kompresora (0 = Master, 1 = Monitor, 2 = Headphone, "rr" dla kanałów bębnowych)**

**INP, OUT to szczytowe wartości wyrażone w dB w poniższej skali od 0 do 70:**

**70 = 0dB, 69 = -1dB, 68 = -2dB (1dB = 1 krok) ... 64 = -6dB ... 0 = -∞**

**GR to wartość poziomu redukcji wyrażona w dB w poniższej skali od 0 do 70:**

**70 = -70dB, 69 = -69dB, 68 = -68dB (-1dB = 1 krok) ... 20 = -20dB ... 0 = brak kompresji**

## 20.3.5 EDYCJA USTAWIEŃ TRIGGERÓW, KONTROLERY NRPN

"rr" jest oznaczeniem nuty MIDI dla odpowiedniego pada/triggera

NRPN	Opis
40rrH	Trigger Bank Preset # 0..maxNB ( <i>max number of presets depends on factory Trigger Bank</i> )
41rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell*** Gain 0..8
42rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell Threshold 1..127
43rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge X-Talk 0..7
44rrH	Head/Rim resp. Bow/Edge/Bell*** High Level 8..127
45rrH	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)

\*Wykrywanie pozycyjne: SAM5916 wysyła kontroler MIDI CC#16 o wartości 0 (pozycja centralna) do 127 (pozycja zewnętrzna).

\*\*Wybór krzywej dla pedału hihatów odbywa się wraz z wysłaniem NRPN 0x4C2C ("rr" = 0x2C = nuta "HH Chick")

\*\*\* Parametr dostępny dla kopułki (Bell) wyłącznie w przypadku wybrania trybu trzystrefowego (3-Way)

## 20.3.6 OPIS PAKIETU KRZYWYCH TRIGGERÓW

	Opis
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)

## 20.3.7 POZOSTAŁE KONTROLERY NRPN

NRPN # (High   Low)	Opis	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
	<b>"Playback" Routing</b> bus switches: bits 6/5 : Master (Main) Out L/R	
370Fh	bits 4/3 : Monitor Out L/R	
	bits 2/1 : Headphone Out L/R	
3710h	USB Audio IN Level 0=mute ... 40h= -12dB ... 7Fh=0dB	40h (-12dB)
3740h	LED Brightness Control 0=LEDs OFF, till 5=highest brightness	5
	Bluetooth commands: 0 = triggers disconnect A2DP link	40h (BT ON)
	1 = Pairing mode	
3741h	3Fh = BT Module OFF	
	40h = BT Module ON	
	7Fh = BT module factory reset	
3742h	Power OFF Control 0=OFF, 1=30min, 2=1h, 3=2h, 4=4h	0
375Fh	Song (PC-IN) volume 0 (mute) ... 40h= -12dB ... 7Fh=0dB	40h (-12dB)
<b>Output Levels</b>		
3806h	Master Output Balance 0=left only ...40h=Center... to 7Fh=right only	40h (Center)
3807h	Master Output Level 0=mute, to 7Fh=0dB	40h (-6dB)
3906h	Monitor Output Balance 0=left only ...40h=Center... to 7Fh=right only	40h (Center)
3907h	Monitor Output Level 0=mute, to 7Fh=0dB	40h (-6dB)
3A06h	Headphone Output Balance 0=left only ...40h=Center... to 7Fh=right only	40h (Center)
3A07h	Headphone Output Level 0=mute, to 7Fh=0dB	40h (-6dB)
3B00h	Direct Out 1 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B01h	Direct Out 2 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B02h	Direct Out 3 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B03h	Direct Out 4 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B04h	Direct Out 5 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B05h	Direct Out 6 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B06h	Direct Out 7 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B07h	Direct Out 8 Level 0=mute, to 7Fh=0dB	7Fh (0dB)
3B08h	S/PDIF Out Level 0=mute ... 0x40= -12dB ... 7Fh=0dB	7Fh (0dB)

3B10h	Direct Out 1 & 2 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B11h	Direct Out 3 & 4 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B12h	Direct Out 5 & 6 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B13h	Direct Out 7 & 8 mode 0=mono, 1=stereo	1 (stereo)
3B1Fh	Request Outputs levels (see below for Response message)	

## 20.3.8 PAKIET REAKCJI ALGORYTMU NA POZIOMY NA KANAŁACH WYJŚCIOWYCH - OPIS (HOST -> 5916)

Data	Opis
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

## 20.3.9 USTAWIENIA MIDI

### Ustawienia MIDI

NRPN # (High   Low)	Opis	Power-up default
3720h	<b>MIDI Channel</b> 0=Off, 1..16	10
3721h	<b>Local Control</b> 0=Off, 1=On	1 (On)
3722h	<b>MIDI Input</b> Soft through 0=Off, 1=to MIDI-Out, 2=to USB MIDI, 3=to both	0 (Off)
3723h	<b>USB MIDI</b> Soft through 0=Off, 1=to MIDI-Out	0 (Off)
3724h	<b>HH Pedal CC</b> 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	4
3725h	<b>Snare CC</b> 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	16
3726h	<b>Ride CC</b> 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	17
3727h	<b>Toms/AUX CC</b> 0=Off, 1,2,4,11,16,17,18,19	18
3728h	<b>Kit Volume CC#7</b> 0=Off,1=On	1 (On)

## 20.3.10 USTAWIENIA METRONOMU

NRPN # (High   Low)	Description	Power-up default	Drum Kit
1701h	Metronome click sound selection values depending on sound bank content	1	X
1A01h	Metronome click level 0 (mute) to 7Fh (max)	7Fh	X
0F01h	<b>"Click" Routing</b> bus switches (see description of NRPN 370FH, page 7)		
3763h	Metronome ON/OFF 0 = OFF, else ON	0	X

3764h	Set Tempo* 0..127 = 20..274 BPM (20+value*2)	120	X
3765h	Numerator 1..15 beats	4	X
3766h	Denominator 0..4 = 1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16	2 (1/4)	X
3767h	Interval 0..5 = 1/2, 3/8, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16	2 (1/4)	X
3768h	Accent On/Off 0 = OFF, else ON	1 (ON)	-
376Ah	Tap ON/OFF 0 = OFF, else ON	0	-
376Bh	Tap Channel (MIDI note of drum trigger)	0	-
376Ch	Tap Head/Rim (2nd MIDI note, 0=not used)	0	-



## 21 DANE TECHNICZNE

Stacja robocza GEWA G5 – Dane techniczne	
<b>Zestawy perkusyjne</b>	168 (40 presetów + 128 presetów własnych użytkownika)
<b>Instrumenty</b>	Ponad 400
<b>Rodzaje efektów</b>	Kompresor padów i 3-zakresowy parametryczny equalizer na każdy pad Kompresor i 4-zakresowy parametryczny equalizer na wyjście słuchawkowe oraz Master <ul style="list-style-type: none"><li>• Pogłos otoczenia: oparty na próbkach każdego instrumentu</li><li>• Pogłos pomieszczenia: 12 algorytmów</li><li>• Pogłos instrumentu: 12 algorytmów</li><li>• Multi efekty: 9 algorytmów</li></ul>
<b>Importowanie próbek użytkownika</b>	100 plików wave Format plików: WAV (tylko format PCM) (44.1 KHz/48KHz, 16/24/32 bit, do 8M próbek na kanał [≈3 min Stereo]) Kanały mono lub stereo
<b>Pamięć</b>	USB / pamięć wewnętrzna Flash 2GB
<b>Rejestrator</b>	Realtime Format plików: WAV (44.1 kHz, 16 Bit)
<b>Wyświetlacz</b>	128 x 64px OLED
<b>Pamięć zewnętrzna</b>	Zewnętrzne USB
<b>Złącza</b>	WEJŚCIA TRIGGERÓW: 11 x gniazdo TRS ¼" KONTROLER HI HATU: 1 x gniazdo TRS ¼" MASTER OUT: 2 x gniazdo TS ¼" DIRECT OUT: 4 x gniazdo TS ¼" (Mono) SŁUCHAWKI: gniazdo TRS ¼" (Stereo) MIX IN: gniazdo TRS ¼" (Stereo) MIDI (IN, OUT/THRU) – wyjścia POŁĄCZENIE KOMPUTEROWE: USB typu B (USB Hi-Speed AUDIO/MIDI) FOOT-SWITCH: 1 x gniazdo TRS ¼" (2 kanały) AC IN (IEC C7)
<b>Połączenia bezprzewodowe</b>	Bluetooth
<b>Recording (G5 → DAW) (nagrywanie)</b>	Oryginalna częstotliwość próbkowania: 48 kHz Częstotliwość próbkowania z konwerterem: 96 kHz, 44,1 kHz Nagrywanie: 6 kanałów (zależnie od wersji oprogramowania) Odtwarzanie: 2 kanały
<b>Napięcie zasilające</b>	AC 100V-240V   50Hz - 60Hz
<b>Pobór mocy</b>	55 W (EN60065)
<b>Wymiary</b>	340 (W) x 215 (D) x 91 (H)
<b>Masa</b>	3,3 kg
<b>Akcesoria w komplecie</b>	Instrukcja szybkiego startu z przepisami dot. bezpieczeństwa (wielojęzyczna, drukowana) Adapter USB z wielojęzycznym podręcznikiem szybkiego startu 4 x kabel zasilający (typ A, typ C (CEE 7/16), typ F, typ I)
* Wszystkie specyfikacje i wygląd mogą ulec zmianie bez uprzedzenia Niniejszy dokument przedstawia dane techniczne produktu na dzień publikacji dokumentu. Ewentualne zaktualizowane informacje można uzyskać, pobierając instrukcję obsługi w urzędzeniu lub pod następującym linkiem: <a href="https://www.gewamusic.com/downloads">https://www.gewamusic.com/downloads</a>	