



# G9 Drum Workstation

Model	G9
Dokument	Návod k obsluze
Verze	1.0
Ke dni	2020-08-17



Výrobce

GEWA music GmbH  
Oelsnitzer Straße 58  
08626 Adorf

NĚMECKO



Pečlivě si přečtěte tento návod a dodržujte bezpečnostní informace!



Download návod k obsluze ke stažení najdete na stránkách:  
<https://cz.gewamusic.com/downloads>

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

## CONTENT

<b>1</b>	<b>Bezpečnostní informace .....</b>	<b>1</b>
1.1	Vysvětlení značek.....	1
1.2	Bezpečnostní upozornění.....	1
1.3	Přiměřené zacházení.....	3
1.4	Nepřiměřené zacházení [příklady].....	3
1.5	CE štítek.....	4
1.6	Likvidace .....	4
<b>2</b>	<b>Obsah balení GEWA G9.....</b>	<b>5</b>

<b>3</b>	<b>Návod pro montáž.....</b>	<b>6</b>
3.1	Montáž uchycení modulu.....	6
3.2	Vstupy pro externí zařízení.....	6
3.2.1	Přední strana.....	6
3.2.2	Zadní strana.....	7
3.2.3	Činely.....	8
3.2.3.1	GEWA činely.....	8
3.2.3.2	Jiní výrobci.....	8
3.2.3.3	Analogové činely se separátní zděří pro Pupek [Bell].....	9
<b>4</b>	<b>Ovládání panelu .....</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Zap./Vypnutí přístroje.....</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Než začnete.....</b>	<b>12</b>
6.1	Nastavení trigger [Trigger Setup].....	12
6.2	Bluetooth, Wi-Fi a Auto Off.....	13
<b>7</b>	<b>Ovládání zařízení .....</b>	<b>14</b>
7.1	Základní mód [Easy mode].....	14
7.2	Deaktivovat volbu Základní mód .....	14
7.3	Otočný regulátor – Funkce.....	15
7.4	Struktura interface.....	16
7.5	Dotyková obrazovka.....	17
7.5.1	Klávesnice.....	17
<b>8</b>	<b>Performance .....</b>	<b>19</b>
8.1	Modul 1 .....	19
8.1.1	Bicí sada [Drum Kit].....	19
8.1.1.1	Drum Kits předvolby [Presets].....	20
8.2	Modul 2.....	21

8.2.1	Kit Options .....	21
8.2.1.1	Trigger Detection .....	21
8.2.1.2	Peak Detection .....	22
8.2.1.3	Snare Style [Rimshot, Crosstick a X-Fade] .....	22
8.2.2	Mixer .....	23
<b>8.3</b>	<b>Modul 3 .....</b>	<b>24</b>
8.3.1	Song Player.....	24
8.3.1.1	File Select prohlížeč.....	24
8.3.1.1.1	Zobrazení na obrazovce.....	24
8.3.1.1.2	Otevření audio dat.....	25
8.3.1.2	Song Player nastavení.....	26
8.3.1.2.1	Timeline.....	26
8.3.1.2.2	Play Modes.....	27
8.3.1.2.3	Externí song players.....	27
8.3.1.2.4	Smyčka [Loop].....	27
8.3.1.2.5	Rychlé nahrávání [Quick Record].....	27
8.3.1.2.6	Vari Speed.....	28
8.3.1.2.7	Song Volume.....	28
<b>8.4</b>	<b>Modul 4 .....</b>	<b>28</b>
8.4.1	Metronome.....	28
8.4.2	Visual Mode.....	29
8.4.3	Nastavení metronomu [Metronome Settings].....	30
8.4.3.1	Zvuky metronomu [Metronome Sound].....	30
8.4.3.2	Tap Channel.....	30
<b>9</b>	<b>Nastavení vlastní bicí sady [Kit Editor] .....</b>	<b>33</b>
9.1	Modul 1 .....	33
9.1.1	Výběr kanálu.....	33
9.1.1.1	Vstupní kanál [Input Channel].....	33
9.1.1.2	Automatický výběr [Auto Select].....	34
9.1.1.3	Detekce vybuzení [Peak Detection].....	34
9.2	Modul 2 .....	35
9.2.1	Výběr nástroje [Instrument Select].....	35
9.2.1.1	Bicí sada [Drum Kit].....	35

9.2.1.2	Komponenty padu.....	36
9.2.1.3	Výběr zvuku [Sound Select].....	36
9.2.1.4	Vlastnosti Prohlížeče zvuku [Sound Browser – Properties] .....	37
9.2.1.4.1	Zdroje [Source] – Interní [Internal].....	37
9.2.1.4.2	Zdroje [Source] – Import.....	37
9.2.1.4.3	Přiřazení zvuků – Seskupování zvuků [Sound Grouping].....	37
9.2.1.5	Předvolby bicí soupravy – Parametry .....	39
9.2.1.6	Správce předvoleb [Preset Management] – Elementy.....	41
9.2.1.6.1	Nahrání bicí soupravy.....	42
9.2.1.6.2	Uložení a přepsání Bicích souprav.....	43
9.2.1.6.3	Přejmenování Bicí soupravy [Rename Drum kit].....	43
9.2.1.6.4	Smazání Bicí soupravy [Deleting Drum Kit].....	43
9.2.1.7	Výměna bicí soupravy.....	43
9.2.1.7.1	Export.....	44
9.2.1.7.2	Import.....	45
9.2.2	nastavení midi padů.....	47
9.3	Modul 3.....	47
9.3.1	Mix / Effect Sends.....	47
9.3.1.1	Hlasitost [komponenty].....	47
9.3.1.2	Panning [Vstupní kanál].....	48
9.3.1.3	Efekty.....	48
9.3.2	Úpravy zvuku [Sound Edit].....	48
9.3.2.1	Hrubé ladění [Tuning Coarse].....	49
9.3.2.2	Jemné ladění [Tuning Fine].....	49
9.3.2.3	Síla úderu [Attack].....	49
9.3.2.4	Release.....	50
9.3.3	Úprava druhé vrstvy zvuku [Second Sound Edit].....	50
9.3.3.1	Hlasitost druhé vrstvy zvuku [Volume Second Sound].....	50
9.3.3.2	Ladění [Tuning].....	50
9.3.3.3	Výběr druhé vrstvy zvuku [Second Sound Select].....	51
9.3.3.4	Přidělení druhé vrstvy zvuku [Assignment of Second Sounds].....	51
9.3.4	Ovládání hlasitosti Hi-Hat [Hi-Hat Volume Control].....	52
9.4	Modul 4.....	52
9.4.1	Ekvalizéry padů / Kompresory.....	53



<b>10</b>	<b>Efekty [Effects]</b> .....	<b>55</b>
10.1	Parametry efektů [Effect Parameters].....	55
10.2	Moduly efektů – vzájemné parametry.....	56
10.3	Předvolby parametrů efektů [Effect preset parameters].....	57
10.4	Předvolby efektů [Effects presets].....	58
10.4.1	Nahrávání předvolby [Loading Presets].....	59
10.4.2	Uložení nové předvolby [Saving new presets].....	59
10.4.3	Přímé uložení hodnot parametrů.....	59
10.4.4	Přepsání předvoleb [Preset overwrite].....	60
10.4.5	Přejmenování předvolby [Renaming presets].....	60
10.4.6	Smazání uživatelské předvolby [Deleting user presets].....	60
10.5	Modul 1.....	61
10.5.1	FX1 Ambience Samples.....	61
10.6	Modul 2.....	61
10.6.1	FX 2 Instrument Reverb.....	61
10.6.1.1	Typy reverbů a jejich parametry [Reverb types and parameters].....	62
10.7	Modul 3.....	63
10.7.1	FX3 Prostorový reverb [Room Reverb].....	63
10.8	Modul 4.....	64
10.8.1	FX 4 Multi Effects.....	64
<b>11</b>	<b>Nastavení trigger [Trigger Settings]</b> .....	<b>71</b>
11.1	Modul 1.....	71
11.1.1	Detekce triggeru [Trigger Detection].....	71
11.1.1.1	Vstupní kanály [Input Channels].....	72
11.1.1.2	Automatický výběr [Auto Select].....	73
11.1.1.3	Detekce vybuzení [Peak Detection].....	73
11.2	Modul 2.....	73
11.2.1	Výběr triggeru [Trigger Selection].....	73
11.2.1.1	Nastavení [Setup].....	73
11.2.1.1.1	Standardní nastavení [Standard Setups].....	74

11.2.1.2	Triger banka [Trigger Bank].....	75
11.2.1.3	Předvolby – Nastavení a Triger banka [Presets - Setup and Trigger Bank].....	76
11.2.1.3.1	Předvolby nahrávání [Loading presets].....	78
11.2.1.3.2	Uložení nové předvolby [Saving new presets].....	78
11.2.1.3.3	Prímé ukládání parametrů a nastavení [Setups].....	79
11.2.1.3.4	Přepsání předvolby [Overwrite presets].....	79
11.2.1.3.5	Přejmenování předvolby [Renaming presets].....	80
11.2.1.3.6	Smazání uživatelské předvolby [Deleting user presets].....	80
11.2.1.4	Komponenty padu.....	80
11.3	Modul 3.....	81
11.3.1	Nastavení trigeru [Trigger Settings].....	83
11.3.1.1	Vybuzení [Gain].....	83
11.3.1.2	Práh [Threshold].....	84
11.3.1.3	Vysoká úroveň [High Level].....	85
11.3.1.4	Doba skenování [Scan Time].....	85
11.3.1.5	Doba načítání [Retrigger Mask].....	85
11.3.1.6	X-Talk.....	86
11.3.1.6.1	Nastavení parametrů X-Talk [Adjusting X-Talk Parameters].....	86
11.3.1.7	Horní pozice pedálu Hi-Hat [ High Position [Hi-Hat Pedal only]].....	86
11.3.1.8	Dolní pozice pedálu Hi-Hat [Low Position [Hi-Hat Pedal only]].....	87
11.3.1.9	Citlivost na sešlápnutí pedálu Hi-Hat [Chick Sensitivity [Hi-Hat Pedal only]].....	87
11.3.1.10	Kalibrace pedálu Hi-Hat [Pedal Calibration [Hi-Hat Pedal Only]].....	87
11.3.2	Rozšířená nastavení [Advanced Settings].....	89
11.3.2.1	Dyn Level & Dyn Time.....	89
11.3.2.2	Citlivost „Splash“ na Hi-Hat [Sensitivity [Hi-Hat Pedal only]].....	89
11.3.2.3	Typ trigeru [Trigger Type].....	89
11.3.2.4	Nastavení křivky [Curve Settings].....	90
11.3.2.4.1	Přiřazení předvolené křivky [Assigning Preset Curves].....	90
11.3.2.5	Úprava křivky [Curve Editor].....	93
11.3.2.5.1	Vytváření vlastní křivky [Creating Custom Curves].....	94
11.4	Modul 4.....	96
11.4.1	Trigger Monitor.....	96
11.4.1.1	Pad Monitor.....	97
11.4.1.2	X-Talk Monitor.....	97

<b>12</b>	<b>Všeobecná nastavení [General Settings]</b> .....	<b>99</b>
12.1	Modul 1 .....	99
12.1.1	Master Outs .....	100
12.1.2	Direct Outs .....	100
12.1.3	Digital In/Out .....	101
12.1.4	Trasování bicích & Trasování ostatní [Routing Drums & Routing Others].....	101
12.1.4.1	Úprava směrovací matice [Editing the Routing Matrix] .....	103
12.1.4.2	Předvolby – Směrování [Presets – Routing] .....	104
12.1.4.2.1	Nahrání předvolby [Loading Presets] .....	105
12.1.4.2.2	Uložení nové předvolby [Saving New Presets] .....	105
12.1.4.2.3	Přepsání předvolby [Overwrite Presets] .....	106
12.1.4.2.4	Přejmenování předvolby [Renaming Presets] .....	106
12.1.4.2.5	Smazání uživatelské předvolby [Deleting User Presets] .....	106
12.2	Modul 2 .....	107
12.2.1	Master Channel   Headphone   Monitor Outs .....	107
12.2.1.1	Ekvalizér [Equalizer] .....	107
12.2.1.1.1	Parametry a popis .....	108
12.2.1.1.2	Úprava EQ křivky [Editing EQ Curves] .....	108
12.2.1.2	Kompresor [Compressor] .....	109
12.2.1.2.1	Parametry a popis .....	110
12.2.1.2.2	Úprava křivky kompresoru [Editing Compressor curves] .....	111
12.2.1.3	Předvolby Ekvalizér a Kompresor .....	111
12.2.1.3.1	Nahrání předvolby [Loading Presets] .....	113
12.2.1.3.2	Uložení nové předvolby [Saving New Presets] .....	113
12.2.1.3.3	Přepsání předvolby [Overwrite Presets] .....	113
12.2.1.3.4	Přejmenování předvolby [Renaming Presets] .....	113
12.2.1.3.5	Smazání uživatelské předvolby [Deleting User Presets] .....	114
12.2.2	Ovládání [Control] .....	114
12.3	Modul 3 .....	115
12.3.1	MIDI .....	116
12.3.1.1	Základní nastavení MIDI [Global MIDI Settings (Soft Thru)] .....	116
12.3.1.1.1	Trasování MIDI signálů [Routing MIDI Signals] .....	117
12.3.1.1.2	Lokální ovládání [Local Control] .....	117
12.3.1.1.3	MIDI kanál [MIDI Channel] .....	118

12.3.1.1.4	Ovládání MIDI (MIDI Control)	118
12.3.2	Drum Kit Program Change	119
12.3.2.1	Párování Programů (Program Pairing)	119
12.3.2.2	Kanály (Channels [Transmit/Receive])	120
12.4	Modul 4	121
12.4.1	Device	121
12.4.1.1	Automatické vypnutí (Auto Off)	121
12.4.1.2	Jas knoflíků (Knob Brightness)	121
12.4.1.3	Úvodní obrazovka (Start Screen)	121
12.4.1.4	Témata uživatelského rozhraní (UI Theme)	122
12.4.2	Wi-Fi	122
12.4.3	Bluetooth	123
12.4.3.1	Uživatelská jména Bluetooth	123
12.4.4	Factory Reset	124
12.4.5	Informace (Information)	125
12.4.6	Update	125
12.4.6.1	Download - Firmware a návod	125
12.4.6.1.1	Downloads ze stránky <a href="http://www.gewamusic.com">www.gewamusic.com</a>	125
12.4.6.1.2	Přímý download v modulu	126
12.4.6.2	Update vašeho zařízení	127
12.4.6.2.1	Software Update přes USB	127
12.4.6.2.2	Update proces přes modul	128
<b>13</b>	<b>Nástroje (Tools)</b>	<b>129</b>
13.1	On Stage	129
13.1.1	Dlaždice - Typy připojených médií	130
13.1.2	Úprava dlaždice - Připojení zobrazení pro typy médií	131
13.1.3	Nastavení setlistu (Setlist Presets)	132
13.1.3.1	Nahrání setlistu	132
13.1.3.2	Nový Setlist	133
13.1.3.3	Uložení setlistu	133
13.1.3.4	Přejmenování setlistu	134
13.1.3.5	Smazání setlistu	134

13.1.4	Práce se setlisty.....	134
13.1.4.1	Pdf Prohlížeč (Pdf Viewer).....	135
13.2	PDF Čtečka (PDF Reader).....	136
13.2.1.1	File Select prohlížeč.....	137
13.2.1.1.1	Vlastnosti zobrazení na obrazovce.....	137
13.2.1.2	Otevření PDF dat.....	138
13.2.2	Záložky a Miniatury.....	138
13.3	Správce Souborů (File Manager).....	139
13.3.1	Správce souborů vs. Nástroje importu.....	140
13.3.2	Rozložení obrazovky a obecné vlastnosti.....	140
13.3.3	Lišta úloh (Task Bar).....	141
13.3.4	Kolekce - Koncepce a přehled.....	142
13.3.5	Sestavení kolekce.....	144
13.3.6	Metody a pravidla výběru.....	144
13.3.6.1	Koncept rodičovství (Parenting).....	144
13.3.6.2	Členství kolekce.....	145
13.3.6.3	Obnovit vs. Odškrtnout vše.....	145
13.3.7	Na kolekci založené úlohy - Move/Copy/Delete.....	145
13.3.8	Organizace – Nová složka a přejmenování.....	146
13.3.8.1	Nová složka.....	146
13.3.8.2	Přejmenování.....	146
13.3.9	Historie – Zpět a znovu.....	146
13.3.10	Zavření aplikace.....	147
13.4	Pomůcky.....	147
13.4.1	Vyhledat.....	147
13.4.1.1	Vlastnosti.....	147
13.4.1.2	Koncepce.....	148
13.4.2	Správce filtru (Filter Manager).....	150
13.4.2.1	Vlastnosti.....	150
13.4.2.2	Filtry a Možnosti sortování.....	151
13.5	Nástroje importu (Import Tool).....	152
13.5.1	Importér (Importer).....	153

13.5.2	Import uživatelských samplů [Single Layer].....	153
13.5.3	Import zvuků z Cloudu.....	155
13.5.4	Vymazání zvuku z knihovny.....	155
13.5.5	Omezení importu a správce zvuků.....	156
13.5.5.1	Fakta.....	156
13.5.5.2	Scénáře pro omezení Importu.....	156
13.5.5.3	Reakce na limity importu.....	157
13.5.5.4	Ztráta dat.....	157
13.6	Obchod (Shop).....	157
13.6.1	Připojení se ke Cloudu.....	158
13.6.2	Proces fakturace.....	159
13.6.3	Digitální vlastnická práva.....	159
13.6.4	Prodej nebo výměna zařízení G9.....	159
<b>14</b>	<b>Užitečné informace.....</b>	<b>161</b>
14.1	Vysvětlení pojmů.....	161
14.2	Záruka.....	162
<b>15</b>	<b>Diagnostika chyb a řešení.....</b>	<b>163</b>
<b>16</b>	<b>Technická data.....</b>	<b>164</b>

Vážený zákazníku,

děkujeme Vám, že jste se rozhodli pro digitální bicí nástroj společnosti GEWA music! Bicí sada G9 Vám nabízí neskutečně širokou nabídku různých funkcí a předvoleb, které Vás jistě budou bavit.

Vaše bezpečí je pro nás důležité!

Přečtěte si proto bezpečnostní informace a první kroky tohoto dokumentu. Návod nikdy nevyhazujte a maximálně využívejte, popřípadě předejte dalšímu uživateli.






## 1 BEZPEČNOSTNÍ INFORMACE

**Výrobce nezodpovídá za další osoby a jejich nepřiměřené zacházení s nástrojem, které se rozchází s návodem!**

**Jak již předem zaznělo, používejte nástroj pouze dle pokynů návodu!**

### 1.1 VYSVĚTLENÍ ZNAČEK

Značky a nebezpečné symboly jsou zobrazeny v této tabulce:

Stupeň nebezpečí	Značka	Význam	Definice
Těžká poranění		VAROVÁNÍ	Při nedodržení bezpečnostních pokynů může dojít k újmě na zdraví nebo smrti
Těžká poranění		VAROVÁNÍ	Dodatek k označení nebezpečí elektrickým proudem
Lehká poranění		POZOR	Při nedodržení bezpečnostních pokynů může dojít k lehké újmě na zdraví
Upozornění		UPOZORNĚNÍ	Upozornění vzniku škod vzhledem k životnímu prostředí, přístroji, nebo člověku
Rada		RADA	Rada pro použití G9

### 1.2 BEZPEČNOSTNÍ UPOZORNĚNÍ

Dbejte prosím značek a symbolů vyznačeným této tabulky. V opačném případě může dojít k nepříjemným újmám na zdraví, například:

- Těžká, nebo smrtelná poranění
- Šok způsobený el proudem
- Zkratky
- Škody na nástroji a okolí
- Oheň

Samozřejmě spousty dalších, zde nezmíněných škod a poranění.



## VAROVÁNÍ Smrtelné údery proudem



- Již malé procento el. proudu může způsobit těžká poranění!
- Přístroj nikdy nepoužívejte v blízkosti stříkající vody. Toto platí pro veškeré tekutiny.
- Tekutiny, jako např. sklenice vody, limonáda nikdy neodkládejte v úplné blízkosti nástroje.
- Kabel sítě nesmí být poškozen a musí splňovat 100% stav.
- Rozložte kabel tak, aby mu nehrozilo žádné jiné poškození (např. dalším předmětem).
- Nikdy el. bicí neotvírejte.
- Nikdy neomývejte nástroj vodou.
- Ani nástroj neutírejte více vlhkou utěrkou, hadříkem.
- Zástrčku nikdy nezasouvejte, pokud máte mokré ruce a netahejte nikdy za kabel, vždy za konektor.
- Pokud se dostane voda do přístroje, okamžitě přístroj vypněte a pak vytáhněte kabel ze zásuvky. Pro kontrolu pak nástroj předejte Vašemu GEWA odbornému prodejci.
- Nikdy nepoužívejte poškozených kabelů a konektorů.
- Dbejte prosím, aby se v oblasti konektorů kolem nich nešlapalo, nechodilo.



## VAROVÁNÍ Ohně – preventivní opatření

- Zachovejte ze všech stran minimální odstup 7cm vůči všem stěnám, dalším přístrojům.
- Přesvědčte se, že oblast větrání není nijak zakryta: v žádném případě ji nikdy nezakrývejte dečkami, hadříky atd.
- Nikdy nepoužívejte v blízkosti nástroje svíčky, otevřený oheň a cigarety.
- Dále přístroj nestavte v blízkosti například toplojetů, topení, kotlů atd.
- A dále jej nikdy nestavte venkovním extrémním podmínkách (velké teplo, déšť).



## VAROVÁNÍ Pokud nastanou následující situace



- Vypněte přístroj, nebo vytáhněte kabel pokud:
  - Během hry vypadne tón (el.proud)
  - Pokud přístroj vydává kouř, divný zápach.
- Nechte přístroj zkontrolovat odborným GEWA partnerem.



## POZOR

### Škody na přístroji

- Nepřiměřený příkon proudu může přístroj poškodit. Všechny informace naleznete na štítku nástroje.
- Používejte pouze dodaný kabel a originální příslušenství.
- Nikdy nepoužívejte kabel v blízkosti tepelných zařízení, kotlů, toplojetů atd.
- Nikdy kabel neohýbejte, nelámejte (! Hrozí riziko porušení, prasknutí kabelu!).
- Kabel vždy rozložte a umístěte tak, aby se v jeho blízkosti na něj nechodilo.
- Nepokládejte na kabel žádné jiné předměty.
- Dále kabel nepokládejte do příliš velkých nečistot, jako bahno, prach, písek atd.



## POZOR

### Škody způsobené bouřkou



- Bouřka může zapříčinit přepětí proudu a přístroj se může porušit.
- Během bouřky se doporučuje přístroj vypnout a vytáhnout kabel.



### 1.3 PŘIMĚŘENÉ ZACHÁZENÍ

- Nástroj používejte zásadně v suchém prostředí.
- Pokud jsou dodrženy veškeré zásady, lze na přístroj připojit další Audio přehrávač (podívejte na odstavec (16, Technická data).
- Nástroj používejte jednoznačně a pouze jen s dodaným GEWA kabelem.
- Kabel nástroje pro zdroj sítě použijte pouze tehdy, pokud tomu zástrčka sítě odpovídá (viz. štítek nástroje příkon proudu).
- Přístroj je „použitelný“ pouze s originál dodaným příslušenstvím. Pouze tehdy lze výrobcem garantovat 100 % záruku nástroje.
- Nástroj, jeho příslušenství a hardware musí stát na povrchu, který je rovný a snese váhu tohoto nástroje.

### 1.4 NEPŘIMĚŘENÉ ZACHÁZENÍ (PŘÍKLADY)

- Používání na volném nechráněném prostranství, v dešti.
- Používání ve vlhkých prostorách.
- Používání se špatným, vlastním příkonem proudu.
- Používání v blízkosti s dalšími přístroji, jako jsou stereo zařízení, televize, rádio a mobilní telefon.
- Dále například i moc dlouhý, propojený kabel zdroje sítě – může ovlivnit kvalitu tónu.
- Transportem a sestavením na nerovná místa, vibracemi (např i svitu slunce).
- Hra na dotykový display palíčkami nebo jinými tvrdými předměty může poškodit ochranné sklo. Pro zadávání používejte pouze prsty a ujistěte se, že je modul instalován v dostatečné vzdálenosti od připojených zařízení.



**Výrobce nepřebírá žádnou odpovědnost za tyto následky:**

- **Nedbání bezpečnostních pokynů**
- **Nepřiměřeným zacházením**
- **Použití přístroje s jiným příslušenstvím, než dodaným a souvisejícími daty.**

## 1.5 CE ŠTÍTEK



Tento přístroj splňuje EU linii:

### Předpis 2014/53/EU

Tento soulad splňuje následující normy:

**EN55020**:2007+A11:2011

**EN55024**:2010

**EN55032**:2012

**EN61000-3-2**:2014

**EN61000-3-3**:2013

**EN301489-17**:V3.2.0

**EN60065**:2014

**EN62311**:2008

**2009/125/EC**: 2009 (EC Regulation 1275/2008 + 801/2013)

**EN300328**:V2.1.1

**EN301893**:V2.1.1

Soulad s předpis CE-značení a veškeré tyto informace se souladem CE-značení a další naleznete na:

GEWA music GmbH  
Oelsnitzer Straße 58  
08626 Adorf  
GERMANY

## 1.6 LIKVIDACE












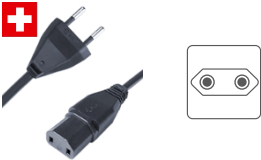
Likvidace přístroje následuje na sběrné dvory s elektroodpadem.  
Dodržujte prosím tuto likvidaci.

Zobrazený symbol znamená, že přístroj nelze likvidovat do běžného odpadu.  
Elektro-a elektronická zařízení se v žádném případě nesmí takto likvidovat.

Zachovejte se vůči životnímu prostředí kladně a nelikvidujte jej s běžným odpadem.

## 2 OBSAH BALENÍ GEWA G9

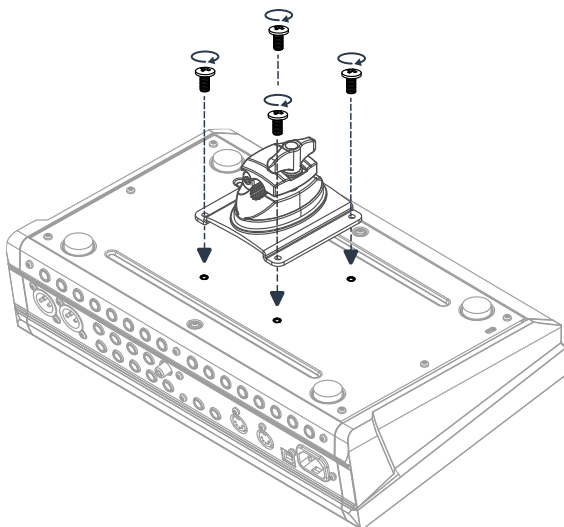
Prosím zkontrolujte, zda počet dodaných částí souhlasí dle popisu:

<p>G9 Drum Workstation</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>10,5 – 12,7 mm Uchytní modulu</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Product ID Karta</p>  <p><b>1x</b></p>
<p>USB Stick</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Rychlý start (mnoho řečí)</p>  <p><b>1x</b></p> <p>Kabel síť 2 m (IEC C18)</p>	
<p>Typ C (CEE 7/17) [EU   CU   IL   IN]</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Typ A [US   CA   CU   JP   TW]</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Typ G [UK]</p>  <p><b>1x</b></p>
<p>Typ I [AU   AR   NZ]</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Typ C (CEE 7/16) [CH]*</p>  <p><b>1x</b></p>	

\*Only for use in Switzerland! | Nur zur Verwendung in der Schweiz! | Pouze pro použití ve Švýcarsku! | Solamente para el uso en Suiza! |  
Seulement pour l'usage en Suisse! | Solo per l'uso in Svizzera! | Tylko do użytku w Szwajcarii! | Apenas para uso na Suíça!

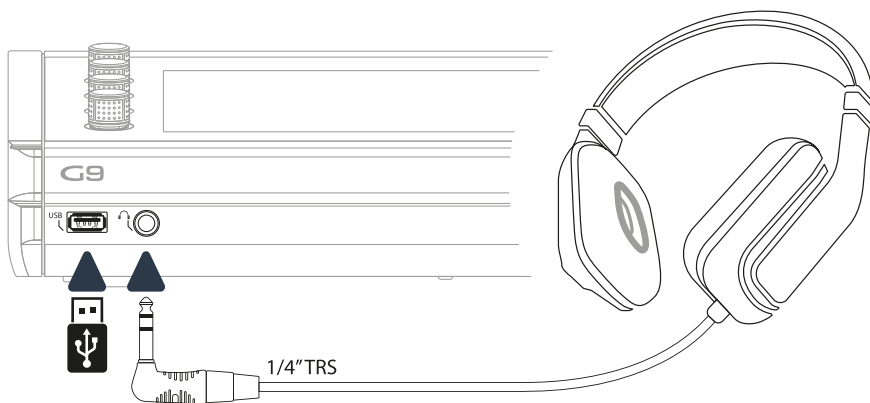
## 3 NÁVOD PRO MONTÁŽ

### 3.1 MONTÁŽ UCHYCENÍ MODULU



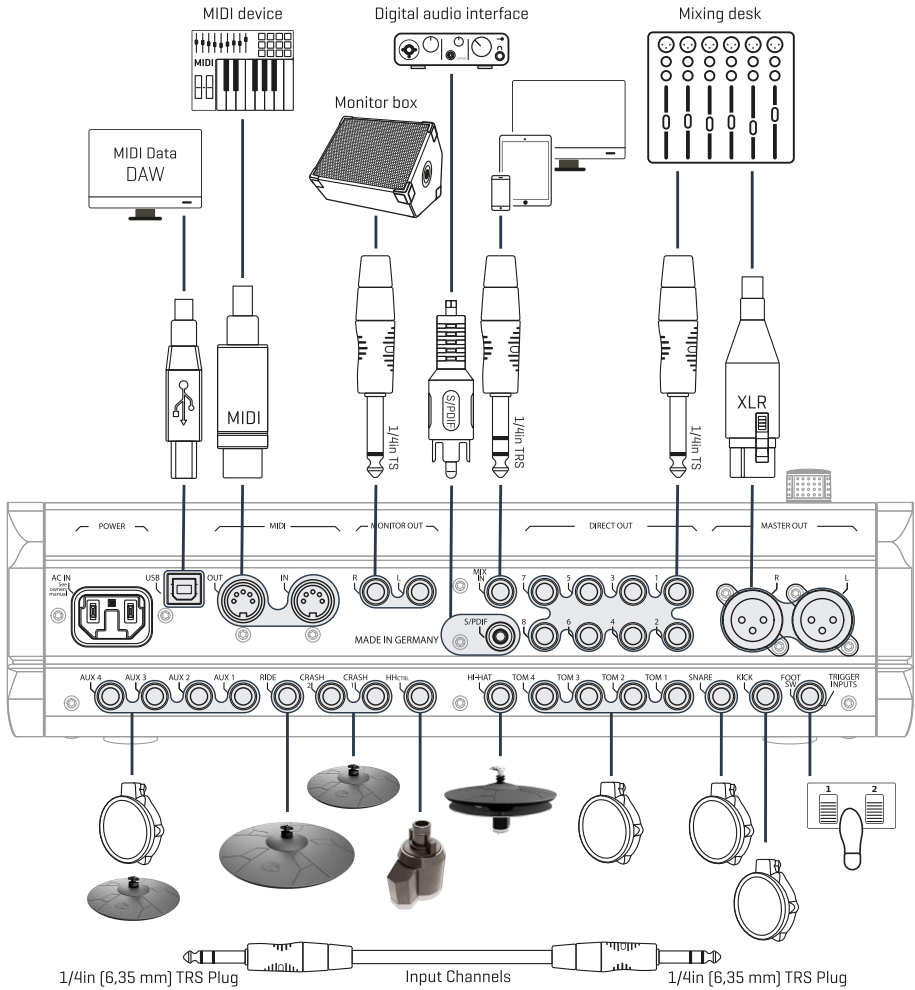
### 3.2 VSTUPY PRO EXTERNÍ ZAŘÍZENÍ

#### 3.2.1 PŘEDNÍ STRANA



### 3.2.2 ZADNÍ STRANA

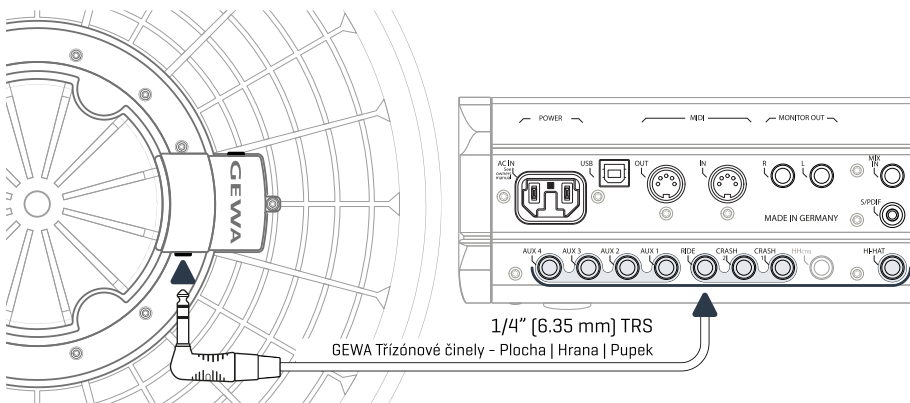
Ujistěte se, že je přístroj před zapojením externích zařízení vypnutý.



### 3.2.3 ČINELY

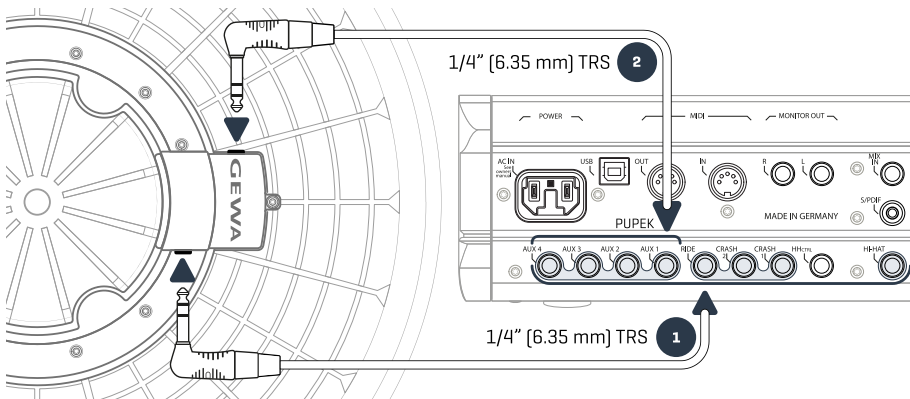
#### 3.2.3.1 GEWA ČINELY

GEWA činely jsou vybaveny dvěma Stereo vstupy (6,35 mm TRS Standard). Ve spojení s GEWA moduly je relevantní pouze vstup, který je blíže středovému otvoru činely.



#### 3.2.3.2 JINÍ VÝROBCI

GEWA činely jsou vybaveny dvěma Stereo vstupy (6,35 mm TRS Standard).




## Typ trigeru dle druhu činelu



Druh činelu	Komponenty	Komponenty	Trigger Type (Trigger Settings/ Nastavení triger)
	<b>1</b>	<b>2</b>	
Jednozónové činely	Hrana	Žádné využití	Single/Dual
Dvouzónové činely	Plocha   Hrana	Žádné využití	Dual
Třízónové činely bez separátního „Bell“ výstupu	Plocha   Hrana   Pupek	Žádné využití	Dual
Třízónové činely se separátním „Bell“ výstupem	Plocha / Edge	Pupek	3-cestný (3Way)
 Upozornění	Pro 100 % funkci jiných značek činelů, volte prosím správné ovládní Trigger druh modulu. Pro více informací o tomto (Předmět), přejděte prosím do kapitoly 11.3.2.3 Typ trigeru (Trigger Type) na str. 89.		

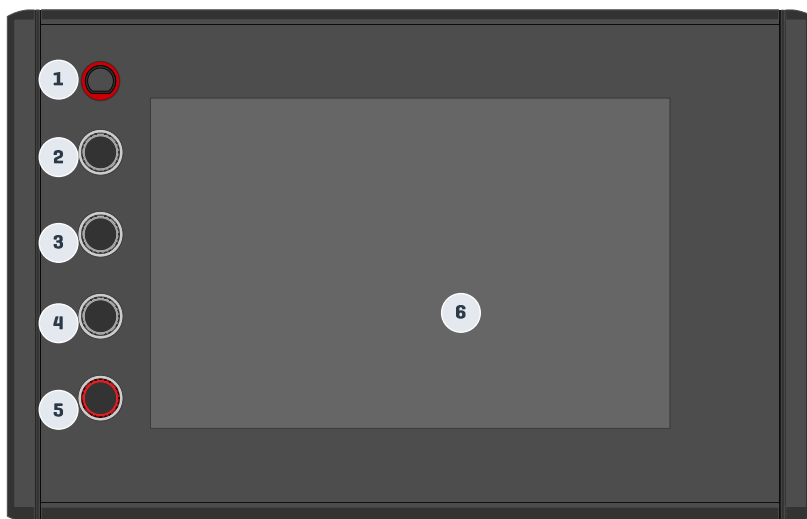
### 3.2.3.3 ANALOGOVÉ ČINELY SE SEPARÁTNÍ ZDĚŘÍ PRO PUPEK (BELL)

Činelové pady s vlastním vstupem pro „Bell-pupek“ lze zapojit různými způsoby. Podívejte na tabulku různých možností zapojení a kombinací (**Bow/Edge a Bell vstupních kanálů**):

G9 – vstupní kanály pro činely se separátním výstupem pro „Bell-zvon“		
	Komponenty činelů (Senzor)	
	Plocha/Hrana (Bow/Edge)	Pupek (Bell)
<b>Vstup (Input Channel)</b>	Ride	Aux 1
	Aux 1	Aux 2
	Aux 2	Aux 3
	Aux 3	Aux 4
 Upozornění	Činely se separátním vstupem potřebují <b>3-cestný Triger (3Way)</b> . Nastavení lze pomocí „Trigger Settings - Bow/Edge“ výstupního kanálu (Bow komponenty). Pro více informací o tomto (Předmět), přejděte prosím do kapitoly 11.3.2.3 Typ trigeru (Trigger Type) na str. 89.	

## 4 OVLÁDÁNÍ PANELU

Funkce Hardware regulátoru a tlačítek je velice variabilní. Červené, otočné tlačítko lze vždy individuálně přizpůsobit. Tato tabulka popisuje základní funkce při startu, zapnutí panelu.

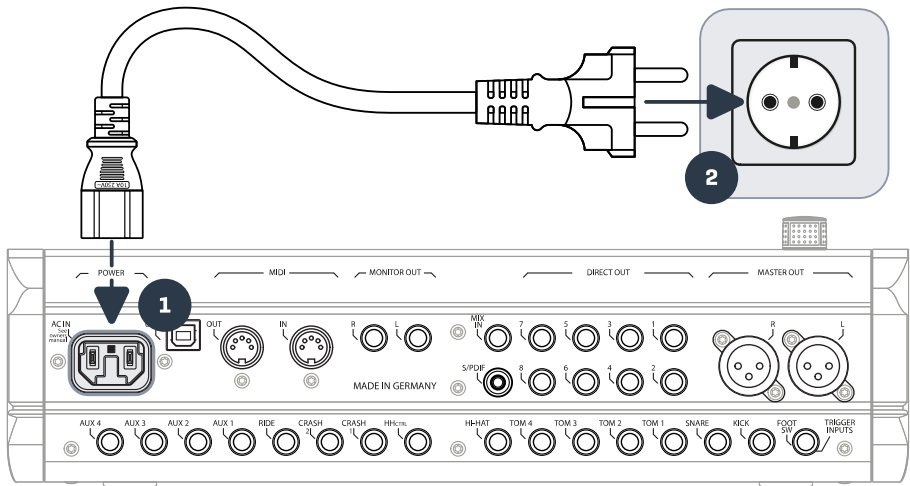


Panel & Display – Standardní funkce	
<b>1</b>	Power tlačítko  Zapnutí / vypnutí přístroje
<b>2</b>	Otočný regulátor  Tempo metronome
<b>3</b>	Otočný regulátor  Reguluje hlasitost Monitor Out / Mix-Input
<b>4</b>	Otočný regulátor  Hlasitost sluchátek
<b>5</b>	Otočný regulátor  Master hlasitost (XLR výstupy)  Stisknutím vyvoláte zapnutí obrazovky
<b>6</b>	Touch-dotkový Display  Různé, další funkce

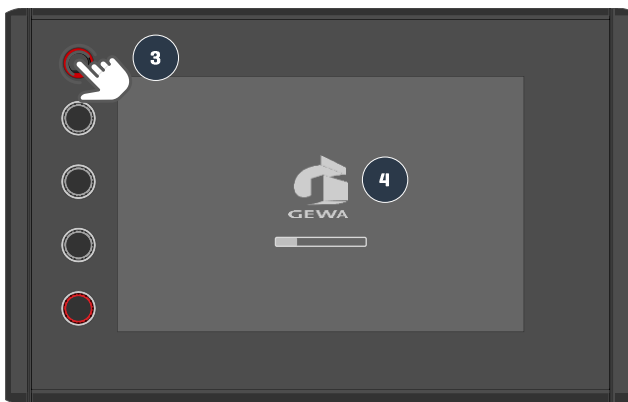


## 5 ZAP./VYPNUTÍ PŘÍSTROJE

- 1 Připojte dodaný kabel na „AC IN zděř“, zadní strana přístroje. Dbejte vždy bezpečnostních opatření (str. 1-3).
- 2 Kabel připojte dle zobrazení.



- 3 V případě použití síťového kabelu svítí červeně ukazatel **[Power]**. Přístroj se nachází v modu „Stand-By“. Stiskněte tlačítko **[Power]** a přístroj se zapne.
- 4 Vyčkejte prosím, než zařízení tzv. celé naběhne.



- i** **Upozornění:** přístroj je vybaven funkcí „**AUTO OFF**“. Přístroj je nastaven na výrobní/tovární nastavení a automaticky se po 30 minutách vypne. Toto nastavení lze, můžete kdykoliv změnit. Podívejte na **General Settings** → **Modul 4** → **Device** → **Auto Off**

## 6 NEŽ ZAČNETE...









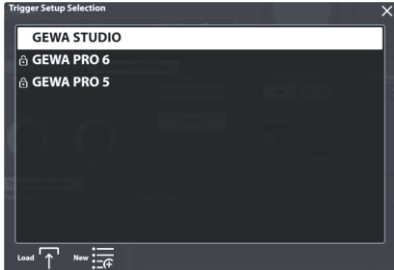
Tento přehled obsahuje základní nastavení, informace G9 Drum Workstation.

### 6.1 NASTAVENÍ TRIGER (TRIGGER SETUP)

Vaše GEWA G9 nabízí „Trigger Presets“ a to pro různé Hardware konfigurace. Pokud G9 použijete s předkonfigurovaným nastavením, zvolte jednu z těchto voleb:

GEWA STUDIO | GEWA PRO 5 | GEWA PRO 6

Postupujte následovně, dle bezpečnostních pokynů, odstavec 1-5 návodu:


1		<p>Power tlačítko stisknout</p> 	<p>Start G9</p>
2		<p>Poklepat Pokročilé Módy tlačítko</p> 	
3		<p>Nastavení triger (Trigger Settings)</p> 	
4	<p>2 x</p> 	<p>Nastavení stáhnout</p>	

## 6.2 BLUETOOTH, WI-FI A AUTO OFF


Wireless funkce a časovač vypnutí se nacházejí ve volbě módu „General Settings“.

### Bluetooth Passwort / Heslo: **4392**

**1**




Power tlačítko  
stisknout




Start G9


---

**2**




Poklepat  
Pokročilé Módy  
tlačítko







---

**3**





General  
Settings-  
nastavení







#### Bluetooth

Device	Wi-Fi	Bluetooth	Factory Reset	Information	Update
Bluetooth on off set Bluetooth visible GEWA G9		  The Device will be visible for 2 minutes.		Bluetooth Password: <b>4392</b>	

#### Wi-Fi

Device	Wi-Fi	Bluetooth	Factory Reset	Information	Update
Wifi on off Search	  Network: n/a			IP-Address: n/a Subnet Mask: n/a Router: n/a DNS: n/a	

#### Auto Off

Device	Wi-Fi	Bluetooth	Factory Reset	Information	Update
Auto Off 30min 	Display Brightness 9	Knob Brightness 3	Startscreen Easy Mode 	UI Theme Grayscale	

## 7 OVLÁDÁNÍ ZAŘÍZENÍ

Tato část obsahuje základní ovládání pro e-bicí G9. Nabídne se Vám přehled o používání Hardware a Software **regulátorů**, dále přehled a **strukturu ovládací plochy dotykového obrazovky**. Popřípadě volba „podskupiny“, která Vás zajímá.

### 7.1 ZÁKLADNÍ MÓD (EASY MODE)

G9 je tzv. Zakotven/zobrazen v grafickém provedení na obrazovce a nabízí následující funkce, které například jsou:

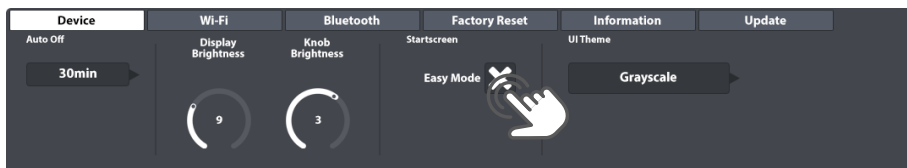
- Volba s před-definovanou bicí sadou (aktivní sadu volíte tlačítky **[+]** a **[-]**).
- Přehled zvuků a jednotlivých komponentů bicí sady.
- Základní nastavení metronomu (on/off a volba tempa)
- Mixer – pro nastavení individuální hlasitosti aktivních „Pads“.
- Přizpůsobení hlasitosti výstupů (Master, Headphone, Monitor Out a Mix Input)



Tyto a spousty dalších funkcí docílíte také pomocí **rozšířeného Modi**. Stiskněte tlačítko **[Pokročilé Módy]**, dolní část pravého rohu obrazovky. Přizpůsobené změny volby Pokročilé Módy jsou pomocí „Easy Mode“ automaticky převzaty. Pro návrat se do volby „Easy Mode“ zpět, stiskněte červené tlačítko regulátoru **[Home]**.

### 7.2 DEAKTIVOVAT VOLBU ZÁKLADNÍ MÓD

Pomocí „**Performance Mode**“ máte možnost nahradit volbu „**Easy Mode**“.



Postupujte následovně:

1. Stiskněte tlačítko **[Pokročilé Módy]**.
2. Vstupte do nastavení: **General Settings → Modul 4 → Device → Start Screen**
3. Deaktivujte kontrolní okénko pro „Easy Mode“.

**i Upozornění:** při deaktivaci **základní mód** je přístroj ve stavu „Performance Mode“. Při stisknutí regulátoru **[Home]** je opět vyvolán „Performance Mode“.

### 7.3 OTOČNÝ REGULÁTOR – FUNKCE



Na začátek stiskněte nabídku **[Home]**, červený regulátor a vstoupíte do volby „Easy Mode“. Na levé straně obrazovky se nachází regulátor pro Software, který obsahuje nejdůležitější funkce jako tempo metronomu, nebo hlasitost sluchátek. Nastavení těchto funkcí můžete dotykem na Software regulátor, nebo hned vedle pomocí otočného regulátoru. Červený Hardware regulátor má funkci točení, ale i stisknutí. Otočením regulátoru nastavíte hlasitost Master výstupu (XLR). Stisknutím regulátoru vždy vstoupíte do přiděleného Modu (firemní nastavení: Easy Mode). Dotykem na nabídku **Master**, vedle červeného otočného regulátoru můžete pomocí obrazovky nastavit Master-hlasitost. Nastavte nabídku „Fader“ na Vámi si přející pozici. Dvojitým dotykem na volbu „Fader“ se regulátor vrátí zpět na své standardní nastavení. Po samotném nastavení uložte, uzamkněte volbu „**Master**“ a to dotykem na něj.

Horní regulátory Hardware pro hlasitost sluchátek, tempo metronomu a hlasitosti Mix-Input/Monitor Outs jsou vybaveny otočnou funkcí. Jejich funkce je stejná, jako již např. popsaný Master-výstup. Mimo jiné můžete volit mezi „Monitor Outs a Mix-Input“ a to dotykem na regulátor políčka. Aktivní výstup je zobrazen na popisovém řádku a na tlačítku název výstupu, který když stisknete tak je přiřazen k volbě.

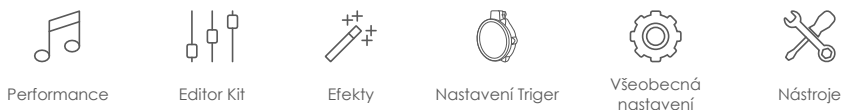


Na jiných místech pro funkci „Interface“ se může osazení voleb levé lišty s regulací lišit. Popis přidělené funkce může být v popisovém poli odebrán. Příkladem jsou zde důležité parametry pro, **Nastavení trigger (Trigger Settings)** - **Head Gain**, **Head Threshold** a **High Level**, popřípadě parametry pro „Ekvalizér“ - High Band, Low Band a Mid Band).

## 7.4 STRUKTURA INTERFACE

Obrazovka G9 je rozdělena do mnoha tématických podskupin „Modi“ Ve standardním nastavení se přístroj zapne v „Easy Mode“. **Pokročilé Módy** docílíte vpravo dole dotykem na volbu **[Pokročilé Módy]**. Nabízí se 6 pokročilých rozšířených „Modi“ pro G9. Pomocí dotyku na ikony, levé lišty obrazovky měníte různé druhy „Modi“:

Pokročilé Módy 



Performance

Editor Kit

Efekty

Nastavení Trigger

Všeobecná  
nastavení

Nástroje

Jeden Modus je dále rozdělen do 4 dalších modulů, které obsahují více **registračních karet (jezdec)**. Každá aktivní registrační karta je podřazena jednotlivým **funkcím**. Aktivní registrační karty a funkce jsou vyznačeny barevně.

Dohromady určují ovládání obrazovky pro G9 jak je zobrazeno:

Modi → Modul → Karta → Funkce

**Modi**








**Moduly**

**Karta**

Funkce 1











...

Funkce n

Regulátor	Moduly	Moduly	Modi
[ ]	Modul 1	<div style="display: flex; justify-content: space-around; border-bottom: 1px solid gray;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Karta 1</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">Karta 2</div> </div> <div style="text-align: center; padding: 5px;">Funkce</div>	            
[ ]	Modul 2		
[ ]	Modul 3		
[ ]	Modul 4		

## 7.5 DOTYKOVÁ OBRAZOVKA

Tento odstavec obsahuje důležité elementy ovládání. Jedním dotykem na element „Interface“ buď hned volíte nastavení, nebo otevřete Drop-Down Menu **pole**, které vyvolá Drop-Down, pravý okraj a malá vlaječka (▶). Pomocí viditelných voleb **Plus [+]** a **Minus [-]** se krok po kroku můžete pohybovat v nabídce Menu. Dále „Pop-Up Menu“ se mění buď změnou Modu, nebo dotykem na křížek, pravá horní část obrazovky.

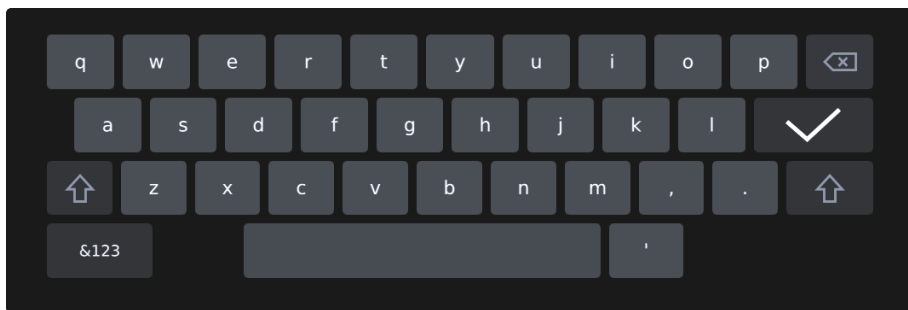
Uživatelská gesta – příklady				
<p>Číselný panel</p> 	<p>Hardware regulátor</p> 	<p>Software regulátor</p> 	<p>Fader</p> 	<p>Tap Button</p> 
Gesta				
<p>Dotyk</p> 	<p>Otočit</p> 	<p>Dotyk</p> 	<p>Posunout</p> 	<p>Dotyk</p> 







Tento **[přehled]**, tlačítko na dolní, pravé části obrazovky dovolí zvolit jednotlivé zvuky a to i bez zapojených Padů. Pro tuto volbu vyberte jeden z kanálů (Vstupními kanály), nebo pomocí „Sound Browser“ (Kit Editor) a dotykem na tlačítko „Preview“.

### 7.5.1 KLÁVESNICE

„Klávesnice“ bicí sady G9 je při dotyku okamžitě aktivní. Její ovládání je standardní, jako například počítač. Stojící za zmínku aktivace je ukazatel/tlačítko pro velká písmena. Jedním dotykem na ukazatel „Shift“ jsou aktivní velká písmena. Dvojitým dotykem na ukazatel „Shift“ je aktivní „**stálá volba tlačítka, jako např psaní stále velkých písmen**“. Pro deaktivaci této volby zpět se dotkněte opět volby „Shift“.



### Klávesnice – základní funkce

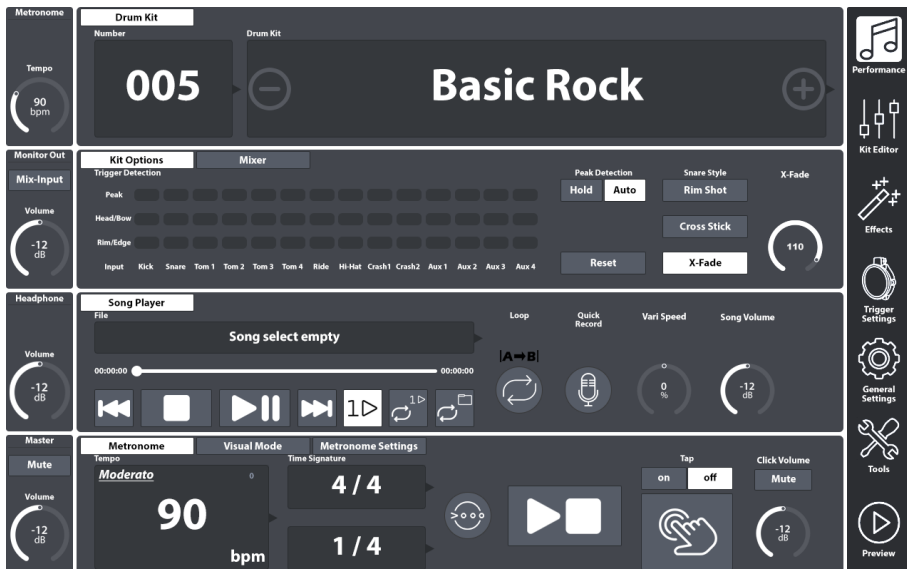
Popis	Dotyk (1x)	Dotyk 2x
 <b>Malá písmena</b>	Psaní malých písmen	Stálá (velká) volba aktivní
 <b>Velká písmena</b>	Další písmeno psáno „velké“	---
 <b>Stálá (velká) písmena</b>	Pevná klávesa pro „velká“ písmena	---
 <b>Mazat</b>	Maže zpět volbou kurzoru	---
 <b>Potvrdit</b>	OK/volba + zavřít klávesnici	---



## 8 PERFORMANCE



Modus „Performance“ obsahuje důležité funkce ohledně samotného cvičení (Performance). Většinu času se budete pohybovat v tomto modu. Důležité funkce jsou například změna bicí sady, metronom a Song Player. Tyto funkce jsou důležité i ve volbě „Easy Mode“, ale funkce Performance nabízí další rozsáhlejší nastavení. Následující přehled nabízí následující funkce/volby.



### 8.1 MODUL 1


#### 8.1.1 BICÍ SADA (DRUM KIT)

Modul 1 obsahuje velký výběr **Bicích sad (Drum Kit)**. Uložené volby (Presets) bicích sad můžete zvolit více způsoby:

- 1 Dotkněte se políčka **[Bicí sada (Drum Kit)]** a zvolíte **Drum Kit Browser**. Dvojitým potvrzení zvolíte jednu z uložených bicích sad.
- 2 Horizontálně procházíte políčko **Drum Kit / bicí sady**.
- 3 Dotykem na **[-]** a **[+]** se pohybujete nabídkou seznamu bicích sad.
- 4 Bicí sadu, kterou chcete zvolit lze přímo pomocí políčka **[Číslo (Number)]**. Dotykem zvolíte toto políčko a dále pokračujte na „Index“ sady, kterou chcete zvolit.



takovém případě je nutné alternativní Sounds ručně přiřadit. Efekty a parametry bicích sad jsou stále k dispozici.

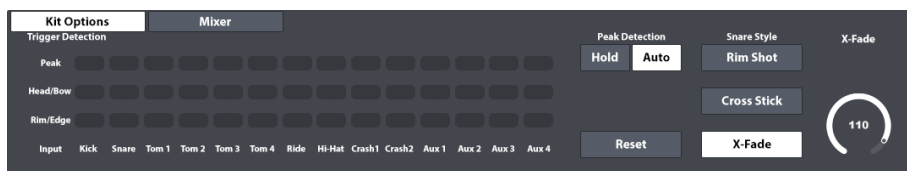
Parametry bicích sad – Performance			
Módy	Parametry	Přímo (Custom)	Předvolba (Nepřímo)
 Performance			
	Snare Style – všechny parametry	•	
	Mixer – regulátor hlasitosti	•	
 <b>Upozornění</b>	Každá změna jedné, nebo více hodnot parametrů znamená „Update“ názvu bicí sady, označeno hvězdou (*). Tato hvězda je upozornění pro uložení bicí sady. Každá změna bicí sady a její neuložené hodnoty často znamenají ztrátu.  Uložení bicí sady je možné dvěma následujícími volbami: <b>Performance → Modul 1 → Drum Kit</b> <b>Kit Editor → Modul 2 → Drum Kit</b>		
Příklad	Bicí sada <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: space-between;"> <span>⊖</span> <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">*Bicí sada - název</span> <span>⊕ ▶</span> </div>		

Detailní popis všech Drum Kit / bicích sad naleznete v odstavci **Editor Kit (Kit Editor)**, popřípadě v samotném návodu.

## 8.2 MODUL 2

Tento modul hlídá Trigger-vlastnosti, přizpůsobte okraj Snare pro úderu a nastavte hlasitost všech „Padů“ vůči sobě.

### 8.2.1 KIT OPTIONS



#### 8.2.1.1 TRIGGER DETECTION

Panel „**Trigger Detection**“ slouží vizuálnímu hlídání, jak se chová „Trigger“, který v případě problémů tyto okamžitě rozpozná. Nastavení „Trigger“ lze pomocí „Trigger Settings“ modulu. Pokud se během hry rozsvítí ukazatel LED „Peak“, je to upozornění pro kontrolu „Trigger Settings“ (Viz kapitola 11 Nastavení trigger (Trigger Settings) na str. 71).

## Interpretace „Trigger Detection Monitors“:

Rozpoznané stupně pro Velocity (0-127) jsou barevně zobrazeny na monitoru. Barvy a význam můžou být variabilní, a to dle zvoleného „UI Theme“. Odchylky standardního schématu nastávají pouze v „Themes“ a obsahují různé barevné podoby.

127



1

- **Peak:**  
Svíí, pokud jsou rozpoznány maximální hodnoty Head/Bow, nebo Rim/Edge. (hodnoty 126 a 127)
- **Blána/Plocha (Head/Bow):**  
Správný Feedback (odezva) pro Head/Bow hodnoty od 1 – 125 (standardní rozsah).
- **Ráfek/Hrana (Rim/Edge):**  
Správný Feedback (odezva) pro Rim/Edge hodnoty od 1 – 125 (standardní rozsah).

Barevná škála znázorňující sílu vstupního signálu pro jednotlivá uživatelská schémata

Hodnota Velocity MIDI	UI Theme		
	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	Protanopia Deuteranopia	Grayscale
Špička (126-127)			
Normální výše (125)			
Normální níže (1)			

### 8.2.1.2 PEAK DETECTION

Funkce „Peak Detection“ řídí, jak se chová pole „Trigger Detection“.

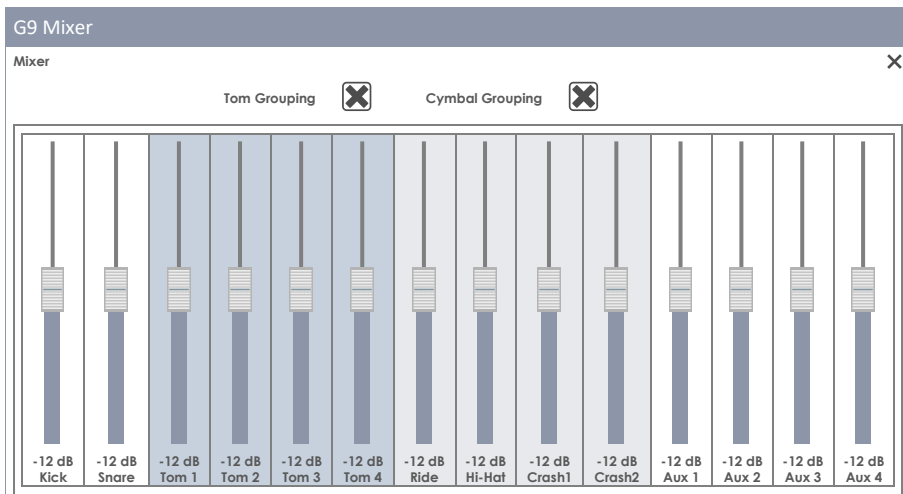
- **Hold:**  
Trigger Detection – updated pro panel a ukládání hodnot, pokud je stisknutý „Reset“.
- **Auto:**  
Trigger Detection – je po 3 sekundách in-aktivní a automaticky vrácen zpět.
- **Reset:**  
Dotykem na pole **Trigger Detection** je pole obnoveno.

### 8.2.1.3 SNARE STYLE (RIMSHOT, CROSTICK A X-FADE)

Definuje chování se zvuku Trigger okraje. Můžete volit mezi: **Rimshot**, **Crosstick**, nebo **X-Fade**, ačkoliv X-Fade je dynamicky řízený vypínač, který od určité hodnoty „Velocity“ vydává tzv. „Rimshot“, místo tzv. „Crosstick“. Volbou „X-Fade“ aktivujete otočný regulátor. Dotykem na tento symbol otočného regulátoru nastavíte hodnotu, pozici. Dvojitým dotykem na „sloupec“ regulátor nastavíte na střední hodnotu.

## 8.2.2 MIXER

Zde nastavíte hlasitost mezi jednotlivými Pady. Dotkněte se jezdců **[Mixer]** a posuňte na Vámi vyhovující pozici. Dvojitým dotykem nastavíte regulátor na standardní hodnotu od -6 dB. Aktivujte nyní funkci „**Grouping**“ a máte možnost pohybu všech jezdců celkového kanálu. Při aktivní funkci „Grouping“ se celý kanál centruje na regulátor, který je aktivní dvojitým dotykem. Volbu „Mixer“ zavěte dotykem na **[Kit Options]**.



**Snare Style** a **Mixer Volume Faders** jsou parametry bicí sady, zatímco samotná „Groupings“ nastavení jsou ukládány v databance zařízení. Detailní popis parametrů bicí sady najdete v odstavci, popisu **Kit Editor** (Viz kapitola 9.2.1.5 Předvolby bicí soupravy - Parametry na str. 39).

Parametry bicích sad – Performance			
Módy	Parametry	Přímo (Custom)	Předvolba (Nepřímo)
Performance			
	Snare Style – všechny parametry	•	
	Mixer – regulátor hlasitosti	•	
<b>Upozornění</b>	Každá změna jedné, nebo více hodnot parametrů znamená „Update“ názvu bicí sady, označeno hvězdou (*). Tato hvězda je upozornění pro uložení bicí sady. Každá změna bicí sady a její neuložené hodnoty často znamenají ztrátu.  Uložení bicí sady je možné dvěma následujícími volbami: <b>Performance</b> → <b>Modul 1</b> → <b>Drum Kit</b> <b>Kit Editor</b> → <b>Modul 2</b> → <b>Drum Kit</b>		
<b>Příklad</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">⊖</span> <span style="font-size: 1.5em; font-weight: bold; margin-right: 10px;">*Bicí sada - název</span> <span style="font-size: 2em; margin-left: 10px;">⊕</span> </div>		

## 8.3 MODUL 3

### 8.3.1 SONG PLAYER

Doprovodnou hudbu můžete uložit pomocí volby „**Song Player**“. Volba podporuje všechny Audio-formáty jako jsou: **mp3**, **wav**, **m4a** a **flac** a změni „**File Select**“ Browser do formy uložení dat.



#### Song Player – podporované formáty dat

Ikona	Ext.	Popis	Vývoj zdrojje
	*.aif	Audio Interchange File	Apple Inc
	*.flac	Free Lossless Audio Codec	Xiph.Org Foundation
	*.m4a	MPEG 4 Audio	International Organization for Standardization (ISO)
	*.mp3	MPEG Layer III	Moving Picture Experts Group
	*.ogg	Developers´ Project Name	Xiph.Org Foundation
	*.wav	Waveform Audio File	Microsoft & IBM
	*.wma	Windows Media Audio	Microsoft

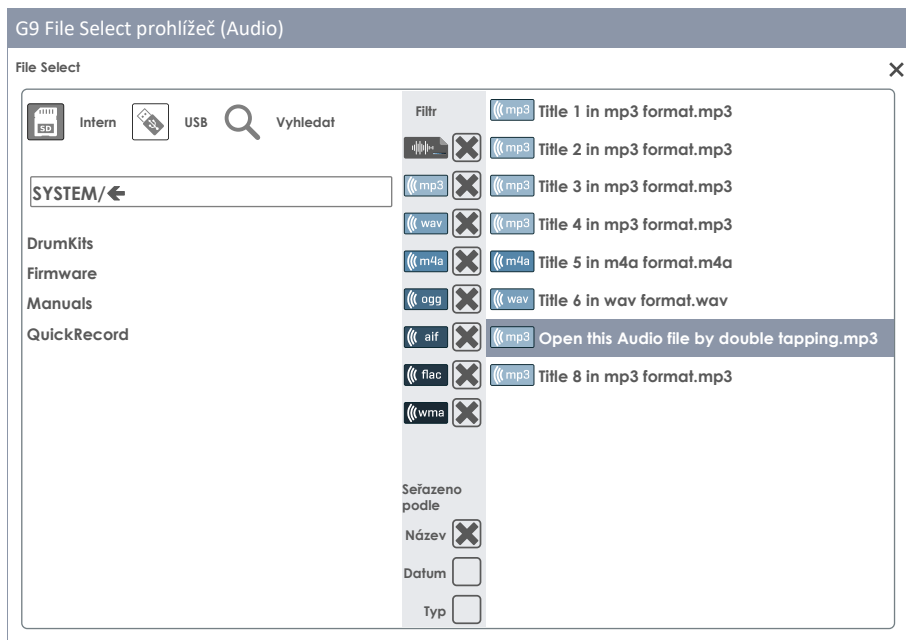
#### 8.3.1.1 FILE SELECT PROHLÍŽEČ

Složka „Select Browser“ je ve více možnostech G9, jako **Song Player**, **PDF Čtečka (PDF Reader)**, nebo **Nástroje Importu (Import Tool)** součástí systému. Různé možnosti použití jsou závislé na aktivním filtru a tím je zobrazen aktuální obsah. Volbou „**Song Player**“ jsou zobrazeny pouze nehoře zobrazená Audio-data.

##### 8.3.1.1.1 ZOBRAZENÍ NA OBRAZOVCE

Vlevo nahoře se nachází ukazatele a jejich funkce pro úložná media. Snadně a rychle si vyzkoušejte, jak fungují a to jednoduchým dotekem na daný symbol.



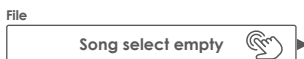


**Levý odstavec** obsahuje všechny založené **složky** všech otevřených dat, kdežto **pravý sloupec** obsahuje samotná **data**. 2x se dotkněte jedné složky a tím ji otevřete. Dotykem na rámeček pod symbolem **[USB]** a **[SD]** se dostanete do vyšší úrovně jednotlivých možností. Současně se stále aktualizuje středový sloupec dat. Střední lišta obsahuje všechny dostupné filtry a třídící pozice. Přizpůsobte si lištu dle Vaší představy.

### 8.3.1.1.2 OTEVŘENÍ AUDIO DAT

Pro volbu **Song Player** postupujte následovně:

1. Dotkněte se políčka **[File]** vlevo nahoře. Toto otevře vyhledavač „**File Select**“.



2. Dle Vaší potřeby stiskněte úložné médium: **[USB]**, nebo **[SD]**.








3. Navigujte k datům:
  - a. 2x dotykem pro otevření složky (levý sloupec)
  - b. 1x dotykem na **[bílý rámeček]** pro pohyb ve složce směrem nahoru (levý sloupec).



4. Dle vlastní volby zvolte pomocí 2x dotyku složku budoucí volby (pravý sloupec).

### 8.3.1.2 SONG PLAYER NASTAVENÍ

Při uložené skladbě se nabízí neskutečná paleta možností a funkcí, které je možno editovat například při doprovodu nástroje. Nejdůležitější volby se nachází v této tabulce:

Song Player – základní funkce	
	Play/Pause
	Stop
	Další skladba
	Předěslá skladba
	Play/Stop (On Stage Modus)

#### Stav při stahování Audio dat:

Nezáleží na tom, zda skladba začne hrát, či je pozastavena při volbě **Play/Pause** a **Stop**. Při uložených skladbách je po dohrání aktuální skladby automaticky přehrána další skladba v řadě. V případě volby „**Pause** a **Stop**“, je skladba uložena v modu „Player“ a opět spuštěna pouze manuálním dotykem na volbu **[Play]**. Tato vlastnost nabízí plnou kontrolu například při nacvičování skladeb (Pause/Stop).

#### Skip Buttons:

Funkce tlačítka Skip je závislá na vybraném **Play Mode**, stejně tak na stavu **Play/Pause** a **Stop** tlačítku.

- **Aktivní Play Once** nebo **Loop Song**:  
Skladba začne buď od začátku (Play) nebo pokud je ukazatel Timeline nastaven na nulu a skladba začne od začátku po ručním kliknutí na **[Play]** (u pozastavené nebo zastavené skladby).
- Vybraná možnost **Loop Folder**:  
Přehrávač přeskakuje mezi všemi skladbami ve složce. Výběr lze provést v aplikaci prohlížeče.

#### 8.3.1.2.1 TIMELINE




V uložené skladbě lze během přehrávání přeskočit na určité místo, a to dotykem na jezdce a posunem vlevo/vpravo. Alternativně lze dané místo delším dotykem přímo stisknout.





### 8.3.1.2.2 PLAY MODES

Volba „Song Player“ obsahuje 3x **Play Mode**:

Play Modes	
	Play Once - Přehrání skladby 1x (bez opakování)
	Loop Song - Aktivace nekonečné smyčky jedné skladby
	Loop Folder - Aktivace nekonečné smyčky celé složky

Dotykiem na odpovídající volbu nabídky „Play Modus“ je tato ihned aktivní.



### 8.3.1.2.3 EXTERNÍ SONG PLAYERS

Na zadní straně blicího modulu G9 lze připojit další externí, přehrávací zařízení, jako například **Bluetooth**, nebo **MIX IN**. V takovém případě nejsou volby „**Loop** a **Vari Speed**“ k dispozici. Použijte možnosti voleb externích, připojených zařízení. Jak spárujete externí zařízení „via Bluetooth“ spolu s modulem G9 se dozvíte ve volbě „General Settings“ – návodu. Jak propojit externí zařízení s G9 prostřednictvím Bluetooth je popsáno v kapitole 12.4.3 *Bluetooth na str. 123*.

### 8.3.1.2.4 SMYČKA (LOOP)



Zvolte nekonečnou smyčku [**Loop**]. Dotykiem sami určíte, kde bude volba Start a kde bude konec skladby. Ovlivníte například zpomalení skladby volbou „**Vari Speed**“. Tato volba se používá např. při poslechu detailů, nebo ke zkvalitnění skladby. Pro zkvalitnění podívejte na (Viz kapitola 8.3.1.2.6 *Vari Speed na str. 28*).

Smyčka	
	Loop – volba (dotkněte se vždy pouze 1x pro <b>Start</b> a 1x pro <b>Konec</b> )
	Vizuální „Feedback Loop/smyčky“ (Start – a Konec)

### 8.3.1.2.5 RYCHLÉ NAHRÁVÁNÍ (QUICK RECORD)



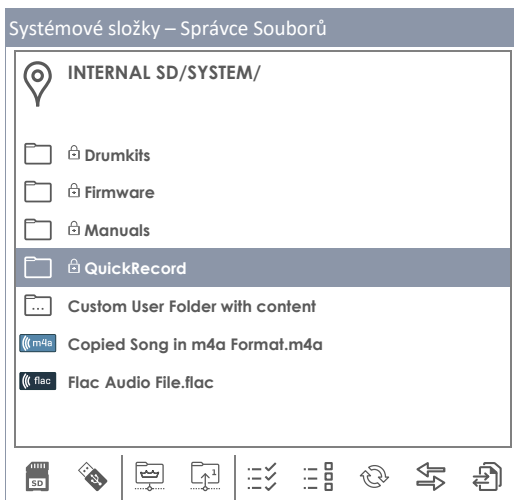
Funkce „Quick Record“ dovolí najednou nahrání všech vstupů a „Song Player“. Dotkněte se symbolu [**Quick Record**] a volby Start a Konec. Ukončením nahrávky jsou Audio data volby „Standard Quick Record“ uložena v systémové složce SD-karty. Ukládání více skladeb najednou si systém sám upraví a to: pořadí a číslování, ačkoliv je formát dat definován jako „\*.wav“. Zde je příklad „Quick Record“ dat:

- **Quick\_Record-00001.wav**

Standardní složka pro Quick Record data interní SD karty zní:

- **INTERNAL SD/SYSTEM/QuickRecord**

Pro vstup do této složky zvolte „**File Manager**“. Zde můžete editovat Vaše uložené skladby a zároveň je exportovat na USB-stick (**Tools** ➔ **File Manager**). (Viz kapitola 13.3 *Správce Souborů (File Manager) na str. 139*.)



### 8.3.1.2.6 VARI SPEED

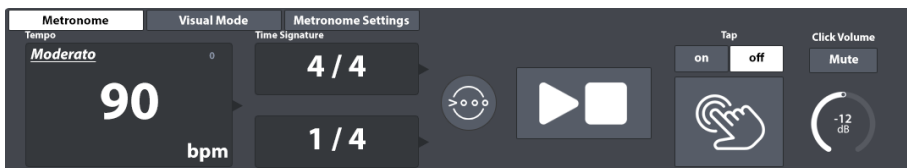
Rychlost přehrávání lze editovat pomocí volby „Vari Speed“. Dotykem na regulátor [Vari Speed] a posuvem nahoru/dolu. Regulátor posuvu umožní skladbu, až o 50 % zpomalit, nebo zrychlit. Změní se pouze rychlost tempa, ne výška skladby, tónů.

### 8.3.1.2.7 SONG VOLUME

Reguluje hlasitost volby „Song Players“ vůči vstupním kanálům.

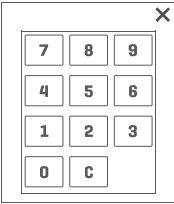



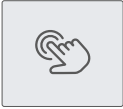







## 8.4 MODUL 4

### 8.4.1 METRONOME



Čtvrtý modus (Performance modus) nabízí metronom. Samotné „Tempo“ lze nastavit mnoha způsoby:

- Otočením horního Hardware knoflíku/regulátoru
- 1x se dotkněte Software regulátoru a posuňte „Slider“.
- 1x se dotkněte políčka „Tempo“ a pomocí volby Číselný panel nastavte rychlost.
- Vícekrát se dotkněte na volbu [Tap], ale před tím aktivujte (funkci „Tap Funktion“ → on)
- Definujte vstupní kanál a to jako „Tap Channel“

Nastavit tempo metronomu				
<p>Číselný panel</p>  <p>Tempo <i>Allergo</i> 0 <b>120</b> bpm</p>	<p>Hardware regulátor</p> 	<p>Software regulátor</p> 	<p>Fader</p> 	<p>Tap Button</p> 
Gesta				
<p>Dotyk</p> 	<p>Otočit</p> 	<p>Dotyk</p> 	<p>Posunout</p> 	<p>Dotyk</p> 
Tlačítka Metronome				
 Periodický dotyk pro nastavení tempa				
 Start/Stop				

Druh taktu je nastaven pomocí políčka „**Time Signature**“ a dále volbou pole „**Interval**“ lze nastavit další nastavení „počítání“. Tyto jsou v porovnání tišší. Hlasitost samotného metronomu se v porovnání s ostatními zdroji reguluje pomocí volby „**Click Volume**“. Dotykem na odpovídající políčko se otevrou příslušné otočné a posuvné regulátory. Volbou **[Mute]** lze hlasitost okamžitě ztlumit, aniž byste skladbu zastavili. Tato volba je skvěle nápomocná například ve spojení s „**Visual Mode**“.

 **Accent One** ukazatel zdůrazní akcent první doby zvoleného taktu. Tato funkce je zapnuta. Pomocí dotyku ji lze vypnout a snížit standardní úder metronomu bez akcentu první doby.

## 8.4.2 VISUAL MODE

Ve volbě „**Visual Mode**“ blikají paralelně k metronomu kostičky. Pro volbu „**Visual Mode**“ se dotkněte jezdce **[Visual Mode]**, nachází se hned vedle **metronomu (Metronome)**. Zobrazí se „Pop-Up“, který náleží modulu 3 a tím zajišťuje veškerá nastavení metronomu. Pro tuto volbu aktivujte „**Visual Mode**“ aktivujte ukazatel **[Play]**.

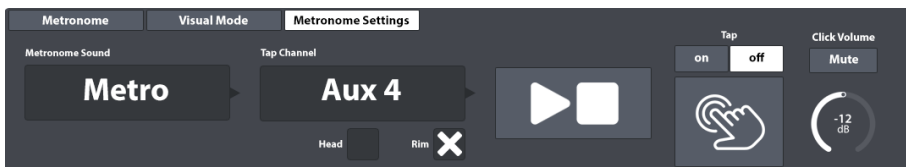
Zobrazením volby „**Visual Mode**“ lze ovlivnit **metronom** 2 způsoby:

- Změnou druhu taktu (**Time Signature**).
- Dotykem **[Mute]**, nebo **[Unmute]**.



**i Rada:** „Visual Mode“ je možno vertikálně pohybovat. Na display podržte lištu a posuňte ji do samotného pole. „Visual Mode“ je jediným polem, které se při změně automaticky MODU zavře. Je vždy zobrazen v popředí. Dotykem na [x], vpravo nahoře, zavřete volbu „Visual Mode“.

### 8.4.3 NASTAVENÍ METRONOMU (METRONOME SETTINGS)



V tomto náhledu zvolíte zvuky pro metronom a aktivní „Pad“ lze definovat na jeden „Tap Channel“ kanál, tím je možné editovat samotné „Tempo“, například zahráním na nějaký z připojených komponentů, a během hry nastavit „Tempo“.

#### 8.4.3.1 ZVUKY METRONOMU (METRONOME SOUND)

Nastavte zvuk metronomu, jak je níže popsáno:

1. Dotkněte se 1x na volbu políčka **[Metronome Sound]**.



2. (Možnost volby) Přehled zvuků:
  - a. Aktivujte **[Play]** ukazatel (**Click Volume** není ztlumen / vypnuté).
  - b. Dotkněte se 1x různých voleb seznamu (Metro, Claves atd.)
3. Pro volbu Sounds/zvuku máte 2 možnosti:
  - a. 2x dotykem na volbu seznamu.
  - b. 1x dotykem na jednu volbu seznamu a následně 1x následně na ukazatel [x] a políčko zavřete.

#### 8.4.3.2 TAP CHANNEL

Můžete si také vybrat kanál pro zadání tempa namísto použití tlačítka **[Tap]** button. Tuto funkci naleznete pod nastavením funkcí v **Metronome Settings**. K nastavení zdroje zadání tempa postupujte následovně:

1. Poklepejte pole **[Tap Channel]**.



2. Vyberte pad ze seznamu dvojitým klikem.
3. Zvolte požadovanou část padu vybráním jednoho nebo obou políček níže - **Tap Channel** (Pad nebo Ráfek apod.).

Všechny funkce na pravé straně pole **Tap Channel** jsou identické s těmi v nastavení funkcí metronomu. Proto se ujistěte, že **Tap** je nastaven na "**on**" a hlasitost kliku není vypnuta (muted).



## 9 NASTAVENÍ VLASTNÍ BICÍ SADY (KIT EDITOR)

Ve volbě „Kit Editor“ můžete nastavit vlastní bicí sadu, nebo změnit zvuky pro jednotlivé „Pady“. Dále i ladění bubňů, jejich výšku, úder jako takový a délku dozvuku (Sustain). Pro každý „Pad“ je k dispozici individuální „Kompresor a Ekvalizér“. Místo změny celé sady, volby pole **Bicí sada (Drum Kit)**, je zde možnost nastavit každý Pad a jeho zvuk individuálně. Využijte zde jako START předkonfigurované bicí sady.



Veškerá nastavení provedená v Editor mode jsou platná pro aktivní sadu bicích (Drum Kit), která je zobrazena políčkou **Bicí sada (Drum Kit)**.



### 9.1 MODUL 1

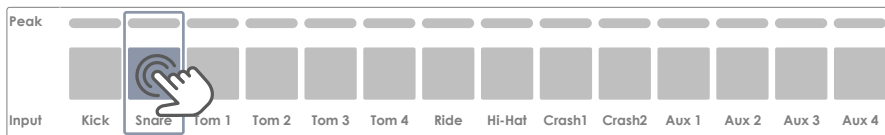
#### 9.1.1 VÝBĚR KANÁLU

Hlavním úkolem výběru kanálu je zvolit připojený pad z důvodu přiřazení různých zvuků (Kit Editor) nebo úpravy jejich parametrů (Trigger Settings).

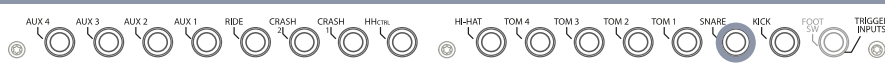
##### 9.1.1.1 VSTUPNÍ KANÁL (INPUT CHANNEL)

Pořadí Padů zleva doprava odpovídá pořadí **Triger vstupů na zadním panelu**.

Vyberte připojený Pad poklikáním na čtverec nad názvem padu. Vybraný Pad je zvýrazněný orámováním.



### G9 Porty – Vstupní kanály



Sloupec vybuzení (**Peak**) upozorňuje na nejvyšší detekovanou hodnotu Velocity během hraní a pro každý Pad samostatně. Pracuje stejným způsobem jako sloupce Peak v ostatních modulech a vracejí maximální hodnotu **Velocity** napříč všemy komponenty. **Současně jste informováni o možných závadách Padu dle zobrazené barvy. Hlubší analýza ale musí následovat v nastavení Triggeru (Trigger Settings mode) použitím funkce Pad Monitor (module 4).**

Ve sloupci **Peak** je hodnota Velocity ve stupnici 0-127 převedena do barevné škály, která záleží na předvolené UI Theme. Zkontrolujte nejdříve vaší UI Theme abyste byli schopni správně interpretovat barvy vybuzení (viz **General Settings → Modul 4 → Device → UI Theme**).

Následující tabulka ukazuje vztah mezi hodnotami Velocity dle toho, jaká je zvolena UI theme:

### Barevná škála znázorňující sílu vstupního signálu pro jednotlivá uživatelská schémata

Hodnota Velocity MIDI	UI Theme		
	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	Protanopia Deutanopia	Grayscale
Špička (126-127)			
Normální výše (125)			
Normální níže (1)			

#### 9.1.1.2 AUTOMATICKÝ VÝBĚR (AUTO SELECT)

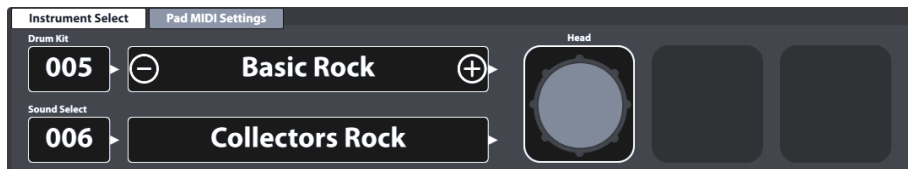
S automatickým výběrem (Auto Select) je možné vybrat vstupní kanál hraním na jakoukoliv část připojeného Padu. Výběrem této možnosti **[on]** přidáte “play-to-select (vybrat hraním)” možnost ke standardní “select-by-tapping (vybrat poklikem)” funkci na obrazovce. Je však doporučeno této možnosti využívat střídavě, protože může také způsobit problémy při nechtěném dotyku na jiný Pad.

#### 9.1.1.3 DETEKCE VYBUZENÍ (PEAK DETECTION)

Pomocí této funkce můžete resetovat Peak monitor aktivního modulu na hodnotu barvy přiřazenou hladině Velocity 0. To je zvláště důležité pro kontrolu, zda změněné spouštěcí parametry pracují podle potřeby. Kliknutím na **[Reset]** obnovíte Peak Monitor a vymažete historii detekce.



## 9.2 MODUL 2



### 9.2.1 VÝBĚR NÁSTROJE (INSTRUMENT SELECT)

#### 9.2.1.1 BICÍ SADA (DRUM KIT)

Pole Bicí sada (Drum Kit) je startovacím bodem pro jakoukoliv aktivitu související s úpravou zvuku a nastavení triggeru. Všechna nastavení provedená v těchto režimech platí pro vybranou sadu bicích. Pole **[Bicí sada (Drum Kit)]** v režimu **Editoru Kit (Kit Editor)** je instancí pole Drum Kit v režimu **Performance**, takže se oba aktualizují současně při správě bicích souprav (Drum Kit) v jednom z nich.

Pro výběr Bicí soupravy v Kit Editor jsou dostupné tyto postupy:

- Klikněte do pole s názvem **[Bicí sada (Drum Kit)]** pro otevření **Bicí sady prohlížeče**.
- Klikněte **[+]** nebo **[-]** v poli názvem **[Bicí sada]** a vybírejte v knihovně Bicích souprav.
- Klikněte na pole číselného označení Bicí soupravy **[Číslo Bicí sada]** a vložte číslo požadované sady přes numerickou klávesnici.

Prohlížeč Bicí sady (**Drum Kit Browser**) je blíže popsán v samostatném oddíle **Performance mode** (Viz kapitola 8.1.1.1 *Drum Kits předvolby (Presets) na str. 20*). V editoru souprav (**Kit Editor**) se zaměříme na správu předvoleb s využitím lišta funkcí.

### 9.2.1.2 KOMPONENTY PADU

Ikony komponent Padu jsou umístěny na pravé straně modulu 2. Klepnutím na ikonu aktivujete požadovanou část, čímž získáte přístup k jejím parametrům v modulu 3. Vzhled ikon a jejich pojmenování závisí na přiřazené Triger banka. Přiřazení spouštěcí banky činelů zobrazí ikony Plocha / Pupek / Hrana a parametry činelů v modulu 3, i když odpovídající vstupní kanál je označen jako např. Snare. To znamená, že ve většině případů můžete převést vstupní kanál padů na vstupy činelů a naopak. Ne všechny součásti spouštěcí banky však nemusí být dostupné z důvodu odlišného hardwarového návrhu kanálu na spouštěcí desce.

Pro porozumění editoru soupravy G9 (Kit Editor) je důležité zdůraznit, že všechny sady funkcí a parametry modulu 3 a 4 se vždy vztahují na vybraný Pad pod **Vstupními kanály (Input Channel)** a její aktivní **části** (ikona části v modulu 2). Zvuk přiřazený k části je zobrazen v poli Výběr zvuku **[Sound Select]**. Rámečky zvukových jmen a ikon částí používají stejné hodnoty barev, což poskytuje rychlou vizuální zpětnou vazbu o tom, která komponenta je aktivní. Změnou Padu nebo části se odpovídajícím způsobem aktualizují zvuky (modul 2) a hodnoty parametrů (modul 3).

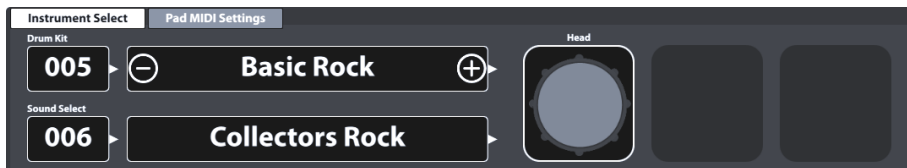
Chcete-li sledovat nastavení zvuku, zkuste se podívat na tento režim jako kaskádu vstupních kanálů, částí, zvuku a parametrů:



Každé nastavení zvuku by mělo probíhat v pořadí znázorněném výše.

### 9.2.1.3 VÝBĚR ZVUKU (SOUND SELECT)

Pole Výběr zvuku (**Sound Select**) zobrazí zvuk přiřazený aktivní části Padu aktivního Padu (Input Channel). Názvy zvuků jsou zvýrazněny barvou dlaždice aktivní části, aby se usnadnilo pochopení spojení mezi ikonou a zobrazeným názvem zvuku.



Když je vybrána správná část, klepnutím na pole Název výběru zvuku **[Sound Select name]** otevřete Prohlížeč zvuku a vyberte nový zvuk ze zvukové knihovny poklepnáním na položku seznamu.

### 9.2.1.4 VLASTNOSTI PROHLÍŽEČE ZVUKU (SOUND BROWSER – PROPERTIES)

Prohlížeč zvuku zobrazuje všechny nainstalované zvuky podle kategorií nástrojů, které jsou znázorněny záložkami zobrazenými v horní části každého seznamu zvuků. Ve výchozím nastavení jsou položky seznamu seřazeny podle vzestupných interních čísel zvuku aktivní kategorie nástrojů (karta). Toto pořadí lze změnit zaškrtnutím jedné z možností dostupných v části "**Seřazeno podle (Sorted by)**".

Alternativní možnosti zadání jsou:

- Jméno nástroje
- Kategorie → Cat = **AC** (Akustické), **EL** (Elektronické), **PR** (Zpracované) nebo **FX** (Zvukové efekty)

Karty a obsah pod možností řazení se liší v závislosti na vybraném zdroji (selected Source). Prohlížeč zvuku odděluje nainstalované tovární zvuky (interní) od importovaných uživatelských zvuků (import). Zaškrtněte příslušné políčko a sledujte speciality každého zdroje v následujících sekcích.

#### 9.2.1.4.1 ZDROJE (SOURCE) – INTERNÍ (INTERNAL)

Zaškrtnutím políčka **Interní (Internal)** pod zdroji (**Source**) zobrazí následující kategorie zvuků nástrojů (karty):

Kategorie zvuků (Zdroj = Interní)				
Kick Drums	Snare Drums	Toms	Ride Cymbals	Crash Cymbals
Hi-Hats	Cymbals SFX	Percussion 1	Percussion 2	Sounds SFX

Klikněte na jeden z názvů kategorií k prohlížení uložených zvuků.

#### 9.2.1.4.2 ZDROJE (SOURCE) – IMPORT

Zaškrtnutím políčka **Import** pod zdroji (**Source**) zobrazí všechny zvuky importované přes Nástroje Importu (Viz kapitola 13.5 *Nástroje importu (Import Tool na str. 152)*). Karta "**Wave**" obsahuje všechny importované jednovrstvé wave samplly (vytvořené uživatelem, zatímco všechny ostatní karty obsahují importované mnohovrstvé zvukové banky stažené z **GEWA Cloud**. Zvuky stažené z **Cloudu budou doplněny do správné kategorie nástrojů automaticky během importu** (Viz kapitola 13.6 *Obchod (Shop) na str. 157*).

Kategorie zvuků (Zdroj = Import)				
Kick Drums	Snare Drums	Toms	Ride Cymbals	Crash Cymbals
Hi-Hats	Cymbals SFX	Percussion 1	Percussion 2	<b>Wave</b>

Klikněte na jeden z názvů kategorií k prohlížení uložených zvuků.

#### 9.2.1.4.3 PŘÍRAZENÍ ZVUKŮ - SESKUPOVÁNÍ ZVUKŮ (SOUND GROUPING)

Přirazení zvuků pomocí **Zvukového prohlížeče** je přímé (dvojitým klikem na položku seznamu). Do **Prohlížeče souborů** jsou však zabudovány některé funkce, které umožňují dávkové přiřazení všem komponentám současně. Hlavní funkce se nazývá **Zvukové seskupení (Sound Grouping)**.

Se **seskupením zvuku** může uživatel vybrat všechny odpovídající sady vzorků samplu nahraného nástroje současně a přiřadit jej ke vstupnímu kanálu, bez ohledu na to, která ikona komponenty je aktivní.

#### Jak to pracuje:

V seznamu **Zvukového prohlížeče** končí názvy položek příponou označující typ vzorku komponenty. Pokud jde o vzorky činelů, přípona a název komponenty jsou identické a výběrem jednoho vzorku komponenty se automaticky vyberou všechny ostatní odpovídající samplu.

Bubny používají funkci pozičního snímání, které detekuje polohu paličky na bláně a míchá samplu z okraje blány (bohaté podtóny) se zaostřenými samplu ze středu blány. Za tímto účelem se zvuky blány dále dělí na sady samplů, které se používají ve spojení s pozičním snímáním.

- Sředo-okrajové směsi (CS)

a sady samplů, které obsahují pouze samplu z jedné zóny:

- Pouze střed (C)
- Pouze okraj (S)

Volba jednoho z nich de facto deaktivuje snímání polohy návratem zvuků stejné zóny, bez ohledu na to, která plocha blány je detekována.

**Zvukové seskupení (Sound Grouping)** je navrženo tak, aby rychle vybralo všechny relevantní vzorky, které vytvářejí nejrealističtější digitální stopu celého vzorkovaného nástroje. To znamená, že vyžaduje vzorky **CS** pro blány. V důsledku toho výběrem vzorků Rimshot nebo X-Stick se zapnutým **Sound Grouping** automaticky vyberete odpovídající CS verzi vzorků blány. Pokud začínáme s blánou na druhé straně bude vyžadován výběr sady vzorků CS, která automaticky vybere odpovídající vzorky vzorků Rimshot a X-Stick v seznamu záznamů v **Prohlížeči zvuku**. Při přiřazování vzorků blan C nebo S se zvukové seskupení ignoruje a vybraný vzorek ovlivní pouze aktivní komponentu.

G9 Zvukový prohlížeč (Sound Browser)
✕

**Zvukový prohlížeč** ✕

Seřazeno podle

Nástroj  Kategorie

Kick Drums

Snare Drums

Toms

Ride Cymbals

Crash Cymbals

Hi-Hats

Cymbals SFX

Percussion 1

Percussion 2

Sounds SFX

Číslo	Instrument	Kat
001	14" Collectors Maple C	AC
002	14" Collectors Maple S	AC
003	14" Collectors Maple CS	AC
004	14" Collectors Maple Rim	AC
005	14" Collectors Maple X-Stick	AC
006	14" US Vintage C	AC
007	14" US Vintage S	AC
008	14" US Vintage CS	AC
009	14" US Vintage Rim	AC
010	14" US Vintage X-Stick	AC
011	Broadkaster VBE CS	AC

Zdroj

Interní

Import

Seskupení zvuku

Následující tabulka shrnuje vztah mezi seskupením zvuků (**Sound Grouping**) a položkami seznamu zvukového prohlížeče:

Mnohvrstvé samplu (Multi-Layered Samples) - Bicí (Drums)					
Komponenta	Blána (Head)			Ráfek (Rim)	
Sada Samplu (Sample Set)	Střed (Center)	Okraj (Side)	Směs střed-okrajová Center/Side (Blended)	Rimshot	X-Stick
Přípona	C	S	CS	Rimshot	X-Stick
Seskupení zvuku (Sound Grouping)	Ne	Ne	Ano	Ano	Ano

**i** **Tip:** Otevřete zvukový prohlížeč přímo přidržetím prstu na ikoně komponenty po dobu 1 sekundy. Pamatujte, že vybranou komponentu upravíte pouze v případě, že není zaškrtnuto políčko Seskupení zvuku. Když je zaškrtnuto Zvukové seskupení, přiřadíte ke každé komponentě celou sadu, bez ohledu na ikonu komponenty, ke které jste přistupovali do Prohlížeče zvuku.

**i** **Tip:** Pokud se ikony a jejich názvy neshodují s Padem (činel nebo buben), který chcete upravit, zkontrolujte nejprve nastavení trigeru. Je pravděpodobné, že triger banka přiřazená ke vstupnímu kanálu není správná. Triger banka přiřazená k Padu určuje ikony zobrazené v sadě funkcí Výběr nástroje (Instrument Select). Přejděte do **Trigger Settings** → **Modul 2** → **Trigger Selection** → **Trigger Bank** a klikněte do políčka **[Triger banka (Trigger Bank)]** k přiřazení odpovídající Triger banka pro aktivní vstupní kanál (Input Channel). V důsledku toho by se měly všechny ikony komponent v **Kit Editor** → **Modul 2** → **Instrument Select** aktualizovat.

Každé přiřazení provedené pomocí zvukového prohlížeče mění hodnoty parametrů aktivní soupravy bicích nástrojů. Chcete-li tyto změny zachovat, je nutné uložit předvolbu soupravy Drum Kit pomocí prohlížeče bubnů (Drum Browser). Toto je téma další části.


### 9.2.1.5 PŘEDVOLBY BICÍ SOUPRAVY - PARAMETRY

Předvolby bicí soupravy (Drum Kit Presets) ukládají hodnoty všech parametrů spojených se zadanou bicí soupravou. V rozhraní G9 jsou dostupné parametry bicí soupravy rozloženy do několika tematicky rozdělených režimů: **Performance**, **Kit Editor** a **Effects**. Každá změna v jednom z příslušných parametrů bude pravděpodobně vyžadovat uložení aktivní bicí soupravy, nebo vytvoření nové pomocí Prohlížeče bicích souprav (**Drum Kit Browser**), jinak budou úpravy vyřazeny, jakmile změníte soupravu. Protože režim editoru soupravy hostí většinu příslušných parametrů bicí soupravy, podíváme se blíže na parametry a správu předvoleb v této části.

Než začneme, je důležité pochopit, že soupravy bicích uvedené v Prohlížeči bicích souprav jsou jednoduše souborem hodnot **parametrů soupravy bubnů uložených v tabulce**. Tyto parametry definují použité zvuky, **ale neukládají celé knihovny zvukových vzorků**. Zejména při exportu bicí soupravy je důležité, aby byly do importujícího zařízení nainstalovány referenční zvukové samplu, ať už se jedná o tovární zvuky nebo zvuky stažené z obchodu **Sound Store**.

Chybějící zvuky v importujícím zařízení povedou k prázdným polím **Sound Select** v **Kit Editor** → **Modul 2** → **Instrument Select**.

Následující tabulka ukazuje všechny parametry bicí soupravy v různých režimech G9:

Parametry bicích sad – Co kompletní přehled			
Módy	Parametry	Přímo (Custom)	Předvolba (Nepřímo)
 Performance			
	Snare Style – všechny parametry	•	
	Mixer – regulátor hlasitosti	•	
 Editor Kit			
	All sound referencing per channel	•	
	Pad Midi Settings	•	
	All Mix/ Effect Sends parameters	•	
	All Sound Edit parameters	•	
	All Second Sound parameters	•	
	All Hi-Hat Volume parameters	•	
	Pad EQ - On/Off Switch	•	
	Pad EQ - All curve parameters	•	•
	Pad Compressor- On/Off switch	•	
	All Compressor parameters	•	•
 Efekty			
	On/Off Switch expression	•	
	FX Send Level Faders	•	
	Level	•	
	Pre-Delay (Ambience)	•	
	Gate Threshold (Instrument Reverb)	•	
	Send to Room Reverb (Multi FX)	•	
	Every other FX 2-4 parameter   ...	•	•
 Upozornění	Každá změna jedné, nebo více hodnot parametrů znamená „Update“ názvu bicí sady, označeno hvězdou (*). Tato hvězda je upozornění pro uložení bicí sady. Každá změna bicí sady a její neuložené hodnoty často znamenají ztrátu.  Uložení bicí sady je možné dvěma následujícími volbami: <b>Performance → Modul 1 → Drum Kit</b> <b>Kit Editor → Modul 2 → Drum Kit</b>		
Příklad	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 10px;">Bicí sada</span> <div style="display: flex; align-items: center; flex-grow: 1;"> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin-right: 10px;">⊖</span> <span style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">*Bicí sada - název</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin-left: 10px;">⊕ ▶</span> </div> </div>		

Všechny příslušné parametry bicí soupravy v Editoru soupravy (**Kit Editor**) lze nalézt v modulech 3 a 4 včetně zvukového odkazování na pole Výběr zvuku (**Sound Select**) - (modul 2).

The screenshot displays the 'Basic Rock' drum kit configuration. It features two instrument select buttons: '005 Basic Rock' and '006 Collectors Rock'. Below these are various sound editing parameters: Volume (set to -12.0 dB), Panning (set to C), and Ambient (set to 0.0 dB). There are also buttons for Ambient, Room Reverb, Instrument Reverb, and Multi Effects, each with an 'on' or 'off' toggle. The bottom section contains a 'Pad Equalizer / Compressor' with a 'Linear' equalizer and a 'Kick Compressor'.

Podrobné vysvětlení každého parametru v příslušných režimech bude následovat. Následující dílčí část předpokládá tovární nastavení hodnot parametrů a řeší předvolenou správu souprav bubnu, jako je vytváření nových souprav nebo výměna předvoleb soupravy bubnů mezi různými zařízeními G9.

### 9.2.1.6 SPRÁVCE PŘEDVOLEB (PRESET MANAGEMENT) - ELEMENTY

Parametry uvedené výše tvoří předvolbu sady bicích souprav, kterou lze uložit jako soupravu bicí sady jednotlivého uživatele. G9 nabízí řadu funkcí pro zpracování těchto předvoleb. Všechny tyto funkce lze nalézt v prohlížeči soupravy bubnů, který je podrobně vysvětlen v části Režim výkonu (Performance mode) v této dokumentaci. Prohlížeč soupravy Drum Kit je přístupný kliknutím na pole **[Bicí sada (Drum Kit)]**, které má instanci v režimu **Editor Kit (Kit Editor)** výkonu a soupravy. Relevantní umístění uživatelského rozhraní jsou:

Performance → Modul 1 → Drum Kit

Kit Editor → Modul 2 → Drum Kit

The screenshot shows the 'G9 Bicí sada políčko' (Drum Kit Field). It features a 'Číslo' (Number) field with the value '002' and a 'Bicí sada' (Drum Kit) field with the name 'Bicí sada - název'. Both fields have minus and plus buttons for navigation.

**G9 Bicí sady prohlížeč (Drum Kit Browser)**

Bicí sady prohlížeč ✕

Seřazeno podle

Přednastavené Bicí Sady       Uživatelské Bicí Sady       Název       Kategorie

Číslo	Název	Kat
001	Preset Drumkit Studio	AC
002	Preset Live Drum Kit	AC
003	Preset Jazz Kit	AC
004	Preset Fusion Kit	AC
005	Preset Electronic Kit	PR
006	User Drumkit Number 1 (Highlighted)	AC
007	User Drumkit Number 2	PR

Nahrát    Uložit    Nový    Přejmenovat    Smazat    Export    Import    **Lišta funkcí**

Ve spodní části prohlížeče souprav (Drum Kit browser) se nachází políčka funkcí, která obsahují všechny přednastavené možnosti správy. Počet možností se liší v závislosti na typu předvolby. G9 rozlišuje mezi **uživatelskými předvolbami** a **továrními předvolbami**. Tovární předvolby nelze upravovat ani mazat; paleta možností je proto omezená. Pro srovnání viz následující tabulka:

G9 Správce Předvoleb – Bicí Sady prohlížeč							
Kategorie	Funkce						
	Nahrát	Uložit	Přejmenovat	Nový	Smazat	Export	Import
<b>Firemní nastavení</b>							
<b>Uživatelské nastavení</b>							

Proces správy bicích souprav je stejný pro všechny dostupné funkce. Začneme klepnutím na pole **Název soupravy (Drum Kit název)**, následovaným výběrem soupravy v prohlížeči Soupravy bubnu a končí výběrem funkce z nabídky Feature. Podrobnosti o jednotlivých funkcích naleznete v následujících částech.

### 9.2.1.6.1 NAHRÁNÍ BICÍ SOUPRAVY

Postupujte následovně:

- Klikněte na políčko **[Bicí sada (Drum Kit)]** k otevření Prohlížeče bicích souprav **(Drum Kit Browser)**.
- Proveďte jeden z následujících úkonů:
  - Označte požadovanou soupravu (Drum Kit) ze seznamu jedním kliknutím a pak klikněte na nahrát **[Nahrát]** na liště funkcí.
  - Dvakrát klikněte na položku v seznamu k nahrání Soupravy.

Po kroku 2 se prohlížeč bicí soupravy automaticky uzavře a vybraná souprava je aktivní. Název bicí soupravy v poli bicí soupravy se odpovídajícím způsobem aktualizuje.



### 9.2.1.6.2 ULOŽENÍ A PŘEPSÁNÍ BICÍCH SOUPRAV

V přípravě si ověřte, zda **název bicí soupravy** v poli **[Bicí sada (Drum Kit)]** předchází **hvězdička (\*)**. Bicí soupravy bez hvězdičky nemají žádné změněné hodnoty parametrů, a proto není nutné je ukládat. Uložení nebo přepsáním bicí soupravy nahradíte všechny uložené hodnoty parametrů bicí soupravy hodnotami aktuálně nastavenými v uživatelském rozhraní (ve všech režimech). S viditelnou hvězdičkou postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Bicí sada (Drum Kit)]** pro otevření **Bicí sady prohlížeč (Drum Kit Browser)**.
2. Určete, zda chcete uložit aktivní soupravu, nebo zda chcete přepsat jinou soupravu hodnotami parametrů aktuálně aktivními v rozhraní:
  - a. **Uložit (Save)** → Nedělejte nic, aktivní sada je ve výchozím nastavení zvýrazněna
  - b. **Přepsat (Overwrite)** → Zvýrazněte bicí soupravu v seznamu jedním kliknutím
3. Klikněte Uložit **[Uložit]** na liště funkcí.

Po kroku 3 se prohlížeč bicí soupravy automaticky uzavře a hodnoty parametrů bicí soupravy vybrané v kroku 2 se přepíší aktuálními hodnotami parametrů uživatelského rozhraní.

### 9.2.1.6.3 PŘEJMENOVÁNÍ BICÍ SOUPRAVY (RENAME DRUM KIT)

Přejmenování bicí soupravy ovlivní pouze název předvolby a zachová hodnoty jednotlivých parametrů. Tato možnost není k dispozici pro tovární bicí soupravu.

1. Klikněte na políčko názvu bicí soupravy **[Bicí sada (Drum Kit)]**.
2. Klikněte jednou na user drum kit v rozevírací nabídce.
3. Klikněte na Přejmenovat **[Přejmenovat]** v liště funkcí.
4. Napište název pro novou Bicí soupravu použitím klávesnice.
5. Potvrďte kliknutím na **[OK]**.

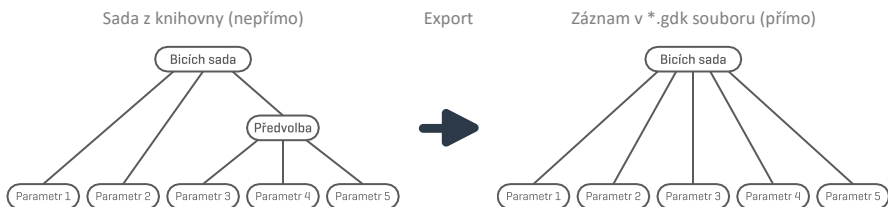
### 9.2.1.6.4 SMAZÁNÍ BICÍ SOUPRAVY (DELETING DRUM KIT)

Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko názvu **[Bicí sada (Drum Kit)]**.
2. Klikněte jednou na preset name v rozevírací nabídce.
3. Klikněte na Smazat **[Smazat]** v liště funkcí.

## 9.2.1.7 VÝMĚNA BICÍ SOUPRAVY

Výměna bicích souprav G9 umožňuje exportem bicích souprav vytvářet záložní soubory oblíbených souprav včetně efektů. Tato funkce je hostována na liště funkcí **prohlížeče souprav Drum Kit** a umožňuje pomocí vestavěné funkce importu sdílet vaše bicí soupravy s ostatními zařízeními G9. Relevantní formát souboru je **gdk** (GEWA Drum Kit), který je v prohlížečích souborů uživatelského rozhraní rozpoznán vlastní ikonou. Při exportu bicí soupravy jsou všechny předvolby zahazeny a namísto toho jsou přímo uloženy hodnoty parametrů, což má za následek obsah „**Vlastního parametry (Custom Setting)**“ jakéhokoli přednastaveného pole příslušných parametrů bicí soupravy. To znamená, že pokud jsou předvolby upřednostňovány, musíte po importu uložit každou předvolbu jednotlivě, nebo jednoduše přiřadit základní předvolby z existující knihovny předvoleb a sadu uložit.



Také si uvědomte, že soubor gdk neukládá žádné zvukové vzorky, ale pouze příslušné parametry bicí soupravy včetně zvukového referencování. Soubor gdk vyžaduje, aby adresované vzorky byly nainstalovány do zvukové knihovny jako **tovární zvuk** nebo importovaný zvuk ze **zvukového obchodu (GEWA Sound Store)**. V případě, že zvuky nejsou nainstalovány v cílovém zařízení, budou výsledkem importu prázdná pole **Výběr zvuku** (Kit Editor) a Pady nebudou slyšitelné. (Viz také kapitola 13.6 *Obchod (Shop)* na str. 157 a kapitola 13.5 *Nástroje importu (Import Tool)* na str. 152)

### Výměna bicí soupravy

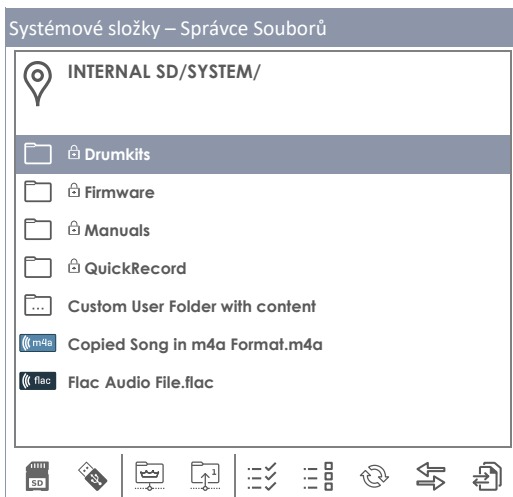
	gdk – GEWA Drum Kit File
	Drum Kit Export
	Drum Kit Import

Následující oddíly vás provedou procesy exportu a importu bicí soupravy.

#### 9.2.1.7.1 EXPORT

Export bicí soupravy je přímý. Klepnutím na ikonu **[Export]** na liště funkcí uložíte kopii sady bicích do výchozí složky exportu na interní SD kartě. Odpovídající cesta k adresáři je:

#### INTERNAL SD/SYSTEM/DrumKits



Pomocí **Správce souborů** zkopírujte exportovanou bicí soupravu na USB disk pro import do jiných zařízení G9 (Viz kapitola 13.3 *Správce Souborů (File Manager)* na str. 139).

Při exportu bicí sady ve formátu gdk postupujte následovně:

1. Kliknutím na pole s názvem **[Bicí sada (Drum Kit)]** otevřete **Prohlížeč bicí soupravy**.
2. V rozevíracím seznamu zvýrazněte soupravu, která se má exportovat (jednou klikněte).
3. Na liště funkcí klikněte na **[Export]**.

Zobrazí se zpráva o úspěchu exportu a bicí souprava je uložena ve výchozí složce bicí soupravy.

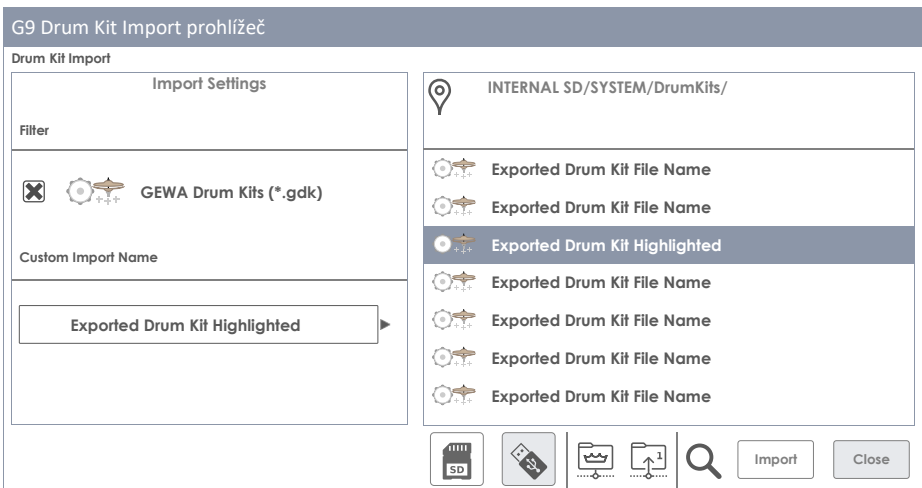


**Tip:** Kliknutím na tlačítko **[Import]** na liště funkcí ověříte úspěšný export. Prohlížeč importu ve výchozím nastavení otevře standardní exportní adresář (DrumKits).



**Tip:** Obnovení továrního nastavení G9 si uchová všechna data uložená na interní SD kartě. Zálohy vaší bicí soupravy jsou chráněny.






### 9.2.1.7.2 IMPORT



Import je možný přes USB nebo z interní SD karty. Kromě toho je možné změnit název bicí soupravy uložené v souboru \*.gdk. Při importu bicí soupravy postupujte následovně:

1. Kliknutím na pole s názvem **[Bicí sada (Drum Kit)]** otevřete **Prohlížeč bicí soupravy**.
2. Na liště funkcí klikněte na **[Import]**.
3. Vyberte paměťové médium, na kterém je soubor uložen (USB nebo SD).
4. Přejděte k bicí soupravě, která se má importovat, pomocí prohlížeče na pravé straně **prohlížeče Import** sady bicích nástrojů.
5. Chcete-li vybrat soubor, vyberte jednu z následujících možností:
  - a. **Rychlý Import (Quick Import):**
    - i. Dvakrát klikněte na soubor, který chcete importovat. Tím se importuje sada bicích s původním exportním názvem. V případě, že název již existuje, automaticky se přidá po sobě jdoucí číslování.

- b. **Uživatelský Import (Custom Import)** (možnost přejmenování):
- Zvýrazněte soubor v seznamu položek (**klikněte jednou**). Tím se načte název importu do pole **Vlastní název importu**.
  - Kliknutím na pole **[Custom Import Name]** zadejte vlastní název importu pomocí klávesnice.
  - Potvrďte poklikáním na **[OK]** nebo **[Storno (Cancel)]** pokud chcete zrušit.
  - Klikněte na **[Import]** v pravém dolním rohu **Panelu úkolů**.
6. Klikněte na **[Close]** v pravém dolním rohu obrazovky **Drum Kit Import**.

Panel úkolů – Drum Kit Import	
	Internal SD Card (otevře adresář)
	External USB device (otevře adresář)
	Přejde na aktivní řádek adresáře
	Posune se o úroveň výše na hierarchii adresáře
	Vyhledat
<b>Import</b>	Importuje zvýrazněnou Bicí sadu do Prohlížeče Bicí sada
<b>Close</b>	Zavře obrazovku Importu (návrat do Prohlížeče Bicí sada)

### Vlastností použití Vyhledávání

Krok 4 nabízí možnost použít vyhledávací funkci jako alternativu k lineární navigaci po cestě. Chcete-li zachovat možnost **uživatelského importu (Custom Import)**, není možné přímo importovat sadu bicích z prohlížeče vyhledávání dvojitým klepnutím. Výběrem provedeným v dialogu vyhledávání se vybraný soubor načte pouze do pole **[Název uživatelského importu]**. Existují dva alternativní způsoby načtení importovaného souboru:

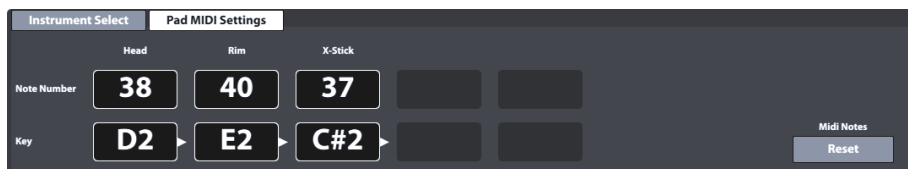
- Poklepejte na položku v seznamu výsledků vyhledávání.
- Zvýrazněte položku v seznamu výsledků vyhledávání (klepněte jednou). Klepněte na háček **[✓]** na **klávesnici**.

Další informace týkající se vyhledávání a navigace viz *kapitola 13.3 Správce Souborů (File Manager) na str. 139 a 13.4.1 Vyhledat na str. 147*.

### Název souboru vs. Název Importu

Při exportu bicí soupravy jsou název importu a název souboru identické. Přejmenováním souboru pomocí **Správce souborů** nebo jakékoli jiné aplikace změní pouze název souboru. Při importu bicí soupravy bude název importu totožný s názvem původně exportovaného bicí sady, bez ohledu na to, zda byl soubor přejmenován. Zvýrazněním souboru bicí soupravy v **prohlížeči importu bicí soupravy** načte název importu vybraného souboru do pole **Uživatelský název importu**.

## 9.2.2 NASTAVENÍ MIDI PADŮ



V této sadě funkcí může uživatel nastavit klíčové hodnoty pro konfigurace **MIDI OUT**. Signály **MIDI IN** týkající se detekce spouště připojených podložek jsou pevné a nelze je měnit.

Klepnutím na **[Reset]** v pravém dolním rohu obnovíte tovární konfiguraci, ve které jsou přiřazena MIDI OUT, stejně jako MIDI IN.

Nastavení provedená v této sadě funkcí ovlivní oba porty přidružené k MIDI na zadní straně konzoly:



Příkladem, kdy by mohla být nezbytná odchylka od přiřazení interních klíčů G9, je skutečnost, že někteří výrobci používají interně nastavení posunutého klíče (např. Přiřazení začíná v jiné oktávě klávesnice). Aby byla tato zařízení vzájemně kompatibilní, musí změnit své přiřazení externích klíčů, jinak by jednotky oslovovaly jiné programy, než bylo zamýšleno. Přečtete si implementaci MIDI pro zařízení, se kterými chcete pracovat, a zjistíte, zda je nutná změna klíčových hodnot.

## 9.3 MODUL 3

### 9.3.1 MIX / EFFECT SENDS



Tato sada funkcí řídí hlasitost jednotlivých komponent padu a poskytuje globální ovládací prvky pro smíchání úprav provedených v režimu **Efektů** se suchým zvukem samplu. Můžete také zapnout a vypnout každý modul režimu efektů. Tímto způsobem nemusíte přepínat do **efektového režimu** pro přístup k důležitým globálním ovládacím prvkům. V důsledku toho musí být všechny úpravy hodnot posuvných pozic a přepínačů uloženy v aktivní soupravě bicích nástrojů, jinak by byly při výměně soupravy bicích nástrojů zahazeny.

#### 9.3.1.1 HLASITOST (KOMPONENTY)

Tento posuvník hlasitosti ovlivňuje hlasitost aktuálně aktivní **komponenty padu** ve funkci **Výběr nástroje** nastavené v modulu 2 tohoto režimu. Zde můžete upravit hlasitost komponentů padu vůči

sobě navzájem, zatímco **Mixer** (Viz kapitola 8.2.2 Mixer na str. 23) globálně zvyšuje nebo snižuje objem tohoto vztahu.

### 9.3.1.2 PANNING (VSTUPNÍ KANÁL)

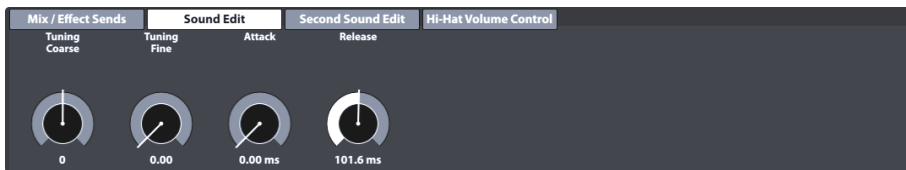
Na rozdíl od hlasitosti (Volume) ovlivňuje **Panning** aktivní pad v sadě funkcí **Výběr kanálu** jako celek. Výsledkem je, že budete posouvat všechny komponenty současně. To je užitečné pro vytvoření prostorového pocitu vaší soupravy. Například Low Tom může mít dominanci na pravé straně Reproduktořů / Sluchátek, protože sedí na pravé straně sady akustických bicích. Ve vašem pravém uchu bude tedy vnímán hlasitěji než v levém uchu. Snare je naproti tomu ve středu soupravy a má sklon k hodnotám posouvání C (střed). Pokud jste si nastavili soupravu jako levák, platí to pro opačnou stranu. Posouvání přispívá k replikaci akustického prostředí za bicí soupravou - perspektiva hráče.

### 9.3.1.3 EFEKTY

Číselníky **Ambient**, **Instrument Reverb**, **Room Reverb** a **Multi Effects** umožňují postupné vytáčení v nastavení provedeném v režimu efektů. Tyto posuvníky jsou například přesnou reprezentací odpovídajícího posuvníku padů v mixéru **FX Send** modulu **Effects**. Na pravé straně můžete zapnout nebo vypnout odpovídající modul v režimu Efekty. Klepněte na příslušný softwarový volič a zvýšte množství efektu přetažením posuvníku nahoru. Při ztlumení efektu v této sadě funkcí se hodnoty číselníku uloží (za předpokladu, že před uložením nezměníte soupravu bicích), aby se při dalším zapnutí efektu zapamatovaly. Tlačítka zapnutí / vypnutí jsou instancí přepínačů modulu v **režimu efektů**. Když vypnete modul v **Effects**, ztlumíte jej také v sadě funkcí **Mix / Effect Sends** v **editoru Kit** a naopak. Efektové číselníky nerozlišují mezi součástmi podložky, ale ovlivňují každou součást stejným způsobem. Například není možné přiřadit ráfku jiné prostředí než odpovídající hlavě.

**i** **Tip:** Všechna nastavení této sady funkcí ovlivňují aktuálně aktivní vstupní kanál (pad) a / nebo jeho vybranou součást, stejně jako aktivní soupravu bubnů jako celek. Vždy mějte na paměti aktivní sadu bicích, vstupní kanál a komponentu, abyste mohli sledovat vaše nastavení. Pamatujte, že při výměně sady bez uložení se všechna nastavení zruší. Před pokračováním vždy uložte svou práci.

## 9.3.2 ÚPRAVY ZVUKU (SOUND EDIT)



Přestože GEWA investovala do vícerozměrného vzorkování zvuků, je téměř nemožné zaznamenat jakýkoli buben jakékoli velikosti a hloubky s jakoukoli kombinací rozdílů v napětí mezi horní a rezonanční blánou. Počet požadovaných vzorků by byl naprosto nekonečný a překročil by dnešní paměťové kapacity.

S tímto vědomím nabízí sada funkcí **Editace zvuku** nástroje pro vylepšení zvukových kvalit nahraných sampleů, jako je změna výšky a dozvuk bubnu. Podívejte se na všechny možnosti níže.

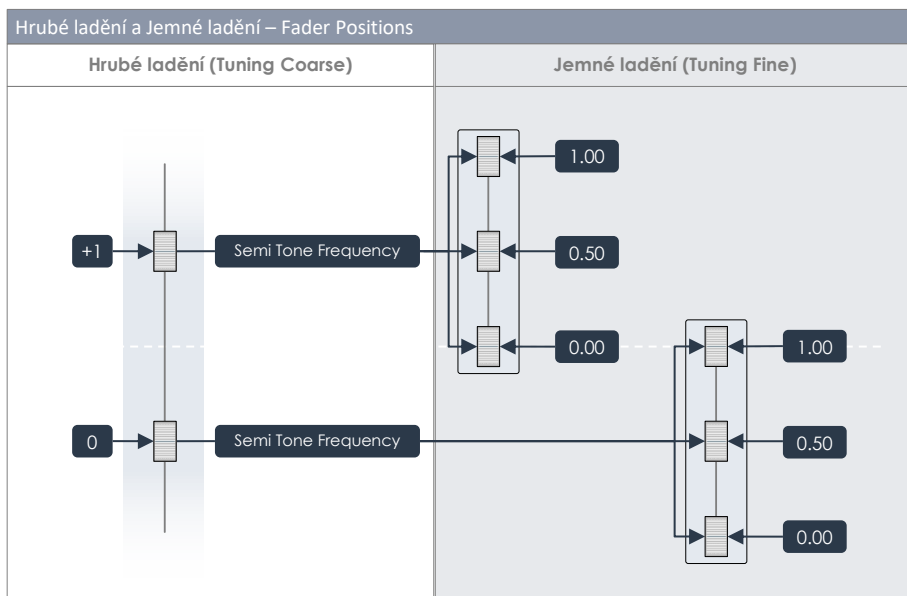
### 9.3.2.1 HRUBÉ LADĚNÍ (TUNING COARSE)

Tento číselník umožňuje hrubé vyladění bubnu v krocích **po půltónů**. S výchozí pozicí faderu uprostřed spektra můžete naladit nahoru nebo dolů o 12 celých tónů v každém směru, čímž získáte plnou škálu **24 celých tónů (2 oktávy)**. Ladění zvuků funguje na úrovni **komponenty padu**, takže můžete každou součást (např. Blánu nebo ráfek) naladit nezávisle na sobě.

### 9.3.2.2 JEMNÉ LADĚNÍ (TUNING FINE)

Ze zvoleného půltónu můžete provést doladění. Výchozí poloha faderu je vystředěna a má plný **rozsah jednoho půltónu (100 centů)**, což umožňuje naladit nahoru nebo dolů čtvrtinovým tónem (50 centů). Relativní rozsah -50 až +50 centů je převeden na stupnice faderů od **0,00 (-50 centů)** do **1,00 (+50 centů)**.

Následující obrázek ukazuje, jak **Tuning Coarse** a **Tuning Fine** vzájemně poskytují plný přístup k plnému 2-oktávovému spektru v krocích po jednom centu. Vyladění o 50 centů bude mít stejnou výšku jako ladění o 50 centů od dalšího vyššího půltónu:



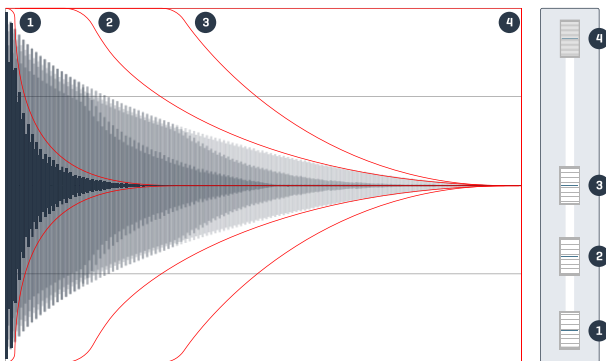
S ohledem na ilustraci je nejlepší praxí pro změnu rozteče zvukových vzorků v důsledku toho vyladění oblastí hrubého rozteče pomocí funkce **Tuning Coarse** a její jemné doladění pomocí nástroje **Tuning Fine**.

### 9.3.2.3 SÍLA ÚDERU (ATTACK)

Upravte sílu úderu bubnu výběrem nízké polohy faderu pro těsný a štihlý pocit a vysoké pozice faderu pro "načechraný" pocit s téměř nezatelným atakem.

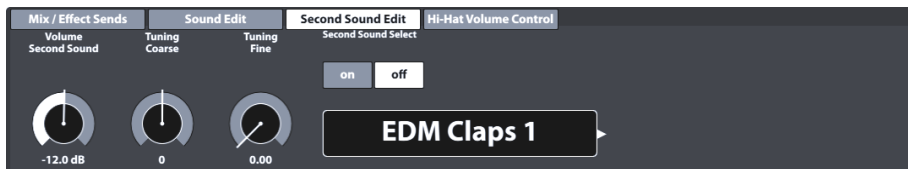
### 9.3.2.4 RELEASE

Řídí délku sustainu pro emulaci tlumeného nástroje. Při nízkých pozicích faderů a pomalu ve vysokých pozicích faderů přirozeně vydrží vzorek DRY (bez efektů) rychle mizí. Změna pozice faderu přidá předdefinovanou multiplikátorovou křivku k plné amplitudě vzorku, která se poté po útku přetáhne uvnitř časového intervalu 15,5 ms - 6 s tažením faderu. Tvar multiplikátorové křivky je dynamická kombinace funkce



hold (multiplikátor = 1) a ocasu s klesajícími faktory pro delší časové rámce. Tento složitý vztah je ve svých parametrech pevný a nelze jej upravovat. Výše uvedený obrázek poskytuje představu o tom, jak funkce Release tvaruje amplitudu vzorku ve vztahu k poloze faderu. Zobrazené křivky jsou optimalizovány pro účely vizualizace a netvrdí se, že jsou přesné.

## 9.3.3 ÚPRAVA DRUHÉ VRSTVY ZVUKU (SECOND SOUND EDIT)



Pomocí Second Sound Edit můžete vrstvu sekundárního zvuku navrstvit na horní část komponenty padu. Příkladem by mohlo být vrstvení tamburínových cinkotů na vrcholu Hi-Hat, které by simulovaly rolničkový kroužek namontovaný na Hi-Hat tyči. Tato volba ovlivní aktuálně vybraný pad (zaškrtněte Modul 1 \ Vstupní kanál) a aktivní komponentu v modulu 2 (blána, ráfek atd.). Všechny číselníky a možnosti této sady funkcí pracují stejným způsobem, jak je popsáno v kapitola 9.3.2 Úpravy zvuku (*Sound Edit*) na str. 48. Až budete s výsledkem spokojeni, uložte aktivní soupravu bicích nástrojů a teprve poté pokračujte.

### 9.3.3.1 HLASITOST DRUHÉ VRSTVY ZVUKU (VOLUME SECOND SOUND)

Zatímco hlasitost úprav v nabídce Úpravy zvuku (Sound Edit) je řízena mixerem Padu (Výkon → Modul 2 → Směšovač), druhý vrstvený zvuk je řízen vlastním ovladačem hlasitosti pro nastavení hlasitosti ve vztahu k hlavnímu zvuku komponenty. Nastavený vztah směsi je pak globálně upraven směšovačem.

### 9.3.3.2 LADĚNÍ (TUNING)

Tato sada funkcí je vybavena stejnými funkcemi pro ladění jako sada funkcí Editace zvuku (Viz kapitola 9.3.2.1 Hrubé ladění (Tuning Coarse) a 9.3.2.2 Jemné ladění (Tuning Fine) na str.49.



### 9.3.3.3 VÝBĚR DRUHÉ VRSTVY ZVUKU (SECOND SOUND SELECT)

Zde určíte druhý zvukový vzorek, který má být přiřazen, a také jeho stav při načítání bicí soupravy (ON / OFF). To znamená, že před uložením soupravy můžete určit všechny vlastnosti druhého zvuku a vypnout druhou zvukovou funkci, aby bylo možné předkonfigurovat a rychle zapnout nastavení. **Prohlížeč druhé vrstvy zvuků** obsahuje všechny tovární zvuky. Můžete to považovat za **Prohlížeč zvuku** s tím rozdílem, že seskupení zvuků a importované zvuky nejsou k dispozici pro vrstvení (Viz také kapitola 9.2.1.4 *Vlastnosti Prohlížeče zvuku (Sound Browser – Properties) na str 36*).

G9 Zvukový prohlížeč (Sound Browser)

Zvukový prohlížeč ✕

Seřazeno podle

Nástroj  Kategorie

Kick Drums

Snare Drums

Toms

Ride Cymbals

Crash Cymbals

Hi-Hats

Cymbals SFX

Percussion 1

Percussion 2

Sounds SFX

Číslo	Instrument	Kat
001	14" Collectors Maple C	AC
002	14" Collectors Maple S	AC
003	14" Collectors Maple CS	AC
004	14" Collectors Maple Rim	AC
005	14" Collectors Maple X-Stick	AC
006	14" US Vintage C	AC
007	14" US Vintage S	AC
008	14" US Vintage CS	AC
009	14" US Vintage Rim	AC
010	14" US Vintage X-Stick	AC
011	Broadkaster VBE CS	AC

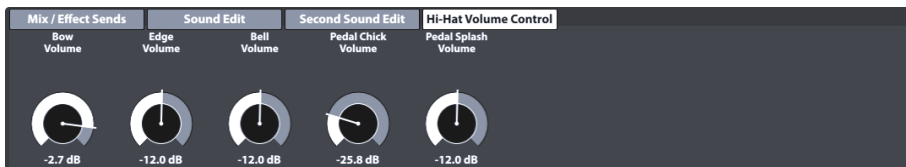
### 9.3.3.4 PŘIDĚLENÍ DRUHÉ VRSTVY ZVUKU (ASSIGNMENT OF SECOND SOUNDS)

Chcete-li přiřadit druhý zvuk aktuálně aktivní komponentě padu (např. Bláně nebo Ráfků), postupujte takto:

1. Zapněte **[on]** Výběr druhé vrstvy zvuku (**Second Sound Select**).
2. Kliknutím na pole s názvem vyberte vzorek z **Prohlížeče druhé vrstvy zvuků**.
3. Upravte hlasitost druhé zvukové vrstvy ve vztahu ke zvuku primární komponenty kliknutím na kolečko **[Volume Second Sound]** a posuňte jezdec podle potřeby.
4. Vyhodnoťte nastavení klepnutím na tlačítko náhled **[Preview]** nebo přehráním příslušné komponenty padu.
5. (Volitelné) Naladte všechny druhé zvukové vzorky pomocí funkcí **Tuning Coarse** a **Tuning Fine**.
6. Při načítání soupravy vyberte stav funkce (ON / OFF).
7. (Volitelné) Vyberte jinou součást Padu v části Instrument select v modulu 2 a opakujte kroky 1-4.
8. Uložte bicí soupravu nebo vytvořte novou soupravu pro zapamatování vašich úprav.

**i** **Tip:** Přirazení druhých zvuků ovlivní pouze aktivní součást padu. Ujistěte se, že je vybrán správný pod (modul 1) a ikona požadované komponenty je zvýrazněna v **Modulu 2** ➔ **Instrument Select**. Doporučujeme ponechat **Auto Select** vypnutý (Modul 1), abyste zabránili náhodné změně podu.

### 9.3.4 OVLÁDÁNÍ HLASITOSTI HI-HAT (HI-HAT VOLUME CONTROL)



Tato sada funkcí umožňuje vzájemné nastavení hlasitosti různých komponent Hi-Hat. Dostupné parametry jsou:

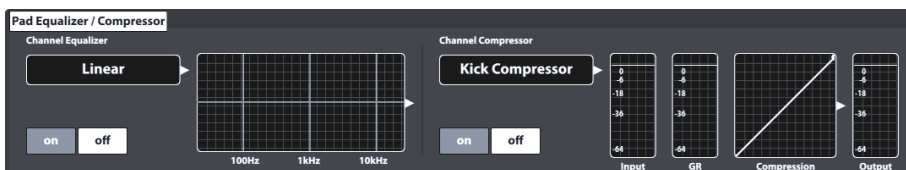
#### Ovládání hlasitosti Hi-Hat (Hi-Hat Volume Control) - Parametry

Hi-Hat Činěl	Hi-Hat Kontrolér
Bow Volume	Pedal Chick Volume
Edge Volume	Pedal Splash Volume
Bell Volume	

Pomocí posuvníků upravte všechny zvuky komponent vůči sobě navzájem a pomocí funkce **Mixer** v režimu **Performance** upravte celkovou hlasitost Hi-Hat ve vztahu k ostatním vstupním kanálům (Pads).

**i** **Důležité:** Před uložením neměňte bicí soupravu. Úpravy hodnot **Hi-Hat Volume Control** a **Mixer** jsou uloženy se sadou bicích. Pokud změňte sadu bicích nástrojů bez uložení, zahodí se všechny upravené hodnoty a při opětovném načtení sady se obnoví předchozí hodnoty.

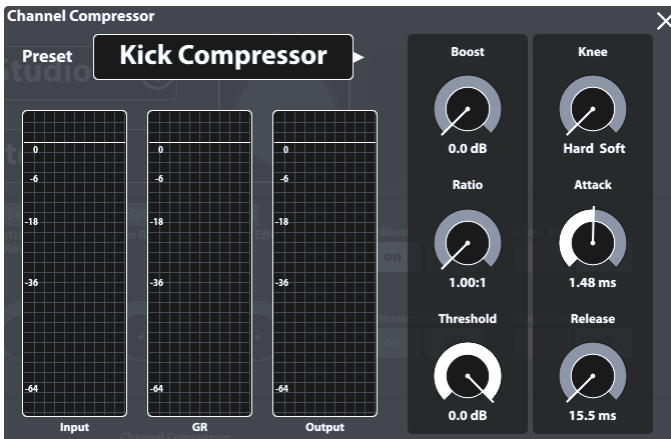
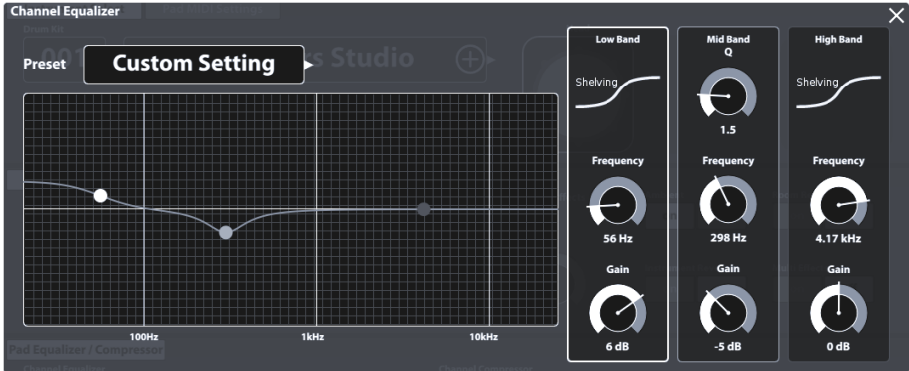
## 9.4 MODUL 4



Tato funkce je hostitelem funkcí ekvalizéru a kompresoru, které lze přiřadit ke každému vstupnímu kanálu zobrazenému v **modulu 1** v režimu **editoru soupravy**. Nastavení provedená v tomto modulu budou spojena se signály RAW MIDI a budou tedy při aktivaci slyšet v přímých výstupech. (Viz také kapitola 12.1.4 *Trasování bicích & Trasování ostatní (Routing Drums & Routing Others)* na str. 101)

### 9.4.1 EKVALIZÉRY PADŮ / KOMPRESORY

G9 nabízí 3-pásmový plně parametrický ekvalizér a kompresor pro každý vstupní kanál / pod. Obě funkce jsou implementovány jako funkce typu insert. Tímto způsobem je možné tvarovat zvuk každého připojeného padu individuálně. Pad EQ a kompresory jsou součástí parametrů bicí soupravy a jsou součástí mixu slyšitelného i v přímých výstupech a digitálních výstupech.



K dispozici je výběr továrních předvoleb, které vylepšují zvuk bez hlubokých znalostí zvukového inženýrství. Načtěte předvolbu a podívejte se, jak to ovlivňuje zvuk a tvary křivek ekvalizéru a kompresoru v modulu 4. K dispozici jsou následující předvolby:

G9 Předvolby –Ekvalizér a Kompresor padu	
Ekvalizér	Kompresor
🔒 Linear	🔒 Kick Compressor
🔒 High boost 3dB	🔒 Snare Compressor
🔒 Bass boost 3dB	🔒 Bad Kick
🔒 Studio Snare A	🔒 Fat Snare
🔒 Studio Snare B	🔒 Drum Grouping
🔒 Drum Attack	🔒 Master A
🔒 Studio Kick A	🔒 Master B
🔒 Studio Kick B	🔒 Limiter A
🔒 Open Mix	🔒 Limiter B
🔒 Sweet Cymbals	🔒 Tube Saturation

Protože funkce ekvalizérů a kompresorů padu je identická s funkcemi dostupnými pro hlavní stereo-fonní výstupy (hlavní, monitor a sluchátka), zaměříme se na tyto funkce v režimu **Obecná nastavení (General Settings)**. (Pro více informací přejděte prosím na do kapitoly 12.2.1.1 *Ekvalizér (Equalizer)* na str. 107 a 12.2.1.2 *Kompresor (Compressor)* na str. 109).

## 10 EFEKTY (EFFECTS)



Bicí sada G9 je vybavena čtyřmi rozdílnými Efekt-moduly. **Ambience** ovládá okolní „Samples“ nahrávání / Funkhaus Studios Berlin. **Instrument Reverb** a **Room Reverb** jsou tradiční, generující Hall-efekty. **Multi Effects** obsahuje všechny efekty „Simulace místností“ a přesto určují „Reverb“. Příkladem pro 4 moduly jsou Echo-efekty a Frekvenční-modulace. Tento odstavec vysvětluje základní koncept Efekt-parametrů a představí druhy parametrů, mezi kterými bicí sada G9 rozlišuje. Mimo jiné se dozvíte různé možnosti, jak bicí sada G9 ukládá hodnoty parametrů. Jednotlivé parametry Vám budou představeny a vysvětleny.

The screenshot displays the G9 software interface with four effect modules stacked vertically. Each module has a control panel with various knobs and sliders. The right sidebar contains icons for Performance, Kit Editor, Effects, Trigger Settings, General Settings, Tools, and Preview.

- FX 1 Ambient Samples:** Ambient (on/off), Pre Delay (0 ms), Level (0.0 dB).
- FX 2 Instrument Reverb:** Instrument Reverb (on/off), Reverb Type (Hall Small), Reverb Preset (Drum Hall), Pre Delay (18 ms), Reverb Time (8), Pre-High-Pass (118 Hz), High Shelf (-0.13 dB), High Damp (0%), Gate Time (off), Level (-30.7 dB).
- FX 3 Room Reverb:** Room Reverb (on/off), Reverb Type (Hall Med), Reverb Preset (Concert Hall), Pre Delay (28 ms), Reverb Time (68), Pre-High-Pass (157 Hz), High Shelf (6.00 dB), High Damp (13%), Level (-12.0 dB).
- FX 4 Multi Effects:** Multi Effects (on/off), FX Type (Delay), Multi FX Preset (60s Slap back), Type (Mono/Stereo), Delay Time (75 ms), Feedback (24), Pre-Low-Pass (2.33 kHz), High Damp (100%), Send to Room Reverb, Level (-12.0 dB).

### 10.1 PARAMETRY EFEKTŮ (EFFECT PARAMETERS)

Efektové parametry jsou třetí skupinou parametrů uložených v bicích sadách. Z tohoto důvodu jsou parametry bicí soupravy názvem. Stejně jako parametry bicí soupravy v režimu **editoru souprav** i efekt umožňuje ukládání jednotlivých parametrů přímo do soupravy.

Pro parametry efektu, které jsou charakteristické pro efekt, poskytuje G9 také **přednastavenou** možnost. To umožňuje uživateli kopírovat efekty z jedné sady do druhé. Metoda nepřímého přednastavení ukládání parametrů vytváří další uzel v hierarchii parametrů, takže sada bicích nástrojů ukládá název předvolby, který odkazuje na různé obsazené hodnoty parametrů. Celý režim Efekty obsahuje pouze parametry bicí soupravy.

Následující tabulka uvádí přehled všech parametrů bicí soupravy dostupných v efektech a pro které z těchto parametrů je k dispozici **přednastavená** možnost:

Parametry bicích sad – Efekty			
Módy	Parametry	Přímo (Custom)	Předvolba (Nepřímo)
Efekty			
	On/Off Switch expression	•	
	FX Send Level Faders	•	
	Level	•	
	Pre-Delay (Ambience)	•	
	Gate Threshold (Instrument Reverb)	•	
	Send to Room Reverb (Multi FX)	•	
	Every other FX 2-4 parameter   ...	•	•
 <b>Upozornění</b>	Každá změna jedné, nebo více hodnot parametrů znamená „Update“ názvu bicí sady, označeno hvězdkou (*). Tato hvězda je upozornění pro uložení bicí sady. Každá změna bicí sady a její neuložené hodnoty často znamenají ztrátu.  Uložení bicí sady je možné dvěma následujícími volbami: <b>Performance → Modul 1 → Drum Kit</b> <b>Kit Editor → Modul 2 → Drum Kit</b>		
Příklad	Bicí sada <b>*Bicí sada - název</b>		

## 10.2 MODULY EFEKTŮ – VZÁJEMNÉ PARAMETRY

Každý modul v tomto režimu lze zapnout a vypnout odpovídajícím tlačítkem na levé straně modulu. Tato tlačítka mají také instanci v **editoru Kit** pro náhled efektů bez přepínání režimu. Hladinoměry regulují hlasitost každého modulu, zatímco směšovače **FX Sends** umožňují individuálně upravovat objemy efektů každého bloku. Jinými slovy: FX Sends ovládá efekt „objemů“ padů ve vztahu k sobě navzájem.

**FX Sends 1-3**

FX Send Levels ✕

Tom Grouping      Cymbal Grouping

-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB	-12 dB
Kick	Snare	Tom 1	Tom 2	Tom 3	Tom 4	Ride	Hi-Hat	Crash1	Crash2	Aux 1	Aux 2	Aux 3	Aux 4

FX odešle více efektů s přepínatelným suchým signálem:

FX Sends 4

Multi Effects Send Levels / FX 4

Tom Grouping  Cymbal Grouping

-12 dB Kick	-12 dB Snare	-12 dB Tom 1	-12 dB Tom 2	-12 dB Tom 3	-12 dB Tom 4	-12 dB Ride	-12 dB Hi-Hat	-12 dB Crash1	-12 dB Crash2	-12 dB Aux 1	-12 dB Aux 2	-12 dB Aux 3	-12 dB Aux 4

Dry Signal

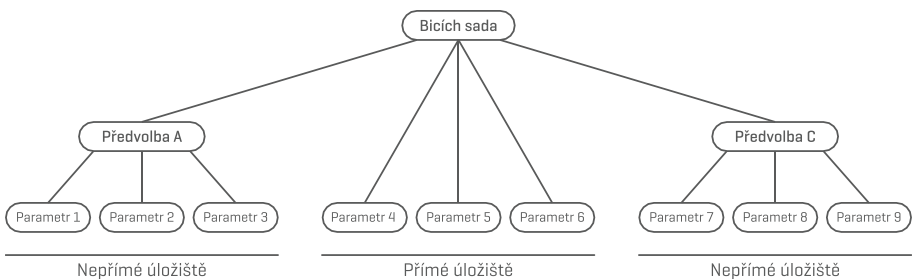
Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry	Dry

**i** **Pozn:** Výchozí tovární nastavení pro posuvníky FX Send je -12 dB (na střed). Tyto hodnoty jsou přepsány, jakmile poprvé uložíte soupravu s odlišnými pozicemi jezdce. Seskupování činelů a tomů je ve výchozím nastavení aktivní a specifické pro uživatele / zařízení. G9 si pamatuje poslední stav pro další start. Hodnoty seskupení NEJSOU uloženy se sadou bicích!

### 10.3 PŘEDVOLBY PARAMETRŮ EFEKTŮ (EFFECT PRESET PARAMETERS)

Efektový modul nabízí přednastavené parametry, pokud je na levé straně přednastavené pole (moduly 2-4). Tyto parametry jsou umístěny uvnitř dělicích svislých sloupců a obsahují všechny funkce, které tvoří základní charakteristiku efektu. G9 nabízí dva odlišné způsoby uložení hodnot parametrů efektu:

- Uložení předvolby bez přepsání vlastností efektu aktivní soupravy.
- přímo do bicí soupravy (uložte bicí soupravu do např. **Performance**)



**Zvolte a)** pokud chcete zpřístupnit hodnoty parametrů efektu modulu i pro jiné sady bicích nebo uložit aktuální parametry jako zálohu a prozkoumat jiná alternativní nastavení. Jednoduše nahrajte předvolbu do vybrané sady a poté ji uložte (alternativně vytvořte zcela novou sadu). V případě, že soupravu ani neuložíte, ani nevytvoříte novou, obnovením změn sady se obnoví staré hodnoty parametrů efektu po opětovném načtení bicí soupravy do **Performance režimu** nebo **Editoru sou-**

**pravy.** S uloženou předvolbou však máte možnost opakovat kroky načtení předvolby a uložení soupravy.

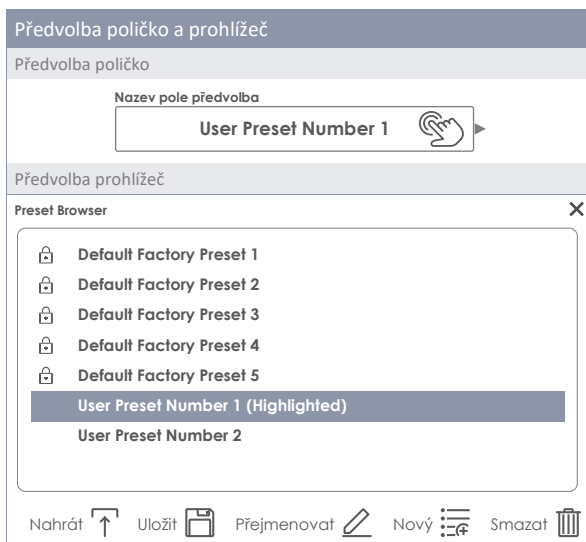
**Zvolte b) pokud** pouze chcete sadu uložit, protože zahrnuje všechny hodnoty parametrů efektu. V takovém případě se doporučuje uložit novou sadu bicích nástrojů, aby nedošlo k přepsání továrních předvoleb. Při výběru této možnosti můžete parametry efektů uložit jako předvolbu později.

**i Pozn:** Hodnoty parametrů efektů, které se ukládají přímo do soupravy a neodvodí hodnoty z předvolby, jsou v přednastaveném poli efektu modulu označeny „**Vlastní parametry**“ (**Custom setting**). Tímto způsobem vždy víte, zda musíte uložit předvolbu před přiřazením hodnot efektů k jiné sadě bicích.

**i Důležité:** Neměňte soupravu před uložením soupravy nebo přednastavení jejího efektu. Jinak budou úpravy hodnot efektů zahozeny!








## 10.4 PŘEDVOLBY EFEKTŮ (EFFECTS PRESETS)

G9 poskytuje řadu možností pro správu přednastavených knihoven. Ke knihovně a jejím funkcím se dostanete kliknutím na pole **[Předvolba (Preset)]** vedle skupiny přednastavených parametrů. G9 rozlišuje mezi **továrními předvolbami** (označené ikonou zámku) a **uživatelskými předvolbami** (bez ikony zámku).



Pokud jde o uživatelské předvolby, paleta možností je rozšířena, protože tovární předvolby nelze upravovat. Klikněte na uživatelské předvolby a tovární předvolby v dialogu pro výběr předvolby pro porovnání. Viz následující tabulka pro informaci:



Správce Předvoleb – Lišta funkcí					
Kategorie	Funkce				
	Nahrát	Uložit	Přejmenovat	Nový	Smazat
Firemní nastavení					
Uživatelské nastavení					

### 10.4.1 NAHRÁVÁNÍ PŘEDVOLBY (LOADING PRESETS)

Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na předvolbu, kterou chcete nahrát.
3. Klikněte na **[Nahrát]** na liště funkcí.

Dialog se automaticky uzavře a nová předvolba je aktivní. Uložte bicí soupravu pro trvalé spojení předvolby se soupravou.

### 10.4.2 ULOŽENÍ NOVÉ PŘEDVOLBY (SAVING NEW PRESETS)

Při přípravě zkontrolujte, zda pole **[Předvolba (Preset)]** obsahuje název „**Vlastní parametry (Custom Setting)**“. To znamená, že se hodnoty změnily a liší se od hodnot uložených v aktivní soupravě bicích nástrojů.

S viditelným **Vlastní parametry (Custom Setting)** postupujte následovně:

1. Klikněte na pole **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte **[Nový]** na liště funkcí.
3. Pojmenujte Vaši předvolbu použitím klávesnice.
4. Potvrďte poklikáním na **[OK]**
5. (Opce) Uložte aktivní soupravu abyste nahradili původně uloženou.

**i** **Pozn:** Nově vytvořená předvolba efektů bude přidána pouze do knihovny předvoleb. *Není aktivní s aktivní sadou bicích. Aby bylo zajištěno, že se nové přednastavené načte se soupravou, budete muset dodatečně uložit bicí soupravu. Pokud ne, změna sady načte všechny předvolby od posledního uložení.*

### 10.4.3 PŘÍMÉ ULOŽENÍ HODNOT PARAMETRŮ

G9 umožňuje ukládání hodnot parametrů přímo do soupravy Drum Kit bez uložení předvolby. Místo názvu předvolby se v polích předvoleb zobrazí „**Vlastní parametry**“. To je případ, kdy se hodnoty parametrů liší od existující předvolby. Stále je možné uložit vlastní nastavení jako předvolbu později a zpřístupnit určité hodnoty parametrů pro jiné sady bicích.

Uvědomte si, že typy předvoleb, jako jsou směrovací předvolby, výstupní ekvalizér a kompresory, jsou vyloučeny z přímého uložení, protože jsou spojeny se záznamovým prostředím, a nikoli se samotnou soupravou bicích.

K dispozici jsou dvě možnosti přímého uložení:

- a. Přepsáním existující bicí soupravy

- b. Vytvořením nové bicí soupravy

Pokud zvolíte přímé ukládání hodnot parametrů, postupujte následovně:

1. Jděte buď do

**Performance** → **Modul 1** → **Drum Kit**

Nebo

**Kit Editor** → **Modul 2** → **Instrument Select** → **Drum Kit**

2. Hvězdička (\*) před názvem soupravy označuje změny přímo uložitelných hodnot.
3. Kliknutím na pole s názvem **[Bicí sada (Drum Kit)]** otevřete **Bicí sady prohlížeč**.
4. Zvolte jednu z následujících možností:
  - a. Přepište existující bicí soupravu výběrem jejího jména ze seznamu a poklikáním na **[Uložit]**.
  - b. Vytvořte novou bicí soupravu poklikáním na **[Nový]** na liště funkcí, zadejte nové jméno a potvrďte poklikáním na **[OK]**.

#### 10.4.4 PŘEPSÁNÍ PŘEDVOLEB (PRESET OVERWRITE)

Uživatelské předvolby můžete přepsat aktuálními hodnotami nastavenými v rozhraní. Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (přirazená ikona zámku).

1. Kliknete na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte na jméno předvolby, kterou chcete přepsat.
3. Klikněte na **[Uložit]** na liště funkcí.

#### 10.4.5 PŘEJMENOVÁNÍ PŘEDVOLBY (RENAMING PRESETS)

Přejmenování předvolby ovlivní pouze název předvolby a zachová hodnoty jednotlivých parametrů. Tato možnost je k dispozici pouze pro uživatelské předvolby (bez přiřazené ikony zámku).

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby v rozevírací nabídce.
3. Klikněte **[Přejmenovat]** na liště funkcí.
4. Zapište jméno nové předvolby použitím klávesnice.
5. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

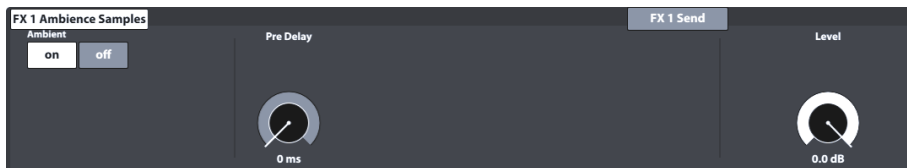
#### 10.4.6 SMAZÁNÍ UŽIVATELSKÉ PŘEDVOLBY (DELETING USER PRESETS)

Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby v rozevírací nabídce.
3. Klikněte na **[Smazat]** na liště funkcí.

## 10.5 MODUL 1

### 10.5.1 FX1 AMBIENCE SAMPLES



Modul Ambience hostí vzorky prostor odebrané ve Funkhaus Studios. Protože místnost reaguje na pohybující se vzduch charakteristickým a konzistentním způsobem, možnosti parametrů jsou omezeny povahou účinku.

**Prostředí (Ambience)** řídí čas, dokud se zvuk neodrazí od překážky vedoucí k ozvěně. Efekt je navržen tak, aby ovlivňoval zvuk soupravy globálně, což vyplývá z předpokladu, že celá souprava je umístěna ve stejné místnosti nebo prostředí. Je však možné upravit hlasitost efektu pro každý pad pomocí směšovacího zařízení **FX 1 Send Mixer**, což umožňuje vypnout efekt přetažením posuvníku dolů pro zvolený pad.

Chcete-li upravit efekt prostředí (Echo) sady, postupujte takto:

1. Přepněte Ambient do pozice **on**.
2. Nastavte **Pre-Delay** přetažením posuvníku nahoru (rozsah: 0-127 ms).
3. Pomocí voliče úrovně upravte maximální hlasitost efektu.
4. Klikněte na **FX 1 Send**, pokud chcete změnit hlasitost efektu jednotlivě (volitelné).
5. Jakmile budete spokojeni, uložte efekt k bicí soupravě.

## 10.6 MODUL 2

### 10.6.1 FX 2 INSTRUMENT REVERB



Tento modul je hostitelem klasických a obecných algoritmů pro simulaci nástroje specifického reverbu. Některé **typy Reverbů** jsou tradičně generovány elektronicky, zatímco jiné (např. Plate) emulují mechanická zařízení navržena pro přidání umělého odrazu k suchému záznamu.

Rozdíl mezi Instrument Reverb a **Room Reverb** je více koncepční než vlastnost. Má nějaký nástroj reverb, pokud nebyl prostor? Tato otázka je určitě filozofická. Oba moduly nabízejí stejné parametry s výjimkou **prahové hodnoty Gate** (pouze pro Instrument Reverb). S Room Reverb můžete umístit celou sadu do prostředí a přidáním **Instrument Reverb** je možné přidat efekty reverbu na horní část prostředí - selektivně pro každý vstupní kanál. V tomto smyslu má další parametr **Gate Threshold**

umělou povahu a patří tedy výhradně do Instrument Reverb. Tovární předvolby poskytované pro Instrument Reverb se zaměřují na efekty specifické pro nástroj, ale odvozují jejich charakteristiky ze stejných parametrů a hodnotových rozsahů.

### 10.6.1.1 TYPY REVERBŮ A JEJICH PARAMETRY (REVERB TYPES AND PARAMETERS)

K dispozici jsou následující typy reverbů a jejich parametry:

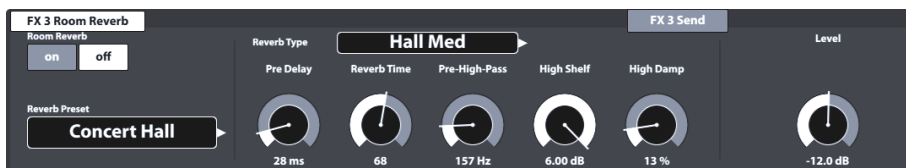
Typ Reverbu (nástroj a prostor) - Reverb Types (Instrument and Room)	
<b>Deska 1 malá</b> (Plate1 Small)	Desky vytvářející mechanicky generovaný reverb bez časných odrazů. Jedná se o simulaci desky o menší velikosti s určitou charakteristikou.
<b>Deska 1 střední</b> (Plate1 Med)	Desky vytvářející mechanicky generovaný reverb bez časných odrazů. Jedná se o simulaci desky o střední velikosti s určitou charakteristikou.
<b>Deska 1 velká</b> (Plate1 Large)	Desky vytvářející mechanicky generovaný reverb bez časných odrazů. Jedná se o simulaci desky o větší velikosti s určitou charakteristikou.
<b>Deska 2 malá</b> (Plate2 Small)	Desky vytvářející mechanicky generovaný reverb bez časných odrazů. Toto je simulace desky menší velikosti s jinou charakteristikou než deska 1 malá.
<b>Deska 2 střední</b> (Plate2 Med)	Desky vytvářející mechanicky generovaný reverb bez časných odrazů. Toto je simulace středně velké desky s jinou charakteristikou než deska 1 střední.
<b>Deska 2 velká</b> (Plate2 Large)	Desky vytvářející mechanicky generovaný reverb bez časných odrazů. Toto je simulace velké desky s jinou charakteristikou než deska 1 velká.
<b>Místnost malá</b> (Room Small)	Jedná se o algoritmus simulující malou místnost, kde se přijímají časné odrazy.
<b>Místnost střední</b> (Room Med)	Jedná se o algoritmus simulující místnost střední velikosti, kde se přijímají časné odrazy.
<b>Místnost velká</b> (Room Large)	Jedná se o algoritmus simulující velkou místnost, kde se přijímají časné odrazy.
<b>Sál malý</b> (Hall Small)	Algoritmus simulující menší koncertní sál s časnými odrazy a delším dozvukem než simulace místnosti
<b>Sál střední</b> (Hall Med)	Algoritmus simulující střední koncertní sál s časnými odrazy a delším dozvukem než simulace místnosti
<b>Sál velký</b> (Hall Large)	Algoritmus simulující velký koncertní sál s časnými odrazy a delším dozvukem než simulace místnosti

Každý typ **Reverbu** lze upravit podle následujících parametrů:

Typy Reverbů – Parametry (Reverb Types – Parameters)				
Parametry	Popis	Rozsah	Úložiště	
			Přímé (Uživatelské)	Nepřímé (Tovární)
On/Off	Globálně aktivujte / deaktivujte modul reverb	on/off	•	
Pre-Delay	Množství času před nástupem dozvuku. Delší zpoždění nechává suchý zvuk při svém ataku nedotčený a zachovává čistotu zvuku. Krátká zpoždění se mísí se suchými signály dříve za cenu křupavosti, pokud reverb začíná před plně rozvinutým atakem suchého zvuku.	0 - 250ms	•	•
Reverb Time	Řídí délku reverbu po předběžném zpoždění. Reverb time je také známý jako „Decay Time“.	0 - 127	•	•
Pre-High-Pass	Hi-Pass předřeže nízké suché frekvence pro algoritmus reverb (= Low Cut) a nechá vysoké frekvence projít. Nastavte prahovou hodnotu nízké frekvence pod kterou budou frekvence ořezány. Křivka pádu zabraňující ostrým řezům je pevná a nelze ji upravovat.	0 - 1000Hz	•	•
High Shelf	Zvyšuje nebo snižuje frekvence nad frekvencí police při 1,5 kHz (střední frekvence, bod obratu). Nastavte kladné hodnoty pro zvýšení a záporné hodnoty pro snížení.	(-12) – (+6) dB (@1.5kHz)	•	•
High Damp	Filtr, který způsobuje, že se vysoké kmitočty reverbu utlumují rychleji než ostatní. Jezdec je v rozsahu od 0% (bez tlumení) do 100% (maximální tlumení).	0 - 100 %	•	•
Gate Threshold	Po poklesu pod nastavenou prahovou úroveň brány zcela zruší reverb. Hodnota 0 vypíná efekt, rozsah „On-value“ je v rozsahu (-114 dB) až (-24 dB).	(-24) – (-114) dB	•	
Level	Úroveň útlumu reverbu. Řídí hlasitost reverbu ve srovnání se suchým zvukem.	-∞ - 0 dB	•	

## 10.7 MODUL 3

### 10.7.1 FX3 PROSTOROVÝ REVERB (ROOM REVERB)

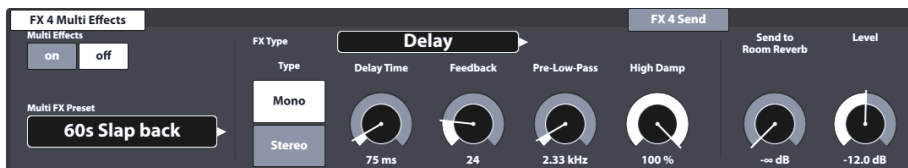


Funkce dostupné v tomto modulu představují obecný protějšek modulu **Ambience**. Poskytuje stejné **typy a parametry Reverb** jako **Instrument Reverb**, ale se zaměřením na specifické vlastnosti reverbu v místnosti. Pomocí této části efektu přidáte reverb k suchému zvuku, když nejsou k dispozici vzorky prostředí, nebo jednoduše vytvoříte zvuky tradičních nahrávek s elektronicky generovaným reverbem. Předvolby poskytované pro tento modul odrážejí různé charakteristiky prostředí.

Protože fungování této efektové sekce je totožné s modulem **Instrument Reverb**, prostudujte si předchozí kapitolu, kde najdete pojmy, vysvětlení typů a parametrů reverbu.


## 10.8 MODUL 4

### 10.8.1 FX 4 MULTI EFFECTS



Efekty v tomto modulu zahrnují vše, co není spojeno s **Ambience**, **Instrument Reverb** nebo **Room Reverb**, jako například frekvenční modulace. Výsledky se získají pomocí algoritmů k vytvoření určitého účinku.

Následující tabulky poskytují přehled dostupných algoritmů a jejich parametrů. Na rozdíl od modulů reverb se parametry modulu **Multi Effects** mění v závislosti na vybraném algoritmu. Parametry vzájemného účinku jsou parametry bicí soupravy a jsou uloženy přímo v soupravě.

Multi Effects –Parametry Vzájemného Účinku (Mutual Parameters)		
Parametr	Rozsah	Popis
<b>Level</b>	∞ - 0 dB	Řídí úroveň vyvážení mezi suchým a mokřím signálem odeslaným do <b>mixu</b> . Pokud je v režimu <b>FX 4 Send</b> zapnuto „Dry“ ( <i>wiz na str. 56</i> ) (odpovídá konfiguraci „ <b>Side chain</b> “), <b>Level</b> bude řídit rovnováhu mezi suchým a mokřím signálem odeslaným do <b>mixu</b> . Při vypnutém „Dry“ je efekt nakonfigurován jako efekt typu <b>Insert</b> , kde úroveň <b>Send a Level</b> mají stejnou funkčnost a stejným způsobem přispívají k přítomnosti efektu v <b>Mixu</b> . Pro tichý efekt zvolte nízké polohy faderů a vyšší pozice pro více současných efektů.
<b>Send to Room Reverb</b>	∞ - 0 dB	Když je funkce Room reverb aktivní pro zvuk Dry, můžete také cítit potřebu simulace místnosti ve více efektech, aby mohli oba žít ve stejném prostředí. Nízké polohy faderu vyšlou vysoce utlumený signál a v důsledku toho přidají do efektu menší komponentu místnosti. Vysoké posuvné pozice zdůrazní prostředí v mixu efektů.
 <b>Pozn.</b>		Tyto parametry nejsou součástí správy předvoleb, ale jsou uloženy jako parametry bicí soupravy pomocí přímé metody (Uložit bicí soupravu).

Následující parametry jsou spojeny s **bicí soupravou (Drum Kit)** a popisují základní vlastnosti efektu. Proto jsou k dispozici obě možnosti ukládání: přímá metoda („Vlastní nastavení“) a nepřímá metoda (předvolby). Úpravy hodnot parametrů lze uložit do paměti buď uložením bicí soupravy nebo vytvořením / přepsáním předvolby efektu.

Wah-Wah				
Efekt Wah-Wah je vytvářen dynamickým „kartáčováním“ ve frekvenčním spektru suchého signálu pomocí specifického zvukového filtru. Místo klasického pedálového ovládání používá G9 měření síly úderu (MIDI Velocity) k řízení pohybu filtru podél frekvenčního spektra.				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
<b>Typ filtru (Filter Type)</b>	Low Pass, Band Pass			Vyberte mezi filtrem High Cut (Low Pass) nebo Band Pass Bell. Základní konstanty: Šířka přechodu: 12 dB (Low Pass)
<b>frekvence (Frequency)</b>	100Hz - 8kHz	Hz		V závislosti na zvoleném <b>typu filtru</b> nastavuje tento parametr střední frekvenci dolního průchodu nebo pásmového průchodu pro hodnotu rychlosti zdvihu 0 (počáteční bod).
<b>Resonance (Resonance)</b>	1-127			Odpovídá faktoru „Q“ u ekvalizéru. Tento parametr řídí šířku tvaru zvonového filtru ( <b>pásmový průchod</b> ) a v případě, že zvolíte možnost <b>Nízký průchod</b> , bude <b>Resonance</b> ovládat tvar zvonku „překročení“ při <b>frekvenci filtru</b> . Nastavte šířku tvaru zvonového filtru od 0 (žádná rezonance, široká) do nejnižší polohy posuvníku do 127 (maximální rezonance, úzká) v nejvyšší poloze posuvníku.
<b>Sensitivity</b>	0-100	%		Citlivost definuje, do jaké míry může dynamika úderu na pad (rychlost) řídit pohyb specifikovaného filtru podél možného frekvenčního spektra. Filtr je definován pomocí parametrů <b>Typ filtru</b> , <b>Počáteční frekvence</b> a <b>Resonance</b> . Technicky <b>Sensitivity</b> funguje jako multiplikátor (atenuátor) intenzity efektu při specifické úrovni rychlosti úderu. Příklad: Při nastavení <b>Sensitivity</b> na 50% bude úder na pad s maximální silou 127 způsobovat, že se filtr bude pohybovat pouze v polovině možného frekvenčního rozsahu v zadaném <b>směru</b> , zatímco stejná rychlost úderu při 100% citlivosti by vyčerpala celé možné frekvenční spektrum. Hodnoty se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (100%).
<b>Směr (Direction)</b>	Up, Down			Nastavuje směr pohybu pro <b>typ filtru</b> počínaje <b>frekvencí</b> .
<b>Decay</b>	(-10) ms – (+5) s	s		Decay určuje, jak rychle se <b>sledovač obálky</b> , který řídí aktivitu filtru nebo útlum, vrací do své výchozí polohy po sledování maximální povolené síly úderu definované silou a citlivostí úderu. Kromě pohybu filtru můžete navíc regulovat přítomnost efektu filtru v mixu úpravou rychlosti útlumu sledovače obálky (envelop tracker). Hodnoty se pohybují od -10 ms (rychle) do 5 sekund (pomale) s nelineárním průběhem doby rozpadu při pohybu posuvníku.

Distortion / Saturation				
<p>Přetíží zvukový signál gainem a přidá do mixu další harmonické frekvence, což má za následek plnější, ale v případě zkresení také ostřejší zvuk. Tato metoda je náchylná ke zvyšování frekvenčních amplitud ve frekvenčním spektru, což má za následek, že amplituda by při více a více frekvencích překročila 0 dB. V důsledku toho je zvukové <b>oříznutí</b> nuceno generovat efekt přidaných harmonických v audio mixu.</p> <p>K dispozici jsou dvě metody, které se liší ve způsobu řešení oříznutí: <b>Distortion</b> a <b>Overdrive</b>. Zatímco zkresení radikálně vyrovnává amplitudy překračující 0 dB (<b>tvrdé oříznutí</b>), Overdrive zaokrouhlí amplitudu na hranici šířky pásma, kde by nastalo oříznutí (<b>měkké oříznutí</b>). Která metoda poskytuje lepší výsledky, závisí na použitém zvukovém materiálu (vzorky).</p>				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
Typ (Type)	OD, DS			Vyberte si ze dvou metod vytváření efektů se zřetelnými charakteristikami: <b>OD (Overdrive)</b> a <b>DS (Distortion)</b> . Zatímco modely Overdrive vykazují charakteristiky známé z trubkových zesilovačů, zkresení poskytuje charakteristiky zkresení typické pro tranzistorové zesilovače.
Drive	0-100	%		Tento parametr řídí intenzitu efektu (zvětšení amplitudy frekvence). Hodnoty se pohybují od 0% (lineární) do 100% (maximální hodnota Drive).
Frequency	250Hz - 8kHz	Hz		Tento parametr určuje frekvenční spektrum ovlivněné zvoleným <b>typem</b> efektu. Pokud dáváte přednost saturaci pouze spodního konce kmitočtového spektra, nastavte požadovanou frekvenci filtru pro <b>dolní propust</b> s přechodovou strmostí 12 dB.
Post Gain	(-∞) - 0	dB		Přidání tohoto typu efektu značně zesílí výstupní signál. Se získáním gainu můžete mix utlumit. Hodnoty se pohybují od -∞ (ztlumené) do 0 (min. útlum).

Chorus				
<p>Vytváří plnější zvuk iluzí více nástrojů, které hrají současně. Efektu je dosaženo zdvojnásobením suchého zvuku a mírným posunutím odladěného duplikátu v čase (pevná doba zpoždění 20 ms). Frekvenční modulace duplikovaného signálu je řízena různými dostupnými průběhy LFO.</p>				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
Typ (Type)	Sine, Triangle			Určuje průběh posunu základního nízkofrekvenčního oscilátoru (LFO). Toto je kontrolní křivka mimo slyšitelné spektrum lidského sluchu (pod 20 Hz, viz také <b>modulační frekvence</b> ). S průběhem můžete dát efektu odlišné vlastnosti. Sinus vytváří hladké vlastnosti, zatímco trojúhelník umožňuje více zemitých charakteristik zpožděného duplikátu.
Modulační frekvence (Modulation Rate)	0-10	Hz		Řídí rychlost posunu LFO a tím i rychlost vlnivého zvuku. Tento parametr řídí periodu tvaru LFO.
Modulation Depth	0-127			Řídí intenzitu efektu úpravou výšky amplitudy LFO. Hodnoty parametru se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (intenzivní).



Flanger				
<p>Zdvojnásobí suchý signál a přemístí jej během krátké doby zpoždění, takže suchý signál a duplikát nebudou vnímány jako 2 odlišné zvuky. Ve srovnání s podobnými efekty Flanger zpožďuje duplicitní signál o něco více než tradiční Phaserovy efekty a Flanger přijímá zpětnovazební signály ke zpracování modulace, což má za následek účinek podobný zvuku tryskového letadla. Flangery používají kónickou filtraci pro frekvenční modulaci duplikovaného signálu. Dynamika pohybu filtru z vysokých frekvencí na nízké frekvence je řízena pomocí LFO (sinus).</p>				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
<b>Modulační frekvence (Modulation Rate)</b>	0-10	Hz		Řídí délku periody tvaru LFO a tím i frekvenci generovaného rozmítnání.
<b>Modulation Depth</b>	0-127			Řídí intenzitu efektu úpravou výšky amplitudy LFO. Hodnoty parametrů se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (intenzivní). Tento parametr určuje, jak efekt je znatelný nebo vyřešen. Počínaje vysokými kmitočty určujete, do jaké míry je základní filtr LFO řízený <b>Comp Filter</b> oprávněn cestovat do nízkofrekvenčního spektra, zatímco se pohybuje tam a zpět.
<b>Delay Time</b>	0.125 -10	ms		Určete dobu zpoždění offsetu a modulovaného duplikovaného signálu.
<b>Feedback</b>	0-127			Řídí počet kopií signálu, které se vracejí zpět do efektové jednotky, aby se vylepšil efekt comp filtru, dokud efekt nezmizí. Zvolte nízké polohy faderů pro méně zpětných vazebních signálů a vysoké polohy faderů pro spoustu zpětnovazebních signálů a silné vylepšení filtrování.

Phaser				
<p>G9 modeluje efekt pomocí 6-vrubového filtru přímo aplikovaného na suchý signál. Podobně jako <b>Wah-Wah</b> je účinek generován „kartáčováním“ filtrem skrz frekvenční spektrum. Avšak zatímco dynamika pohybu Wah-Wah je řízena intenzitou úderu, pohyb pomocí Phaseru je řízen sinusovým LFO průběhem. Ve srovnání s <b>Flangers</b>, Phasers umožňují pohyb filtru kolem vrubových frekvencí, zatímco filtry vytvářející Flanger efekt začínají na vysokých frekvencích a pohybují se dolů na spektra s nižší frekvencí. Parametry poskytované pro Phasers modelují pohyb filtru i tvar filtru (Resonance).</p>				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
<b>Modulation Rate</b>	0-10	Hz		Řídí délku periody tvaru LFO a tím i frekvenci generovaného rozmítnání.
<b>Modulation Depth</b>	0-127			Řídí intenzitu efektu úpravou výšky amplitudy LFO. Hodnoty parametrů se pohybují od 0 (vypnuto) do 127 (intenzivní).
<b>Resonance (Resonance)</b>	0-127			Zdůrazňuje určité frekvence v období nebo rozmítnání. Odpovídá faktoru Q u ekvalizéru. Nastavte šířku tvaru zvonového filtru od 0 (bez rezonance) do nejnižší polohy posuvníku do 127 (maximální rezonance, široký) v nejvyšší poloze posuvníku. Pomocí tohoto parametru ovládáte tvar kolem všech vrcholů filtru současně.

Auto Pan				
Přepíná zvuk mezi levým a pravým reproduktorem v 180 ° mimo fázi. Objem obou kanálů (vlevo a vpravo) je řízen sinusovým LFO průběhem.				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
<b>Modulační frekvence (Modulation Rate)</b>	0-20	Hz		Řídí délku periody LFO průběhu a tím i frekvenci střídavého účinku.
<b>Modulation Depth</b>	0-127			Řídí intenzitu přesouvání (Panning) efektu. Hodnoty se pohybují od 0 (rovná se Mono) do 127 (plná změna mezi hodnotami 63L a 63R).

Bit Crusher				
Tento efekt přidává vašemu zvuku ostrot tím, že snižuje rozlišení tvaru signálu. (podél amplitudy a periody).				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
<b>Bit Resolution</b>	0-16	bit		Tento parametr pixeluje zvukový signál a snižuje rozlišení signálu (vertikální směr, bitová hloubka). Hodnoty: 0 (bez omezení), 1 bit až 16 bitů
<b>Down Sampling</b>	1-16			Snižuje rozlišení vlnové periody snížením vzorkovací frekvence. (horizontální směr, kvalita) Hodnoty jsou definovány jako faktor redukce a jsou v rozsahu od 1 (bez omezení) do 16 (snížení až na 1/16 původní vzorkovací frekvence).
<b>Jas (Brightness)</b>	0-100	%		<b>Bit Resolution</b> a <b>Down sampling</b> jsou náchylné ke zvyšování podílu vysokých frekvencí ve výstupním signálu. <b>Jas</b> upravuje frekvenci filtru Low Pass (High Cut) s přechodovou štrmostí 12 dB. Nízké polohy jezdců odpovídají nízkým frekvencím filtru a méně vysokým frekvencím, zatímco vysoké polohy jezdců se promítají do vysokých frekvencí filtru, a tudíž filtrují méně vysokých hodnot.

Delay				
Zaznamenaná část přehrávaného zvuku a přehrává jej opakovaně (multi-echo).				
Parametry	Rozsah	Jedn.	Dry/Wet	Popis
FX Type	Mono, Stereo			Mono vytváří mono signál slyšitelný na obou reproduktorech současně. Ve stereofonním režimu se zpožděné signály mění mezi levým a pravým reproduktorem. Mono signál se přesune do levého reproduktoru a druhý signál pro stereo efekt se vloží mezi mono signál na protějším reproduktoru. V důsledku toho zdvojnásobí frekvenci zpětné vazby (nebo zkrátí <b>dobu zpoždění</b> na polovinu).
Dobu zpoždění (Delay Time)	1-1365	ms		Řídí dobu mezi opakováními.
Feedback	0-127			Řídí počet opakování, dokud účinek nezmizí. Zvolte nižší polohy faderů pro méně opakování a vysoké pozice faderů pro mnoho opakování.
Pre-Low-Pass	2-8	kHz		Snižuje vysoké frekvence suchého signálu nad nastavenou řeznou frekvenci. Efekt se přenáší pouze frekvence pod prahovou frekvencí. Strmost svahu filtru je 12 dB. Funkce Pre-Low-Pass pracuje pouze se zpožděným zvukem. Samotný suchý signál není ovlivněn.
High Damp	0-100	%		Filtr, který způsobuje, že se vysoké kmitočty reverbů utlumují rychleji než ostatní. Posuvník je v rozsahu od 0% (bez tlumení) do 100% (maximální tlumení). Zvolte vyšší hodnoty, abyste vytvořili zpoždění, které se rozběhne do vzdálenosti, zatímco nízké hodnoty tlumení nechají zpoždění zůstat v blízkosti suchého zvuku.



## 11 NASTAVENÍ TRIGER (TRIGGER SETTINGS)



Ve volbě „Trigger Settings“ řídíte chování se senzorů připojených zařízení. Při této volbě prosím zohledněte, že horní 3 Hardware a Software regulátory na levé straně změní obsazení funkce volby pro: **High Level**, **Head/Bow Threshold** a **Head/Bow Gain**. Tím je možno regulovat nejdůležitější Triger parametry formou Hardware regulátoru.

Výrobce doporučuje použití továrně přednastavených padů (pokud jsou k dispozici) výběrem z **Triger banka** a nabídky **Nastavení (Setup)**. Vedle toho ale G9 nabízí mnoho parametrů k úpravě jakéhokoliv trigeru a tím přizpůsobení se Vašemu stylu hry. Naučte se, jak vytvořit vlastní Triger banku a nastavení a získajte znalost níže zobrazených parametrů.

The screenshot displays the Trigger Settings interface with the following sections:

- Head Gain:** A vertical slider set to 0. A 'Peak' bar graph shows the Snare pad selected.
- Trigger Selection:** Shows the 'Setup' for 'GEWA STUDIO' and 'GEWA Snare 12inch'. It includes visual representations of the 'Head' and 'Rim' pads.
- Trigger Settings:** Divided into 'Head Gain' (set to 68), 'Head Threshold' (set to 3), 'Head High Level' (set to 68), 'Scan Time' (set to 40), 'Retrigger Mask' (set to 3), and 'X-Talk' (set to 4).
- Master:** Includes a 'Mute' button and a 'Volume' slider set to -12 dB.
- Trigger Monitor:** Shows 'Pad Monitor' and 'X-Talk Monitor' for various pads: Kick, Snare, Tom 1, Tom 2, Tom 3, Tom 4, Ride, Hi-Hat, Crash 1, Crash 2, Aux 1, Aux 2, Aux 3, and Aux 4.

On the right side, there is a vertical toolbar with icons for Performance, Kit Editor, Effects, Trigger Settings, General Settings, Tools, and Preview.

### 11.1 MODUL 1

#### 11.1.1 DETEKCE TRIGERU (TRIGGER DETECTION)

This close-up shows the 'Trigger Detection' section. It features a 'Peak' bar graph with 14 channels: Input, Kick, Snare, Tom 1, Tom 2, Tom 3, Tom 4, Ride, Hi-Hat, Crash 1, Crash 2, Aux 1, Aux 2, Aux 3, and Aux 4. The Snare pad is highlighted. To the right, there is an 'Auto Select' toggle (currently 'on') and a 'Peak Detection' button labeled 'Reset'.

Sada funkcí Triger Detection je hostitelem dvou hlavních kategorií funkcí:

- Výběr vstupních kanálů (Pads)

- Monitorování výkonu spouštění (Peak Monitoring)

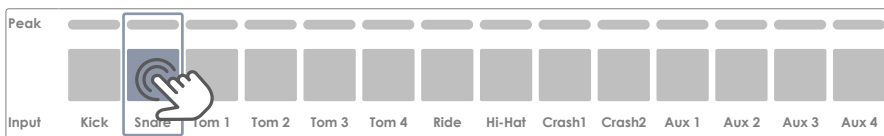
Nejen vzhled tohoto modulu je stejný jako funkce **Channel Select** nastavená v editoru **Kit** → **Modul 1**, ale také jeho funkce je identická. Mějte však na paměti, že spouštěcí monitory se aktualizují pouze v aktivním režimu a nemusí nutně zobrazovat stejné hodnoty barev v řádku píků při přepínání tam a zpět mezi editorem Kit a nastavením Trigeru.

Před pokračováním je důležité pochopit, že všechny funkce dostupné v modulech 2 a 3 se silně týkají padu vybraného ve **vstupních kanálech**. Kdykoli se zdá, že nastavení v těchto modulech nemá žádný vliv na spouštěcí výkon, můžete zkontrolovat, zda pad, který hrajete, odpovídá vybranému vstupnímu kanálu. Totéž platí pro vybranou součást padu v modulu 2.

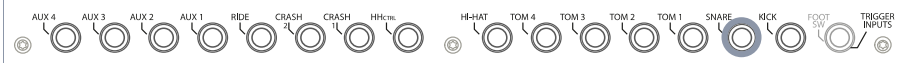
### 11.1.1.1 VSTUPNÍ KANÁLY (INPUT CHANNELS)

Hlavním účelem funkce výběru kanálu je vybrat připojené pady z důvodu přiřazení různých zvuků (Kit Editor) nebo úpravy jejich spouštěcích parametrů (Trigger Settings). Pořadí Padů zleva doprava odpovídá pořadí spouštěcích vstupů zadního panelu.

Vyberte připojený pad kliknutím na tlačítko nad názvem padu. Vybraný pad je zvýrazněn okolním rámečkem.



#### G9 Porty – Vstupní kanály



Řádek **Peak** si pamatuje nejvyšší hodnotu rychlosti zjištěnou při hraní a pro každý pad zvlášť. Funguje stejně jako vrcholové řady dostupné v jiných modulech a **vrací maximální sílu napříč všemi komponenty padu**. V důsledku toho jste informováni o problému s padem při pozorování barvy píku. Hlubší analýza však musí následovat v režimu nastavení trigeru pomocí Pad Monitor (modul 4).

V řádku **Peak** je stupnice síly 0-127 převedena na hodnoty barev, které závisí na vybraném motivu uživatelského rozhraní. Nejprve zkontrolujte téma UI, abyste mohli interpretovat barvy vrácené pod Peak. (Viz **General Settings** → **Modul 4** → **Device** → **UI Theme**)

Následující tabulka ukazuje vztah mezi hodnotou síly, motivem uživatelského rozhraní a použitými barevnými přechody:

#### Barevná škála znázorňující sílu vstupního signálu pro jednotlivá uživatelská schémata

Hodnota Velocity MIDI	UI Theme		
	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	Protanopia Deutanopia	Grayscale
Špička (126-127)			
Normální výše (125)			
Normální níže (1)			

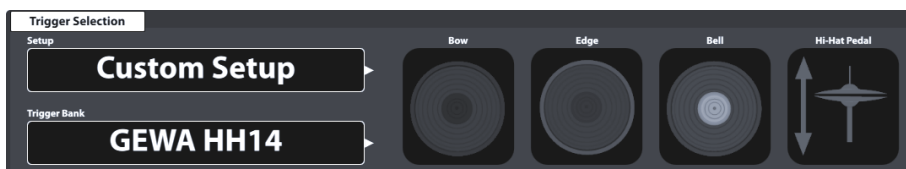
### 11.1.1.2 AUTOMATICKÝ VÝBĚR (AUTO SELECT)

Pomocí automatického výběru je možné vybrat vstupní kanál přehráním připojeného padu na jedné z jejích součástí. Zapnutím této funkce **[on]** se přidá funkce play-to-select ke standardní funkci výběru klepnutím na obrazovce. Doporučujeme tuto funkci používat obezřetně, protože při náhodném dotyku s jinými pady může způsobit zmatek.

### 11.1.1.3 DETEKCE VYBUZENÍ (PEAK DETECTION)

Pomocí této funkce můžete resetovat peak monitor aktivního modulu na hodnotu barvy přiřazenou hladině síly 0. To je zvláště důležité pro kontrolu, zda změněné spouštěcí parametry pracují podle potřeby. Klepnutím na **[Reset]** obnovíte Peak Monitor a vymažete historii detekce.

## 11.2 MODUL 2



### 11.2.1 VÝBĚR TRIGERU (TRIGGER SELECTION)

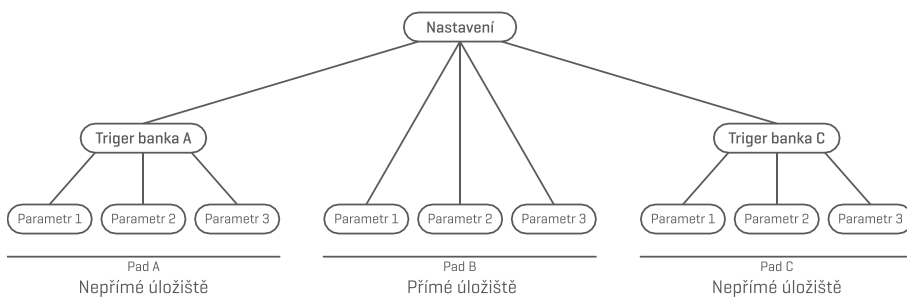
#### 11.2.1.1 NASTAVENÍ (SETUP)

Kolekce spouštěcích bank může být seskupena do nastavení, které obsahuje všechny spouštěcí banky přiřazené dostupným vstupním kanálům. V důsledku toho můžete načíst všechny spouštěcí banky současně načtením nastavení. To je zvláště užitečné při experimentování se spouštěcími parametry banky různých padů. Tímto způsobem můžete uložit nastavení a přepínat mezi různými nastaveními pro porovnání spouštěcí chování. Stejně jako v **efektivním režimu** není povinné ukládat úpravy hodnot parametrů (modul 3) jako **Triger banka** (modul 2). Při ukládání nastavení je k dispozici také funkce **přímého úložiště**. Pole předvoleb spouštěcí banky zobrazí „**Vlastní nastavení**“, jehož hodnoty parametrů lze ještě později převést na předvolbu.

Nezapomeňte uložit nebo vytvořit nastavení po vytvoření spouštěcí banky, jinak instalační program při příštím načtení vyvolá předchozí spouštěcí banky. Protože však nová spouštěcí banka existuje, můžete ji vždy vyrovnat přiřazením správné předvolby spouštěcí banky a opětovným uložením nastavení.



Při nastavení nahoře je přednastavená hierarchie parametrů nastavení spouštěče strukturována takto:




### 11.2.1.1.1 STANDARDNÍ NASTAVENÍ (STANDARD SETUPS)

Tato **nastavení** přiřazují výchozí předvolby **Trigger banka** všem dostupným **vstupním kanálům**, které ukládají hodnoty parametrů optimalizované pro komponenty padu GEWA a lze je nalézt v **prohlížeči Trigger Bank Selection** pod položkou **Výchozí předvolby (Default presets)**.

**Standardní nastavení** je navrženo tak, aby odpovídalo běžným konfiguracím dostupných padů GEWA. Zkontrolujte svou konfiguraci a přiřadte odpovídající spouštěcí banku pro nejlepší spouštěcí výkon. V následující tabulce je uvedeno, jak každé standardní nastavení konfiguruje vstupní kanály s aktivačními bankami (předvolby):



Standardní nastavení dle GEWA Shell Configuration			
Input	Setup		
	GEWA STUDIO Trigger banka	GEWA PRO 5 Trigger banka	GEWA PRO 6 Trigger banka
Kick	GEWA Kick 18inch	GEWA Kick 18inch	GEWA Kick 18inch
Snare	GEWA Snare 12inch	GEWA Snare 14inch	GEWA Snare 14inch
Tom 1	GEWA Pad 10inch	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch
Tom 2	GEWA Pad 10inch	GEWA Tom 12inch	GEWA Tom 12inch
Tom 3	GEWA Pad 12inch	GEWA Tom 14inch	GEWA Tom 12inch
Tom 4	GEWA Pad 12inch	GEWA Tom 14inch	GEWA Tom 14inch
Ride	GEWA Ride 18inch	GEWA Ride 18inch	GEWA Ride 18inch
Hi-Hat	GEWA HH 14inch	GEWA HH 14inch	GEWA HH 14inch
Crash 1	GEWA Crash 14inch	GEWA Crash 14inch	GEWA Crash 14inch
Crash 2	GEWA Crash 14inch	GEWA Crash 14inch	GEWA Crash 14inch
Aux 1	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch
Aux 2	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch
Aux 3	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch
Aux 4	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch	GEWA Tom 10inch
 Pozn.	Výchozí nastavení <b>Factory Setup</b> je <b>GEWA STUDIO</b> Pokud jste zakoupili jinou konfiguraci GEWA Shell, nahrajte nejprve odpovídající nastavení, abyste zajistili nejlepší spouštěcí výkon. (Viz také kapitola 11.2.1.3.1 Předvolby nahrávání (Loading presets) na str. 78)		

Výše uvedená nastavení lze také použít jako výchozí bod pro přizpůsobení hardwarových nastavení.

Následující sekce vás provedou procesem vytváření nových nastavení. Naučíte se také upravovat, přejmenovávat, měnit a mazat stávající předvolby.

### 11.2.1.2 TRIGGER BANKA (TRIGGER BANK)

Na rozdíl od zvuků přiřazených ke komponentám padu (Kit Editor) nejsou hodnoty spouštěcích parametrů ukládány přímo do bicí soupravy, ale do jejich vlastní předvolby, která je nezávislá na jakékoli soupravě. To má smysl, protože detekce spouštění souvisí s hardwarem a nezávisí na žádaných zvukových parametrech. Při změně zvuku zůstanou všechny hodnoty spouštěcích parametrů stejné, protože stále hrajete na stejný hardware. Z tohoto důvodu funguje celá spouštěcí sekce odlišně od editoru soupravy, i když její vzhled je podobný.

Spouštěcí banky jsou uloženy na vstupním kanálu (pad), obsahující všechny hodnoty parametrů v reálném čase pro každou komponentu padu. Rozdíl v pojetí **Sound Select** (Editor editoru) a **Trigger banka (Trigger Bank)** se projevuje ve skutečnosti, že název v poli spouštěcí banky se neaktualizuje, když klepnete na různé ikony komponentů modulu 2. Parametry v **Trigger Settings** → **Modul 3** se budou aktualizovat v závislosti na aktivní součásti.

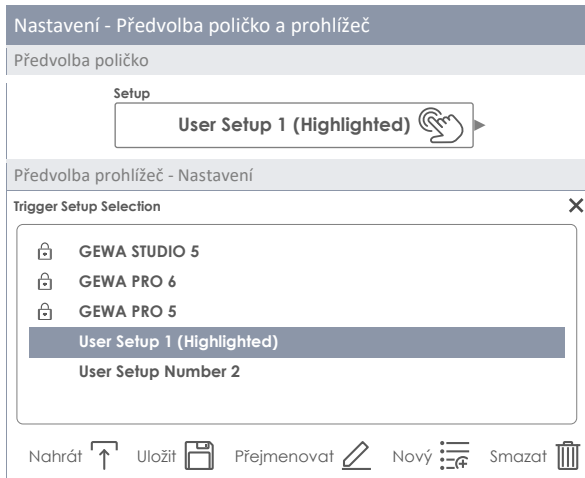
Kromě pole **Výběr zvuku (Sound Select)** v editoru soupravy je pole spouštěcí banky **pole předvolby**, které přidává další krok v hierarchii ukládání hodnot parametrů. Řídí se pravidly a zásadami systému správy předvoleb G9.

### 11.2.1.3 PŘEDVOLBY – NASTAVENÍ A TRIGER BANKA (PRESETS - SETUP AND TRIGGER BANK)

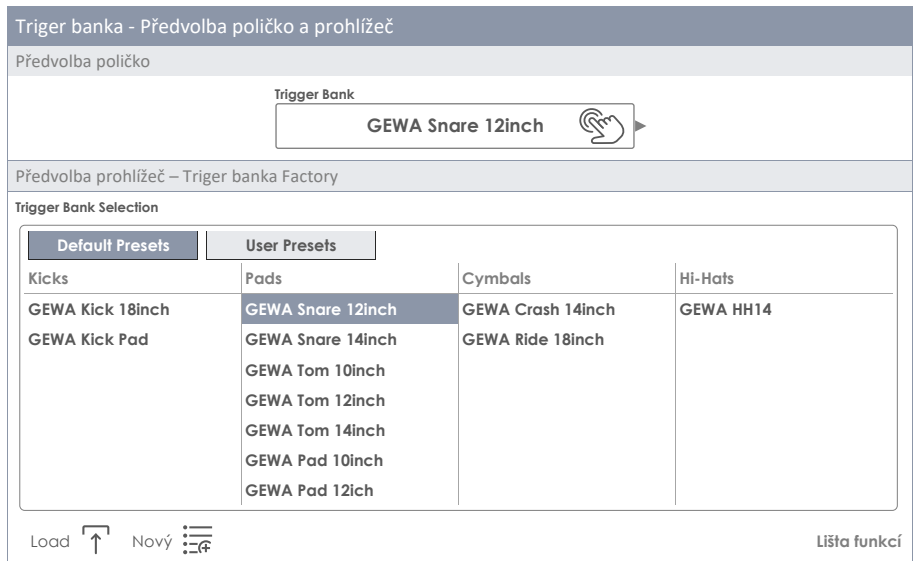
G9 poskytuje řadu možností pro správu přednastavených knihoven. Ke knihovně a jejím funkcím se dostanete klepnutím na pole **Předvolba**. Pokud jde o nastavení spouštěcí, příslušná předvolená pole pro nastavení a spouštěcí banky jsou umístěna v modulu 2. Hodnoty parametrů uložené v těchto předvolených polích jsou odvozeny z modulu 3. Vysvětlení viz následující Screenshot:



G9 rozlišuje mezi **továrními předvolbami** (předchozí ikona zámku) a **uživatelskými předvolbami** (bez ikony zámku). Oba se objeví v seznamu, který se objeví, když kliknete na pole předvolby. Pokud jde o **nastavení**, pole a prohlížeče vypadají takto:








V případě **Triger Banky** je odpovídající přednastavený prohlížeč strukturován takto:










Předvolba prohlížeč – Trigger banka User

Trigger Bank Selection X

Default Presets		User Presets	
Kicks	Pads	Cymbals	Hi-Hats
My Custom Kick Pad	My Custom Snare My Custom Tom 12in		Customized GEWA HH

Nahrát  Uložit  Přejmenovat  Nový  Smazat  Lišta funkcí

V dolní části každého seznamu najdete všechny funkce použitelné pro každou skupinu předvoleb, v závislosti na zvýrazněné položce. Pokud jde o uživatelské předvolby, paleta možností je rozšířena, protože tovární předvolby nelze upravovat. Klikněte na uživatelské předvolby nebo tovární předvolby v dialogu pro výběr předvolby pro porovnání. Následující tabulka obsahuje přehled dostupných funkcí:

Správce Předvoleb – Lišta funkcí					
Kategorie	Funkce				
	Nahrát	Uložit	Přejmenovat	Nový	Smazat
Firmní nastavení					
Uživatelské nastavení					

Další sekce pojednávají o funkcích liště funkcí.

### 11.2.1.3.1 PŘEDVOLBY NAHRÁVÁNÍ (LOADING PRESETS)

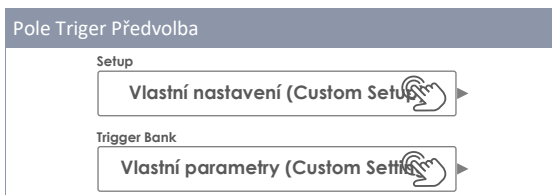
Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na předvolbu, kterou chcete nahrát.
3. Kliknete na **[Nahrát]** na liště funkcí.

Dialog se automaticky uzavře a nová předvolba je aktivní.

### 11.2.1.3.2 ULOŽENÍ NOVÉ PŘEDVOLBY (SAVING NEW PRESETS)

V přípravě zkontrolujte, zda pole **[Předvolba (Preset)]** obsahuje název „**Vlastní parametry (Custom Setting)**“ nebo „**Vlastní nastavení (Custom Setup)**“. To znamená, že se hodnoty změnilly a liší se od hodnot uložených v aktivní **Trigger banka** nebo **Nastavení (Setup)**.



S viditelným **Custom Setup/Setting** postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte na **[Nový]** na liště funkcí.
3. Pojmenujte Vaši předvolbu za použití klávesnice.
4. Potvrďte kliknutím na **[OK]**.



**Pozn:** Nově vytvořená spouštěcí banka bude přidána pouze do přednastavené knihovny. Při aktivním nastavení se automaticky neukládá. Aby bylo zajištěno, že se nové přednastavení načte s nastavením, budete muset nastavení také uložit. Pokud ne, předchozí spouštěcí banky budou zapamatovány při příštím načtení nastavení.

### 11.2.1.3.3 PŘÍMÉ UKLÁDÁNÍ PARAMETRŮ A NASTAVENÍ (SETUPS)

G9 umožňuje ukládání hodnot parametrů přímo do nastavení bez uložení jednotlivých předvoleb pro spouštěcí banky. Místo přednastaveného názvu se v poli **Triger banka (Trigger Bank)** zobrazí „**Vlastní parametry (Custom Setting)**“. To je případ, kdy se hodnoty parametrů liší od existující předvolby. Stále je možné uložit vlastní nastavení jako předvolbu později a zpřístupnit určité hodnoty parametrů i pro další nastavení.

K dispozici jsou dvě možnosti přímého ukládání:

- a. Přepsat existující nastavení
- b. Vytvořit nové nastavení

Pokud zvolíte přímé ukládání hodnot parametrů, postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Nastavení (Setup)]** a otevřete prohlížeč **Trigger Setup Selection**.



2. Zvolte jednu z následujících možností:
  - a. Přepište existující nastavení označením jména v seznamu a poklikáním na **[Uložit]**.
  - b. Vytvořte nové nastavení kliknutím na **[Nový]** na liště funkcí, napište nové jméno a potvrďte poklikáním na **[OK]**.

### 11.2.1.3.4 PŘEPŠÁNÍ PŘEDVOLBY (OVERWRITE PRESETS)

Uživatelské předvolby můžete přepsat aktuálními hodnotami nastavenými v rozhraní. Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (předchozí ikona zámku).

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte na jméno předvolby, které chcete přepsat.
3. Klikněte na **[Uložit]** na liště funkcí.

### 11.2.1.3.5 PŘEJMENOVÁNÍ PŘEDVOLBY (RENAMING PRESETS)

Přejmenování předvolby ovlivní pouze název předvolby a zachová hodnoty jednotlivých parametrů. Tato možnost je k dispozici pouze pro uživatelské předvolby (bez předchozí ikony zámku).

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby v rozevírací nabídce.
3. Klikněte na **[Přejmenovat]** na liště funkcí.
4. Zapište jméno pro novou předvolbu za použití klávesnice.
5. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

### 11.2.1.3.6 SMAZÁNÍ UŽIVATELSKÉ PŘEDVOLBY (DELETING USER PRESETS)

Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (předchozí ikona zámku).

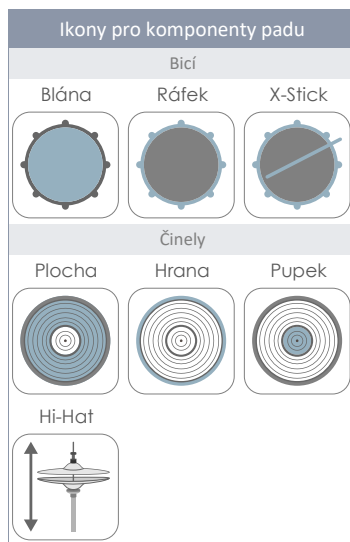
Postupujte takto:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby v rozevírací nabídce.
3. Klikněte na **[Smazat]** na liště funkcí.

### 11.2.1.4 KOMPONENTY PADU

Ikony komponenty padu jsou umístěny na pravé straně modulu 2. Kliknutím na ikonu aktivujete komponentu, čímž získáte přístup k jejím parametrům v modulu 3. Vzhled ikon a jejich pojmenování závisí na přiřazené **Triger banka (Trigger Bank)**. Přiřazení spouštěcí banky činelů zobrazí ikony Plocha / Pupek / Hrana a parametry činelů v modulu 3, i když odpovídající vstupní kanál je označen jako např. "Snare". To znamená, že ve většině případů můžete převést vstupní kanál padů na vstupy činelů a naopak. Ne všechny součásti spouštěcí banky však musí být dostupné z důvodu odlišného hardwarového návrhu kanálu na spouštěcí desce.

Při porozumění nastavení spouštěče G9 je důležité zdůraznit, že všechny sady funkcí a parametry modulu 3 se vždy vztahují na vybraný pad pod **Vstupními kanály** a její aktivní složku (ikona komponenty v modulu 2). Změnou padu nebo komponenty se odpovídajícím způsobem aktualizují hodnoty parametrů v modulu 3. Chcete-li sledovat nastavení spouštěče, zkuste se podívat na tento režim jako kaskádu vstupních kanálů, komponent a parametrů:



## 11.3 MODUL 3

Tento modul je hostitelem všech relevantních přístupných parametrů pro jemné vyladění spouštěcího výkonu vašich padů. Zde můžete kalibrovat zařízení G9 na zařízení třetích stran a optimalizovat komunikaci mezi pady a konzolou.

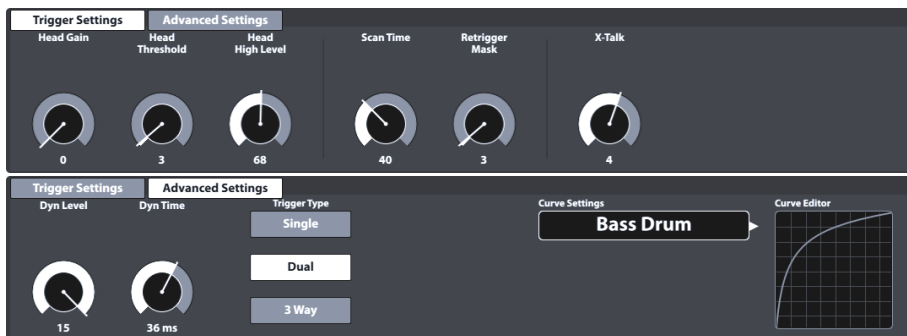
V případě problémů se spuštěním prosím začněte podle poskytnutých **Nastavení (Setups)** a **Triger banka (Trigger Bank)** a mírně experimentujte s dostupnými parametry.

**i Tip:** Je-li k dispozici, nejprve načtěte poskytnuté tovární **spouštěcí banky**. Pokud jde o zařízení GEWA, **Standard Setups** přiřazují spouštěcí banky pro zařízení GEWA všem vstupním kanálům.

Tato část se zaměřuje na vysvětlení parametrů a termínů, abyste získali pochopení, který parametr je třeba prozkoumat, když dojde k určitému problému.

Nakonec, když jste spokojeni s výkonem, uložte hodnoty parametrů jako předvolbu (Triger banka nebo přímo jako Setup). Správa předvoleb ohledně nastavení spouštění je podrobně vysvětlena v předchozí části (Viz kapitola 11.2.1.3 Předvolby – Nastavení a Triger banka (Presets - Setup and Trigger Bank) na str. 76).

Přístupné spouštěcí parametry závisí na součásti, která má být upravena. Proto můžeme sestavit všechny parametry do jednoduché mapy. V uživatelském rozhraní jsou parametry rozloženy do 2 sad funkcí v modulu 3: **Spouštěcí nastavení (Trigger Settings)** a **Pokročilá nastavení (Advanced Settings)**.



V následující tabulce jsou uvedeny všechny parametry dostupné podle komponenty:

Parametry triggeru dle Komponenty										
Parametry				Komponenta						
				Drums			Cymbals			
				Kick	jiné					
Parametr název		Jednotka	Rozsah	Bílá	Bílá	Ráfek	Plocha	Hrana	Pupek	HH Kontrolér
Trigger Settings	Gain	Integer	0-8	•	•	•	•	•		
	Threshold	Integer	1-127	•	•	•	•	•	•	
	High Level	Integer	8-127	•	•	•	•	•		
	Scan Time	1/10 ms	10-100	•	•	•	•	•		
	Retrigger Mask		1-127	•	•	•	•	•		
	X-Talk		0-7	•	•	•	•	•		
	High Position		0-127							•
	Low Position		0-127							•
	Chick Sensitivity		0-127							•
Advanced Settings	Dyn Time	ms	0-60	•	•	•	•	•		
	Dyn Level		0-15	•	•	•	•	•		
	Splash Sensitivity		0-127							•
	Trigger Type									
	• Single			•	•		•			
	• Dual				•		•			
	• 3Way				Aux 1-3*		Ride*			
	• Piezo					•		•		
	• Switch					•		•		
	Positional Sensing				•					
Velocity Curves (Factory)			•	•	•	•	•	•	•	
Velocity Curves (Custom)			•	•	•	•	•	•	•	

\* 3Way je specialita analogových Ride činelů Roland™, kde jsou pupek a další komponenty odděleny vlastním konektorem plug / jack. Při použití těchto činelů při výběru vstupního kanálu Ride G9 bude Aux 1 automaticky nakonfigurován jako pupek (Bell) kanál. Volitelné kanály jsou Aux 1-3, kde následující kanál Aux je vždy definován jako pupek kanál. Za tímto účelem není Aux 4 vhodný kvůli chybějícímu pupek kanálu (kterým by měl být neexistující Aux 5).

Abychom lépe porozuměli tomu, jak každý parametr ovlivňuje detekci spouštěcích signálů, poskytují následující oddíl vysvětlující materiál. Budeme řešit každý parametr podle pořadí rozložení uživatelského rozhraní.



## 11.3.1 NASTAVENÍ TRIGERU (TRIGGER SETTINGS)



Toto je první sada funkcí obsahující spouštěcí parametry. Vysvětlení a přístupy k osvědčeným postupům jednotlivých parametrů naleznete v následujících částech.

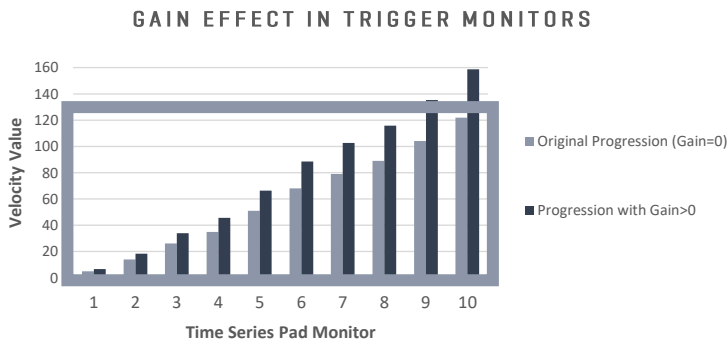
### 11.3.1.1 VYBUZENÍ (GAIN)

Jde jednoduše o zesílení spouštěcích signálů přijatých před vstupem. Některé piezo keramické prvky dostupné na trhu produkují přesné, ale slabé signály, které lze zesílit funkcí zesílení předtím, než jsou rozpoznány jako vstupní signál. Konstrukce použitého padu může také přispět ke slabým signálům. Tuto funkci použijte, pokud jste spokojeni s vývojem síly vašeho vlastního spouštěcího padu a máte pocit, že celkový vytvořený objem nemůže konkurovat jiným padům připojeným k vašemu G9. Tato funkce by se mohla hodit, když připojíte také pady třetích stran od jiných výrobců.

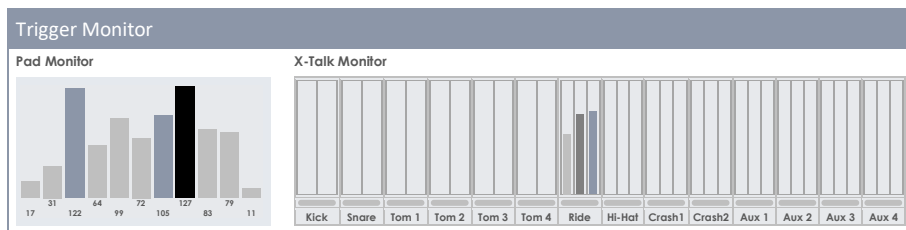
**Hodnoty Gainu** jsou v rozsahu od **0** (bez zesílení) do **8** (maximální zesílení).

Nízké hodnoty zesílení se doporučují pro zkrocení padů produkujících vysoké elektrické signály a vyšší hodnoty zesílení jsou vhodné pro pady produkující slabší elektrické signály.

Následující obrázek ukazuje účinek zvýšení hodnoty gainu při stejném postupu rychlosti v **Pad Monitor** (modul 4):



Gain násobí signál určitým faktorem. Výsledky nad maximální sílu 127 způsobí oříznutí a ztrátu dynamiky v horním spektru. Pomalu zvyšujte gain, dokud není reakce přirozená a nejsilnější úder způsobí hodnoty síly 127. Nezapomeňte také, že je obtížné kontrolovat dynamiku, když je signál slabý. Porozumět **Gainu** vždy ve spojení s přiřazenou **spouštěcí křivkou (Trigger Curve)**. Nastavené hodnoty **vysoké úrovně (High Level)** mohou navíc vytvářet zesílení komprimováním rozsahu vstupních signálů mapovaných do rozsahu rychlosti 0-127. Projev by měl být jako u akustického bubnu, pokud nechcete mít jiné výsledky.



### 11.3.1.2 PRÁH (THRESHOLD)

Tímto kolečkem nastavíte práh síly, od kterého na G9 přijímá signály vysílané detekčním senzorem (napětí). Nízké prahové hodnoty jsou preferovány pro citlivé hráče, ale často způsobují automatické spouštění kvůli vibracím prostředí. Takové signály nejsou žádoucí, protože vytvářejí zvuky, které nevycházejí z úderu na pad.

Názvu Práh předchází vždy název aktivní komponenty padu a je k dispozici téměř pro každou složku, s výjimkou pupků (činelů). Sensory pupků a okrajů spolupracují navzájem a nastavením senzoru okrajů automaticky upravujete vlastnosti pupku.

**Rozsah parametru Prahu:** 1-127

**Pro piezo vstupy:** Vstupní prahová úroveň. Nastavuje, na jaké minimální (relativní elektrické) úrovni bude signál detekován jako úder. Toto je jedno z hlavních nastavení ovlivňujících celkový výkon soupravy bubnů a nejlepší skutečná hodnota závisí na použitém typu padů. Nalezení nejlepší hodnoty může chvíli trvat.

**Pro vstupy Rim / Edge snímače:** Prahová hodnota spínače vstupu. Nastavuje, pod jakou hladinu je spínač detekován jako stisk / stisknutí. Všimněte si, že na vstupech spínače Rim / Edge je skutečná rychlost odvozena od piezo signálu vstupu Head / Bow. Nejlepším způsobem, jak nastavit správný práh na vstupu přepínače, je zkontrolovat, zda na monitoru Pad nejsou zprávy sytiče. Při správné prahové hodnotě by se při stisknutí spínače měla zobrazit alespoň jedna zpráva **Choke**. Pokud jsou detekovány, zobrazí se tyto zprávy sytiče jako černé pruhy s hodnotou konstantní rychlosti 127. V závislosti na vybraném typu pouště a způsobu, jakým je na senzor aplikován tlak, můžete pozorovat další zprávy sytiče. Pokud vyvíjíte tlak na FSR senzor a nedodržíte zprávy sytiče v Pad Monitor, pak je třeba upravit prahovou hodnotu. Pokuste se prozkoumat celé spektrum prahových hodnot a určete hranice, mezi nimiž získáte zprávy Choke.

**Bell Threshold** je relevantní pro 3. zónu 3-zónové Yamaha-Type Pady / činely. Nastavuje, pod jakou hladinu je spínač Bell detekován jako stisk / stisknutí. Tato úroveň musí být nižší než prahová úroveň vstupu Rim / Edge pouště typu přepínače (**Edge Threshold**). Pokud je připojeným padem činel 3Way Roland, musí být Bell Threshold nastaven na 0, aby se zabránilo falešnému spuštění Bell not.

Jak postupovat:

Udeřte komponenty detekované piezo prvky (např. blána) tak měkce, jako byste normálně hráli, a začněte s nejnižším prahem, postupně jej zvyšujte, dokud vaše nejemnější úderů již nejsou v Trigger Monitoru rozpoznány. Poté se vraťte zpět o 1-2 kroky v prahu. Tímto způsobem nastavíte práh co nejnižší a nejvyšší podle potřeby. Pokud jde o vstupy spínače, postup funguje opačně. Protože senzory typu Switch již mají trvale nízké napětí, napětí klesá stisknutím / aktivací senzoru. Postupně zvyšujte práh a vyberte nejvyšší práh, který stále vrací zprávy sytiče v Pad Monitor.

### 11.3.1.3 VYSOKÁ ÚROVEŇ (HIGH LEVEL)

Vysoká (horní) úroveň vstupu. Ve spojení s **prahovou hodnotou** nastavuje hranice rozpětí relativních elektrických signálů, na které je mapován rozsah hodnot síly MIDI (0-127). Signály s relativními elektrickými hladinami mezi prahem a vysokou úrovní vytvoří MIDI noty s rychlostmi mezi 1 a 127. Všechny signály s relativními elektrickými hladinami nad úrovní High vytvoří MIDI noty s rychlostí 127. Další prahová hodnota a vysoká úroveň jsou kromě toho lepší, pokud můžete spolehlivě získat MIDI noty se silou 127 pro nejsilnější úder. Poté však ztratíte téměř veškerou dynamiku, dokud nedosáhnete **prahu vysoké úrovně <25 ~ 38**. Pokud nastavíte vysokou úroveň na maximum (127) a stále snadno získáváte MIDI noty s rychlostí 127, pravděpodobně máte velmi „horký“ pad a můžete ztratit dynamiku úderu. Zkuste snížit **Gain**. Pokud to nepomůže, budete pravděpodobně muset na vstupu použít dělič napětí.

**Rozsah parametru G9 High Level:** 8-127



**Pozn:** Rozsah hodnot vysoké úrovně G9 převádí relativní elektrické signály do rozsahu MIDI hodnot (0-127). Nezaměňujte tento rozsah s MIDI silou. V závislosti na síle signálů, které pad produkuje, je možné snížit High Level pod 127 a stále dosahovat rychlostí 127.

### 11.3.1.4 DOBA SKENOVÁNÍ (SCAN TIME)

Minimální doba skenování pro vstup. Měřeno / zobrazeno v 1 / 10 milisekundy. Lze nastavit mezi 10 a 100 (1 - 10ms). Když G9 detekuje signál nad **prahovou hodnotou** / dynamickou prahovou hodnotou, bude jej průběžně vzorkovat po dobu nastaveného **časového intervalu skenování**, než označí signál jako zaregistrovaný a připraví jej k odeslání přes MIDI. Dále G9 znovu vyhledá všechny aktivační vstupy pro registrované signály.

Přesná latence systému (od úderu ke zvuku) se skládá ze zpoždění od senzoru ke vstupu, 1 pevná milisekunda pro neupravitelný parametr latence (analýza spouštěcích signálů), parametru **Scan Time** a času, po který výsledná MIDI zpráva vytvoří zvuk ve zvukovém procesoru. Čas a latence skenování popisují hranice minimální a maximální latence ve spouštěcím výkonu následujícím způsobem: Spouštěcí latence G9 je alespoň latence (1ms) a maximálně latence (1ms) + **doba skenování**.

Zkrácení **doby skenování** zlepší latenci a může zhoršit přesnost úrovně. Jeho zvýšení zhorší latenci a může zlepšit přesnost úrovně.

Obecně platí, že pro gumové pady / činely nastavení doby skenování na 20 (2ms) stačí pro správnou detekci úrovně signálu. U padů se síťovými blánami může být nutné zvýšit dobu skenování na 30-50 - čím větší pady, tím vyšší doba skenování je vyžadována pro správnou detekci úrovně signálu.

**Rozsah parametru Scan Time:** 10-100

### 11.3.1.5 DOBA NAČÍTÁNÍ (RETRIGGER MASK)

Doba načítání pro vstup v milisekundách. Určuje, kolik milisekund musí uplynout po dřívě detekovaném signálu pro detekci nového signálu - aby se zabránilo efektu „kulometu“ nebo falešnému spuštění v důsledku vibrací po úderu. Stejně jako nastavení prahu je to jeden z nejdůležitějších parametrů a nalezení nejlepší hodnoty může nějakou dobu trvat. V ideálním případě by měla být nastavena na co nejnižší hodnotu a nechat **Práh** bojovat s vedlejším účinkem „kulometu“ a také s falešným spuštěním na prvním místě. Ale i pokud s nejvyššími **prahovými úrovněmi** a dynamickými časy rozpadu prahu (**Dyn Time**) stále tyto nežádoucí účinky získáte; možná budete muset zvýšit

úroveň **masky Retriggeru**. Na padech pro kutily (DIY) a činily jsou dobré hodnoty masky Retrigger Mask v rozmezí přibližně 4 až 12 milisekund. Nastavení příliš vysoké masky Retrigger Mask zabrání rychlým mnohočetným ranám.

**Rozsah parametru Retrigger Mask:** 1-127

### 11.3.1.6 X-TALK

**X-Talk** je nástroj, který zabraňuje spuštění nežádoucích signálů způsobených jinými pady v bezprostřední blízkosti. Pokud jsou nástroje namontovány na stojanu nebo stojanech, které mají fyzický kontakt, může hra na jednom nástroji způsobit vibrace podobné rázům. Výsledkem je, že spouštěcí senzory jsou aktivovány agresivnějším způsobem než dopad přirozených zvukových vln na okolní akustické nástroje. V důsledku toho okolní nástroje reagují zvukem, jehož hlasitost je nepřirozeně vysoká. **X-Talk** umožňuje nastavit **prahovou hodnotu** pro ostatní spouštěče, které reagují na úderu na určitém padu, zatímco hodnoty rychlosti pod nastavenou prahovou hodnotou jsou analytickou jednotkou (modul G9) jednoduše ignorovány. Tato praxe však přichází za cenu, protože fyzický dopad dvou nástrojů na sebe je většinou vzájemný. Vysoké prahové hodnoty **X-Talk** pracují s nízkými prahovými hodnotami aktivace jednotlivých padů (citlivých hráčů) a jakýkoli fyzický problém často vyžaduje zvýšení hodnot **X-Talk** na obou nástrojích, které způsobují problém. Než začnete používat funkci **X-Talk**, nejprve zkontrolujte hardware a pokuste se co nejvíce zabránit fyzickému kontaktu.

**Rozsah parametru X-Talk:** 0-7

Následující část popisuje práci s **X-Talk**.

#### 11.3.1.6.1 NASTAVENÍ PARAMETRŮ X-TALK (ADJUSTING X-TALK PARAMETERS)

Pokud, navzdory nejlepšímu možnému hardwarovému nastavení, pad aktivují ostatní, zkuste identifikovat zdrojový pad, odesílání nežádoucích MIDI signálů pomocí **X-Talk Monitoru**. Poté zvýšte hodnotu X-Talk na alespoň jednu (1) na **obou** padech (emitující pad a přijímací pad). Pokud problém přetrvává, zvýšte postupně hodnotu na padu, který přijímá nežádoucí signály. Je důležité, aby oba pady měly hodnoty X-Talk alespoň 1, aby se z nich stal člen skupiny X-talk. Vysoké hodnoty X-talk na rušivém padu nebudou mít žádný účinek, pokud nebude existovat alespoň jeden další připojený pad s hodnotou X-talk alespoň 1. Zvyšujte hodnoty X-talk pouze na padech, které mají problémy. Cílem je: co nejnižší, a jen tak vysoký, jak je třeba k potlačení virových MIDI signálů.

#### 11.3.1.7 HORNÍ POZICE PEDÁLU HI-HAT ( HIGH POSITION (HI-HAT PEDAL ONLY))

Nastavte horní polohu pedálu Hi-Hat, když je pedál zcela otevřený (uvolněný). Pokud je nastavena příliš vysoko, nebude možné získat přístup k vrstvám zvuku pro plně otevřené činely Hi-Hat, a to ani v případě, že činely jsou zcela od sebe (klidová poloha).

Ideálně nastavíte **dolní** a **horní polohu** tak, aby hodnoty byly co nejdále od sebe, a pedál / ovladač dosáhl extrémních poloh. Použijte polohu pedálu VU Meter Pedal (není příliš přesný) nebo zprávy CC viditelné v **Pad Monitor**. Pokud používáte jako vodičko zprávy CC Monitor Pad, musíte dosáhnout takové konfigurace, aby zprávy CC nebyly odesílány G9 v extrémních polohách pedálu.

**Rozsah parametru High Position:** 0-127

### 11.3.1.8 DOLNÍ POZICE PEDÁLU HI-HAT (LOW POSITION (HI-HAT PEDAL ONLY))

Když je pedál zcela sešlápnutý, nastavte nízkou úroveň pedálu a činely jsou v zavřené poloze. To odpovídá nejnižší poloze, do které se dostane ovládací hřídel. Pokud je nízká poloha nastavena na příliš nízkou hodnotu, nebudete moci plně zavřít zvuky Hi-Hat, i když činely jsou v uzavřené poloze s dobrým tlakem na pedál Hi-Hat.

**Rozsah parametru Low Position:** 0-127

### 11.3.1.9 CITLIVOST NA SEŠLÁPNUTÍ PEDÁLU HI-HAT (CHICK SENSITIVITY (HI-HAT PEDAL ONLY))

Měřeno proti hodnotě zprávy CC MIDI: 0 - pro plně otevřené, 127 - pro zcela uzavřené. Nastavte úroveň, pod níž následující sešlápnutí pedálu vygeneruje zvuk.

**Rozsah parametru Chick Sensitivity:** 0-127

### 11.3.1.10 KALIBRACE PEDÁLU HI-HAT (PEDAL CALIBRATION (HI-HAT PEDAL ONLY))

Tato funkce nastavuje hodnoty pro **Nízkou polohu** a **Vysokou polohu** pomocí průvodce kalibrací. Namísto vyzkoušení různých hodnot jednotlivě bude tento řízený proces zvláště užitečný ve spojení se zařízením třetích stran, což poskytne dobrý první odhad rozsahu hodnot, ve kterém zařízení pracuje. Protože se **Nízká poloha** vztahuje na uzavřenou polohu s maximálním tlakem a omezenou hudební aplikací, rutina bude automaticky definovat uzavřenou polohu s menším tlakem při offsetu o 15% nad stanovenou hodnotou **nízké polohy**. Po kalibraci může být nutné některé drobné ruční nastavení parametru **Nízká poloha**, aby se kompenzovaly vlastnosti různých převodových poměrů mezi pedálem a tyčí Hi-Hat.

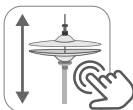
Následující tabulka vysvětluje průvodce kalibrací:

G9 Hi-Hat Kalibrace

Grafický symbol

Pozn

1



Klikněte na ikonu Hi-Hat Pedal v modulu 2 a vyberte ovladač Hi-Hat / pedál.

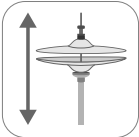
2



Klikněte na tlačítko [Calibrate...] v modulu 3.

3

**Hi-Hat Calibration**




High Position  
109


Low position  
90

With this dialog you can calibrate the parameters Low Position and High Position of your Hi-Hat Pedal. For best results follow the instructions step by step.

Tap [Next] to start the calibration.



Storno



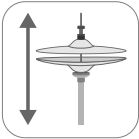
Next

Úvodní obrazovka s krátkým vysvětlením

Klikněte na [Next] pro započetí kalibrace.

4

**Hi-Hat Calibration**

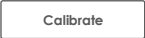



High Position  
109

Low position  
90


**Low Position**

Press the pedal all way down and tap [Calibrate]. After that tap [Next].

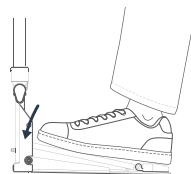




Storno




Next



Než kliknete na tlačítko [Calibrate], použijte silný tlak (jako byste to udělali pro pevné zvuky Hi-Hat).

5

**Hi-Hat Calibration**





High Position  
109

Low position  
84


**High Position**

Release the pedal completely and tap [Calibrate]. After that tap [Finish].

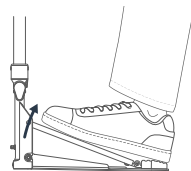




Storno

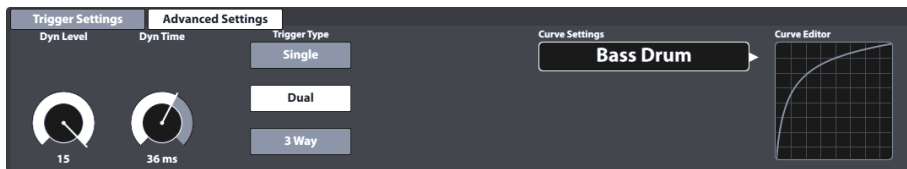


Finish



Před kliknutím na [Calibrate] pedál zcela uvolněte nebo sejměte nohu.

## 11.3.2 ROZŠÍŘENÁ NASTAVENÍ (ADVANCED SETTINGS)



Toto je druhá sada funkcí obsahující spouštěcí parametry. Vysvětlení a přístupy k osvědčeným postupům jednotlivých parametrů naleznete v následujících částech.

### 11.3.2.1 DYN LEVEL & DYN TIME

Úroveň dynamického prahu a doba rozpadu dynamického prahu pro vstup. Také dva velmi důležité parametry. Zvýšení **úrovně Dyn** a **Dyn Time** řekne G9, aby potlačilo falešné spouštění tvrději (přeslechy mezi vstupy a dvojitě spouštění). Pokud je zvýšíte příliš vysoko, může dojít k tomu, že G9 vynechá některé rychlé sledy úderů nebo víry. **Úroveň Dyn** určuje, jak tvrdě se G9 pokusí potlačit falešné spouštění. **Dyn Time** nastavuje, jak dlouho bude potlačeno falešné spouštění. U většiny pryžových padů / činelů by měla **úroveň Dyn** mezi 8 a 15 a **doba Dyn** mezi 8 a 20 přinést nejlepší výsledky. U padů se síťovými blánami může být nutné zvýšit **dobu Dyn** nad 20 a až 60. Čím větší je průměr ok sífky, tím vyšší jsou hodnoty **Dyn Time**.

**Blány GEWA Trigger Tray** by měly produkovat nejlepší víry s hodnotami Dyn Time mezi 8 a 10.

**Rozsah parametru Dyn Level:** 0-15

**Rozsah parametru Dyn Time:** 0-60 ms

### 11.3.2.2 CITLIVOST „SPLASH“ NA HI-HAT (SENSITIVITY (HI-HAT PEDAL ONLY))

Nastaví počet milisekund, které G9 počká, než odešle **Splash notu** od doby kdy zahrájete Splash. Může být nastavena na jakoukoli hodnotu vyšší než 0. Pokud ji nastavíte na 0, můžete získat pouze Chicks (splash je vypnutý). Čím vyšší je **Splash Sensitivity**, tím snazší je „splashovat“, ale čím delší jsou prodlevy pro jejich detekci. Pokud je nastavena příliš vysoko (15-30 milisekund), můžete si všimnout **latence splash** efektu.

**Rozsah parametru Splash Sensitivity:** 0-127

### 11.3.2.3 TYP TRIGERU (TRIGGER TYPE)

Typ triggeru umožňuje komunikaci s různými typy padů různých výrobců. Dostupné možnosti se liší v závislosti na vybrané součásti. Ne všechny kombinace jsou možné. V případě nastavení „Single“ pro Rim / Edge a Bell budou ignorovány.

Typ triggeru dle komponenty		
Blána/Plocha (Head/Bow)	Ráfek (Rim)	Hrana (Edge)
Single	Piezo	Switch
Dual (Default GEWA)	Switch	
3Way (GEWA option)		

**Single:**

Blána / Plocha (Head / Bow) a Ráfek / Hrana (Rim / Edge) jsou považovány za dva různé pady. Jednalo by se o jednoduchý jednozónový pad s jediným piezo trigerem.

**Dual:**

Nastaví kanál Blána / Plocha tak, aby signály Ráfek / Hrana směly používat stejný vstupní kanál jako Blána / Plocha. V kombinaci s touto volbou musíte také specifikovat, jak se detekují signály Ráfek / Hrana (Rim / Edge) (Piezo nebo Switch). Přepněte se na další komponenty kliknutím na ikony komponent a zkontrolujte nastavení pro každý vstupní kanál.

Všechny pady GEWA fungují jako **duální** pady s detekcí **Piezo** pro **ráfek** a **Switch** pro **hrany a pupek**. Ten je nastaven tak, aby se automaticky přepínal a aktivoval jako takový, jakmile přiřadíte spouštěcí banku činelů ke vstupnímu kanálu a zvolíte Dual pro plochu a Switch pro hranu.

**3-Cestný (3Way):**

Toto je specialita týkající se činelů. Někteří výrobci oddělují Bell kanál od zbytku, což umožňuje individuální rychlostní křivku na pupku. Činely GEWA podporují obě metody (Dual a 3Way). Vyberte 3Way pro komponenty Bow a přepněte pro komponentu Edge. Výsledkem je, že Bell je nastaven na automatické přepínání a vstupní kanál vedle vstupního kanálu Bow / Edge bude vyhrazen pro Bell. Připojte tento konektor kabelem ¼ "TRS k vnějšímu konektoru vašeho GEWA Cymbal. Další informace o připojení činelů a všech možných párů vstupních kanálů pomocí 3Way, (Viz kapitola 3.2.3 Činely na str.8).

**Piezo a Switch:**

Tyto možnosti jsou k dispozici pouze pro komponenty Rim / Edge / Bell a sledují typ použitého spouštěče. U padů s 2 Piezo pro snímání blány a rátku zvolte **Dual** pro **blánu** a **Piezo** pro **ráfek**. Činely většinou používají film FSR pro detekci Bell / Edge a Choke. Zvolte **Switch** pro hranu, zatímco **plocha** lze nastavit na **Dual** nebo **3Way**.

**11.3.2.4 NASTAVENÍ KŘIVKY (CURVE SETTINGS)**

I když jsou zvukové vzorky po sobě následujících vrstev rychlosti zaznamenány lineárně, nejmodernější spouštěcí metody sledují při detekci signálů konkávní postup. To znamená, že i když lineárně zvýšíte sílu úderu, metoda triger vrátí hodnotu síly, která sleduje nelineární cestu. Tento skok v detekci je třeba opravit, aby software vybral sadu zvukových vzorků, které odpovídají intenzitě úderu v reálném světě. Za tímto účelem se G9 dodává s omezeným počtem křivek představujících různé stupně detekčních schémat. Volba odpovídajících křivek rychlosti závisí na výběru komponent různých výrobců (technické specifikace) a osobních očekáváních ve správném postupu hráče. Poskytované předvolby jsou křivky optimalizované pro pady typu GEWA Trigger Trays and Cymbals a poskytnuté předvolené křivky již tento účinek do jisté míry kompenzují, takže se v rozhraní objevují méně ohybové, což maximalizuje možnosti přizpůsobení. Nejen, že standardní křivka má lineární vzhled, je také navržena tak, aby navrátila lineární pocit ve slyšitelné dynamice. Následující část se zabývá přiřazením přednastavených křivek.

**11.3.2.4.1 PŘÍŘAZENÍ PŘEDVOLENÉ KŘIVKY (ASSIGNING PRESET CURVES)**

Postupujte následovně:

1. Vyberte vstupní kanál (**Input Channel**) v Modulu 1 (Pad).





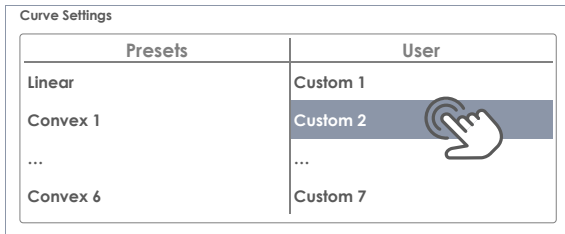
2. Vyberte komponentu, kterou chcete upravovat pokliknutím na odpovídající ikonu v modulu 2 (Trigger Selection).



3. Klikněte na sadu funkcí **Advanced Settings** v modulu 3.
4. Klikněte jednou na políčko **[Curve Settings]**.



5. Vyberte jednu z křivek v **Přednastavených (Presets)** nebo **Uživatelských (User)** dvojitým klikem.

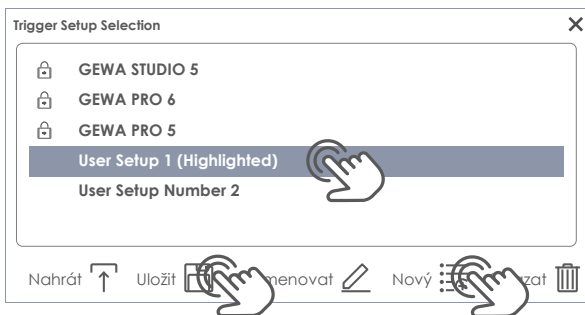


6. Uložte Vaše změny jedním z následujících:

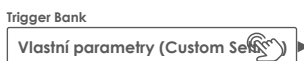
- a. Přímou v **Trigger Set Up**:
  - i. Klikněte na políčko **Nastavení (Setup)** (modul 2).



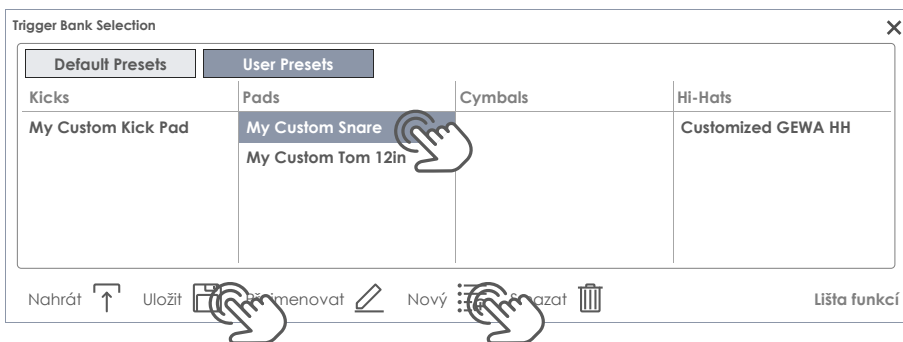
- ii. Zvýrazněte uživatelský Nastavení (Setup) kde chcete křivku uložit a klikněte **[Uložit]**. Volitelně klikněte na **[Nový]** na liště funkcí a vytvořte nový Nastavení.



- b. Jako **Triger banka (Trigger Bank)** (Předvolba nepřimo):
  - i. Klikněte na políčko **Triger banka (Trigger Bank)** (modul 2).



- ii. Vyberte User Triger banka z rozevrací nabídky a klikněte na **[Uložit]** k přesání zvýrazněné položky. Volitelně klikněte na **[Nový]** k vytvoření nové Triger banka s aktuálními parametry viditelnými v uživatelském rozhraní.



Následující tabulka zobrazuje rozevírací seznam, který se otevře klepnutím na pole **Nastavení křivky**:

Nastavení křivky (Curve Settings)	
Předvolby	User (upravitelné)
Linear	Custom 1
Convex 1	Custom 2
Convex 2	Custom 3
Convex 3	Custom 4
Convex 4	Custom 5
Convex 5	Custom 6
Convex 6	Custom 7
Concave 1	
Concave 2	

**i** **Pozn:** triger křivky pracují na úrovni komponenty padu. Přiřazení nové křivky ovlivní pouze aktivní složku (Head, Rim atd.) V modulu 2 vybrané pady pod vstupními kanály (modul 1). Ujistěte se, že je aktivována správná součást padu (klikněte na její ikonu) a v případě potřeby zopakujte postup pro zbývající součásti.

Pokud nemůžete najít křivku mezi přednastavenými křivkami, které splňují vaše očekávání, máte možnost navrhnout až 7 vlastních křivek. Další informace naleznete v následující části.

### 11.3.2.5 ÚPRAVA KŘIVKY (CURVE EDITOR)

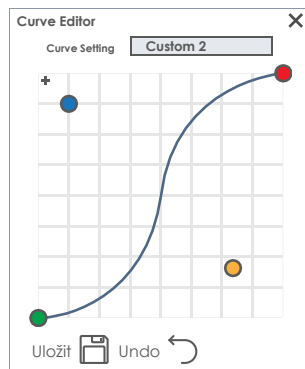
Vedle přednastavených křivek můžete vytvořit a doladit své vlastní spouštěcí křivky. Tyto křivky jsou specifické pro vybranou komponentu (např. Bell nebo Head). To znamená, že můžete upravit křivku síly komponent nezávisle na sobě. Volba typu křivky závisí na tom, jak napětí generované senzorem postupuje s rychlostí úderu. Díky této funkci umožňuje G9 kompenzaci různých metod detekce spouště a typů senzorů od různých výrobců.

V akustickém světě je vztah mezi objemem a rychlostí úderů typicky lineární, ale vztah mezi napětím generovaným snímačem v závislosti na síle úderu je typicky konkávní. To znamená, že bez jakékoli kompenzace by spouštěcí deska neustále oslovovala Sample Layers ze zvukové banky, které byly zaznamenány při nižších silách úderu. Měkké úderu budou znít nepřirozeně potichu s nepřirozeně nízkým nárůstem hlasitosti při provádění crescendo.

Funkce křivky trupu je jednoduše vykompenzovat chyby způsobené senzorem a uvést detekci signálů do souladu s akustickým světem tak, aby tyto vzorkové vrstvy byly kresleny ze zvukové banky, která odpovídá intenzitě úderu.

Na základě těchto znalostí víme, že přiměřená kompenzace detekčních zkosení musí být typicky konvexní, ačkoli skutečné vlastnosti určitého senzoru nejsou známy. I způsob, jakým je piezo připojeno k hardwaru, může drasticky změnit detekční křivku. Proto je nalezení perfektní kompenzační křivky vždy věcí pokusu a omylu.

Následující část vás provede typickým procesem vytváření vlastních křivek v G9.



### 11.3.2.5.1 VYTVÁŘENÍ VLASTNÍ KŘIVKY (CREATING CUSTOM CURVES)

1. Zvolte vstupní kanál (**Input Channel**) v Modulu 1 (Pad).



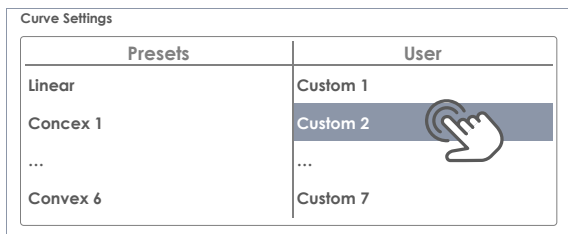
2. Vyberte komponentu k úpravě poklikáním na odpovídající ikonu modulu 2 (**Trigger Selection**).



3. V sadě funkcí **Advanced Settings** (Module 3) klikněte jednou na políčko **[Curve Settings]**.



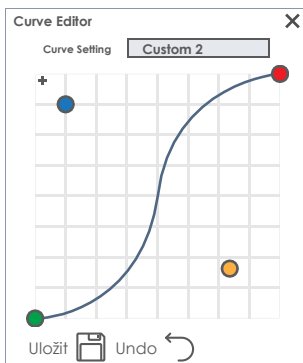
4. Vyberte jednu z křivek ve sloupci **User** předvolby s dvojitým poklikáním.



5. Poklikejte na pole **[Curve Editor]** jednou v sadě funkcí **Advanced Settings**.



6. Upravte křivku posunováním teček a ověřte efekt hraním na komponentu.



7. (Volitelné) Kliknutím na ikonu přidáte nebo odeberete další kontrolní bod [+].
8. (Volitelné) Přejmenujte křivku klepnutím na pole **[Curve Setting]**.
9. Klikněte na **[Uložit]** v Curve Editor k uložení nového tvaru křivky.
10. Samotná křivka je předvolba, která se projeví, pouze pokud je přiřazena předvolbě nebo nastavení spouštěcí banky. Křivky, které jsou již přiřazeny k vyšším spouštěcím předvoleným příkazům, se aktualizují ve spouštěcích bankách a nastaveních ihned po uložení tvaru křivky (krok 9). V tomto případě jsou následující kroky volitelné. Postupujte takto:
  - a. Uložení přímo do Triger Nastavení:
    - i. Klikněte na políčko **[Nastavení (Setup)]** (modul 2).
    - ii. Zvýrazněte uživatelské nastavení klepnutím jednou na položku seznamu a klepnutím na **[Uložit]** na liště funkcí aktualizujte nastavení. Případně klepněte na **[Nový]** a vytvořte nové nastavení vaší konfigurace padu.

Setup

- b. Uložení jako Triger banka (nepřímé):
  - i. Klikněte na políčko **[Triger banka (Trigger Bank)]** (modul 2).
  - ii. Zvýrazněte uživatelskou Triger banka jedním poklikáním na položku v seznamu a klikněte na **[Uložit]** k aktualizování Triger banka. Alternativně klikněte na **[Nový]** k vytvoření nové **Triger banka (Trigger Bank)** pro daný pad.

Trigger Bank

**i** **Pozn:** Úprava, přejmenování a uložení již přiřazených uživatelských křivek nebude mít za následek „**Vlastní parametry**“ v poli Triger banka (Trigger Bank). Místo toho je název spouštěcí banky zachován a uložení změn tvarů křivek se odpovídajícím způsobem aktualizují v každém nastavení nebo spouštěcí bance, ke které je křivka přiřazena. V tomto případě nemusíte spouštěčovou banku ukládat zvlášť.

**i** **Pozn:** Lze upravovat pouze uživatelské Triger křivky!

Užitečné funkce dialogu editoru křivek:

## Curve Editor – Lišta funkcí



Zpět (Undo) - vrací se do výchozího tvaru křivky před otevřením Editoru křivek.



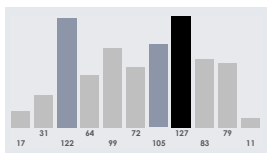
Uložit (Save) - Uloží body křivky, jak je vidět v uživatelském rozhraní.

## 11.4 MODUL 4

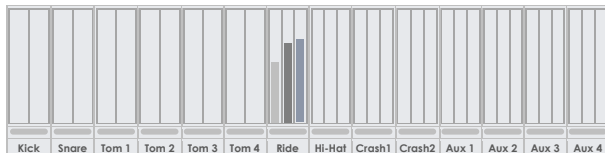
### 11.4.1 TRIGGER MONITOR

## Trigger Monitor

## Pad Monitor



## X-Talk Monitor



V tomto modulu najdete všechny vizuální monitory, které sledují vstupní signály každé komponenty padu. Výsledky jsou většinou vizualizovány barvami, které se mění v závislosti na aktivním motivu uživatelského rozhraní (viz **General Settings** → **Modul 4** → **Device** → **UI Theme**).

Barevná schémata pro spouštěcí monitory jsou vybírána následovně:

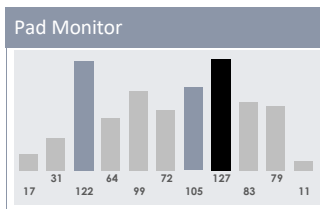
## Barvy Trigger Monitor dle UI Theme

		Bílá   Plocha	Ráfek   Hrana	Pupek	Chycení činelu
UI Theme	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia				
	Deutanopia Protanopia				
	Grayscale		Bílá		

V následujících částech se dozvíte více o fungování jednotlivých monitorů, abyste je mohli interpretovat.

### 11.4.1.1 PAD MONITOR

Sleduje všechny registrované signály **vstupních kanálů** vrácením síly úderu ve standardním rozsahu MIDI 1 až 127. Ve výřezu se zobrazí časová řada posledních 10 tahů. Zjištěné údery na blánu a ráfky se liší barvou pruhů a závisí na vybraném motivu **uživatelského rozhraní UI**. Viz tabulka barev v předchozí sekci. Skutečná hodnota rychlosti úderu je zobrazena ve spodní části každého píku a vizualizována výškou sloupce.

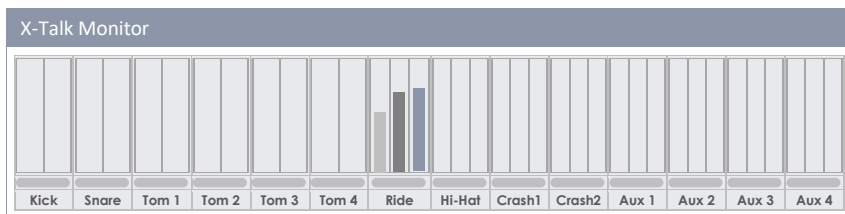


Monitor padu je užitečný pro detekci toho, zda pad již vyčnívá při mírných úderech, nebo podložka způsobuje stěží slyšitelné dvojité spuštění. Stručně řečeno, monitor padu poskytuje cennou zpětnou vazbu v reálném čase o komunikaci mezi G9 a jejími připojenými pady.

### 11.4.1.2 X-TALK MONITOR

Crosstalk Monitor detekuje každý signál z každého padu odeslaného do G9 během hraní. Jeho hlavním účelem je sledovat spouštěcí signály vysílané komponenty padů, které jste vůbec nezasáhli. Často vibrace pohybují hardwarem a způsobují náhodnou aktivaci dalších senzorů (X-Talk). Úder na určitou součást by měl aktivovat pouze senzor zodpovědný za tuto samotnou součást. Zkontrolujte nastavení hardwaru, pokud aktivujete více kanálů, nebo komponent než ty, které hrajete. Na rozdíl od Pad Monitoru poskytuje X-Talk Monitor zpětnou vazbu pouze o posledním úderu.

Kromě měřičů špiček pro komponenty sleduje X-Talk Monitor během hraní i nejvyšší vrchol vstupního kanálu, reprezentovaný jemným pruhem mezi názvem padu (vstupním kanálem) a špičkovými měřiči. Zkontrolujte nastavení spouštěče v případě, že se tyto pruhy rozsvítí ve špičkových barvách, i když hrajete mírně. Maximální píky jsou viditelné po dobu asi 5 sekund po posledním detekovaném vstupním signálu. Po uplynutí této doby X-Talk Monitor vymaže všechny hodnoty a výsledkem bude prázdná obrazovka monitoru.







## 12 VŠEOBECNÁ NASTAVENÍ (GENERAL SETTINGS)



Všechna nastavení modulu obsahují specifické parametry, které jsou identické s globální databankou pro každé nové zapnutí, vypnutí. Zde naleznete další možnosti nastavení, jako například: Ekvalizéry a Kompresory pro **Master Outs**, **Direct Outs** a také **Digital Outs**.

Můžete také nastavit směrování padů a směrování ostatních vstupních signálů. Směrování je velice silný nástroj, který Vám umožňuje odeslání jakéhokoliv vstupního signálu do jakéhokoliv výstupního kanálu, včetně čehokoliv od sluchátek až po DAW jako například Cubase, Pro Tools a Logic Pro. Nastavte si kritické aspekty zvuku dle Vašeho stylu a odešlete vybraný signál do mixu použitím Routing matrix (předpisu směrování).

Dále jsou k dispozici možnosti kontroly modulu pro **Foot Switch** a **Pad Switch**. Modul 3 ovládá MIDI-implementaci bicí sady G9, kdežto modul 4 ovládá „přístroji“ specifická nastavení, jako například: barevné schéma, **Bluetooth** a **Wi-Fi**. Tyto moduly můžete vyhledávat například i při změnách, jako jsou: **Firmware Update** a **Factory Reset**.

### 12.1 MODUL 1

Tento modul řídí globální vlastnosti všech standardních výstupů nabízených pracovní stanicí G9. Vedle exkluzivních stereofonních výstupů, jako jsou **Master Outs**, můžete spravovat **Direct Outs**, které fungují jako Dual Mono nebo Stereo podle vaší volby. Na druhé straně sada funkcí **Digitální výstupy** poskytuje ovládací prvky pro zesílení nebo ztláčení digitálních zvukových signálů. Aktivita každého výstupu je monitorována prostřednictvím odpovídajících špičkových měřičů. Špičkové měřiče se aktivují hraním na pedech, přehráním písně přes Bluetooth nebo Song Player, pokud jsou tyto vstupy přiřazeny výstupu zájmu v **Routing Matrix**. Na kartách **[Routing Drums]** a **[Routing Others]** zkontrolujte, zda jsou uzly zkontrolovány pro pár vstupů a výstupů.

## 12.1.1 MASTER OUTS



Tato sada funkcí poskytuje úpravy pro standardní výstupy konzoly, jako jsou **Master Out** (XLR, S / PDIF), **Monitor Outs** nebo **Phones**. Voliče hlasitosti jsou příklady odpovídajících hardwarových číselníků na levé straně. V důsledku toho se hodnoty hardwarových číselníků aktualizují při úpravě hlasitosti výstupu v **Master Outs**. Ovladače **Balance** však lze nalézt pouze v tomto umístění, což umožňuje opravu akustických vlastností prostředím nebo připojeného hardwaru. Tlačítka L / R v této sadě funkcí mají pouze informativní charakter. Jak bylo uvedeno výše, tyto výstupy jsou výhradně stereo.

Následující tabulky ukazují porty adresované úpravami provedenými v této sadě funkcí:

### Porty – Master Out



XLR – L (analog)



XLR – R (analog)



S/PDIF – Stereo (digital)

### Porty – Monitor Out



1/4" (6,35 mm) TS – L (Mono)



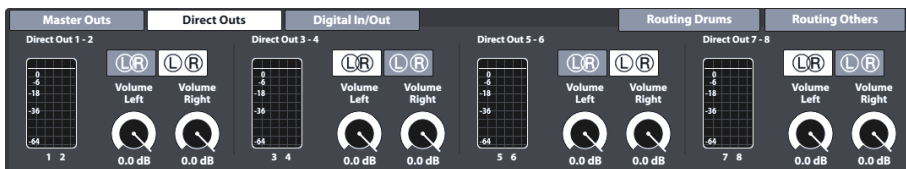
1/4" (6,35 mm) TS – R (Mono)

### Porty – Phones (Front Panel)



1/4" (6,35 mm) TRS – Stereo

## 12.1.2 DIRECT OUTS



Úpravy **přímých výstupů (Direct Outs)** fungují stejným způsobem jako **hlavní výstupy (Master Outs)**, ale s tou výjimkou, že **přímé výstupy** lze konfigurovat jako **duální mono** výstupy nebo **stereofonní** výstupy. Volba v konfiguraci se projeví ve směrovací matici **Routing Drums** (Viz kapitola 12.1.4 *Trasování bicích & Trasování ostatní (Routing Drums & Routing Others)* na str. 101).

Aby bylo možné zpracovat konfigurace Dual Mono, je 8 jednotlivých výstupů Mono uspořádáno do dvou skupin (1 - 2, 3 - 4, 5 - 6, 7 - 8). Do každé skupiny je přidána druhá ikona L / R. V přímých výstupech jsou ikony L / R interaktivní a fungují jako tlačítka pro přepínání mezi konfigurací Dual Mono a Stereo.

Ikony a jejich význam:

Direct Outs - Configurations	
	Stereo Configuration
	Dual Mono Configuration

Ve světovém měřítku Dual Mono jsou vyvažovače hlasitosti zastaralé, proto jsou voliče hlasitosti a vyvážení nahrazeny dvěma samostatnými voliči hlasitosti (**Levá hlasitost (Volume Left)**, **Pravá hlasitost (Volume Right)**). To umožňuje nezávislé nastavení hlasitosti v nastavení Dual Mono, zatímco v stereofonní konfiguraci můžete vyladit levý a pravý reproduktor vyladěním hodnot jednotlivých číselníků hlasitosti ve vztahu k sobě navzájem.

Porty – Direct Outs (Rear Panel)
1/4" (6,35 mm) TS (Mono)

### 12.1.3 DIGITAL IN/OUT

Tato sada funkcí řídí hlasitost digitálních zvukových připojení. Mějte na paměti, že USB Audio lze použít vedle obsazení portu USB jako MIDI. Zvuk a MIDI data mohou proudit současně. Logaritmické fadery umožňují digitální zeslabení signálů v rozsahu od  $-\infty$  dB (max) do 0 dB (min).

V následující tabulce jsou uvedeny porty adresované úpravami v této sadě funkcí:

Porty – Digital In/Out	
	S/PDIF – Stereo Output (digital)
	USB-MIDI – Bidirectional (In + Out), USB Audio In

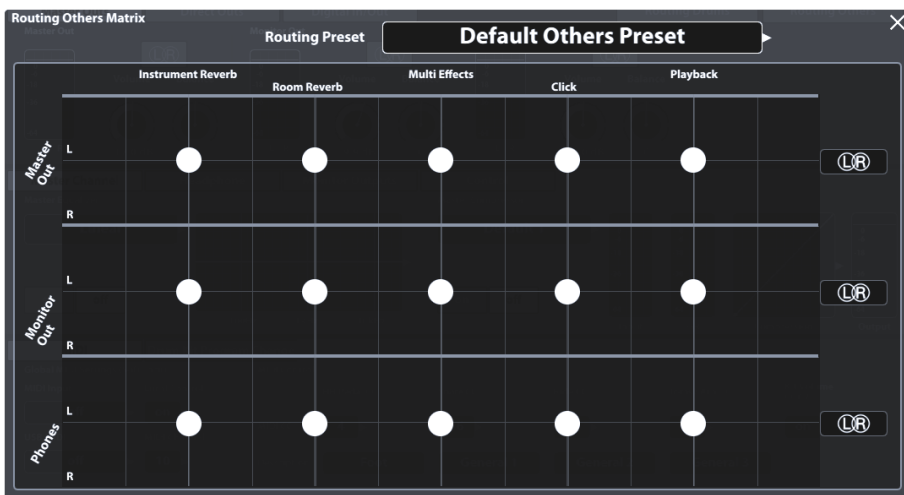
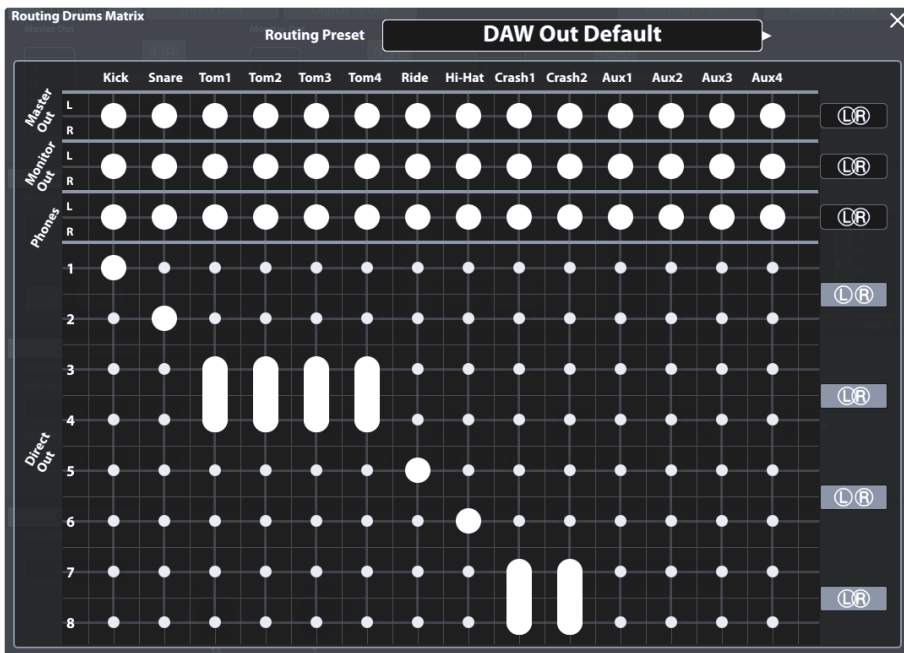
### 12.1.4 TRASOVÁNÍ BICÍCH & TRASOVÁNÍ OSTATNÍ (ROUTING DRUMS & ROUTING OTHERS)

Pomocí **Routing Matrix** můžete poslat jakýkoli vstupní signál na různé výstupní kanály zabudované do G9. V této části se naučíte, jak upravovat, ukládat, načítat, přejmenovávat a mazat rozložení matic. To je velmi užitečné, pokud pracujete v několika studiích nebo místech. Jakkmile se vrátíte do

studia nebo mixážního pultu, můžete G9 přizpůsobit daným okolnostem za pár klepnutí a vyvolat nastavení práce uložená dříve.

Směrovací funkce G9 je rozdělena do 2 vstupních kategorií: **Routing Drums** a **Routing Others**. Zatímco jejich rutinní kanály se liší, funkčnost a vzhled jsou stejné. Obsah následujících podkapitol se tedy vztahuje současně na obě kategorie vstupu.

Kliknutím na směrovací tlačítka v pravém horním rohu modulu 1 otevřete odpovídající směrovací matici:

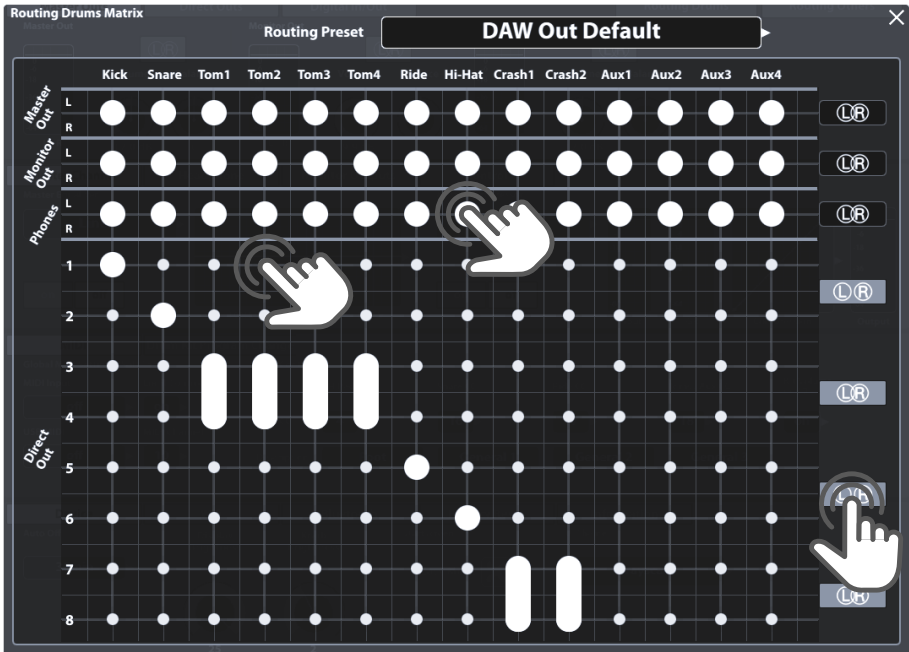


### 12.1.4.1 ÚPRAVA SMĚROVACÍ MATICE (EDITING THE ROUTING MATRIX)

1. Klikněte na [Routing Drums] nebo [Routing Others] k otevření odpovídající Routing Matrix.

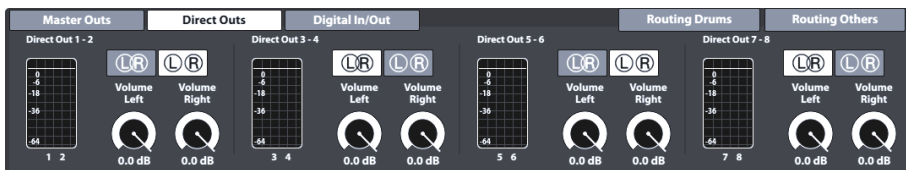
Všimněte si, že **vstupní kanály**, efekty a zdroje zvuku, které lze použít, zejména Pady, jsou uspořádány vodorovně (sloupce), zatímco dostupné **výstupní kanály** jsou uspořádány svisle (řádky). Velké tečky označují, ve kterém výstupu je vstupní kanál slyšitelný, a malé tečky ukazují kanály, které jsou ztlumeny v mixu zasílaném na výstup.

2. **Odstraňte** vstupní kanál z výstupu poklepáním na velkou tečku v průsečíku vstupního sloupce a výstupní řady.
3. **Přidejte** vstup do výstupního kanálu klepnutím na malou tečku v průsečíku vstupního sloupce a výstupní řady.



**Direct Outs** (Routing Drums) jsou speciální v tom, že je můžete spojit dohromady se stereofonním výstupem. Namísto 8 mono výstupů máte možnost maximálně 4 stereo výstupy. Ikony L / R na pravé straně směrovací matice vás informují o aktuálním stavu. Průnik kruhů znamená stereo, zatímco kruhy bez průniku označují mono konfiguraci. Při přidávání vstupního kanálu do kombinovaných **přímých výstupů** (stereo) bude mezi tečkami nakreslena tlustá čára. Ikony L / R pro přímé výstupy lze přepínat také ve směrovací matici. Změňte nastavení mono / stereo přímých výstupů jednoduše klepnutím na příslušná tlačítka ve směrovací matici nebo:

1. Zavřete Routing Matrix a jděte na **General Settings** ➔ **Modul 1** ➔ **Direct Outs**.



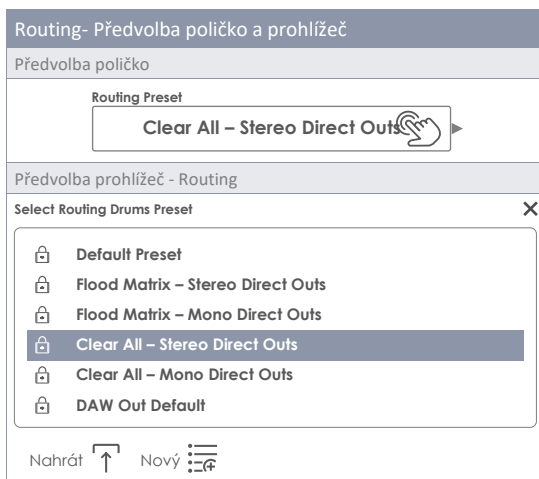
2. Přepínáním mezi ikonami L / R kliknutím na odpovídající tlačítko.
3. Znovu otevřete směrovací matici a zkontrolujte stav ikon L / R na pravé straně.

#### Direct Outs - Configurations

- Stereo Configuration
- Dual Mono Configuration








### 12.1.4.2 PŘEDVOLBY – SMĚROVÁNÍ (PRESETS – ROUTING)

G9 poskytuje řadu možností pro správu přednastavených knihoven. Ke knihovně a jejím funkcím se dostanete klepnutím na pole **[Předvolba (Preset)]** vedle skupiny přednastavených parametrů. V rozevíracím seznamu, který se otevře kliknutím na pole předvolby, G9 rozlišuje mezi továrními předvolbami (předchozí ikona zámku) a uživatelskými předvolbami (bez ikony zámku).











Pokud jde o uživatelské předvolby, paleta možností je rozšířena, protože tovární předvolby nelze upravovat. Chcete-li vidět rozdíl mezi oběma typy, zvýrazněte je jeden po druhém kliknutím na odpovídající položku seznamu v přednastaveném prohlížeči.

Porovnání viz následující tabulka:

Správce Předvoleb – Lišta funkcí					
Kategorie	Funkce				
	Nahrát	Uložit	Přejmenovat	Nový	Smazat
Firemní nastavení					
Uživatelské nastavení					

Předvolené tovární předvolby slouží jako výchozí bod, aby se předešlo časově náročným úpravám asi 100 bodů ručně. Vyberte předvolbu, která vás nejvíce přiblíží požadovanému designu směrování, a podle potřeby změňte nastavení.

Následující tabulka uvádí přehled **Factory Routing Presets**:

Factory Předvolby - Routing		
Routing Drums		
	Default Preset	Všechny vstupy jsou aktivovány pro všechny standardní výstupy. Přímé výstupy jsou zcela vypnuty (stereofonní konfigurace)
	Flood Matrix – Stereo Direct Outs	Aktivuje každý vstupní kanál pro každý výstup a konfiguruje přímé výstupy úplně jako 4 stereofonní výstupy
	Flood Matrix – Mono Direct Outs	Aktivuje každý vstupní kanál pro každý výstup a konfiguruje přímé výstupy úplně jako 8 duálních mono výstupů
	Clear All – Stereo Direct Outs	Ztlumí každý vstupní kanál v každém výstupu a nakonfiguruje přímé výstupy úplně jako 4 stereofonní výstupy
	Clear All – Mono Direct Outs	Ztlumí každý vstupní kanál v každém výstupu a nakonfiguruje přímé výstupy úplně jako 8 duálních mono výstupů
	DAW Out Default	Výchozí předvolba s přímými výstupy nakonfigurovanými společností DAW: 2 stereo skupiny pro toms a činely a 4 mono konfigurace pro kick, snare, ride a hi-hat
Routing Others		
	Default Others Preset	Aktivuje každý vstup pro každý výstup
	Click on Headphones only	Odstraní metronom ze všech výstupů kromě sluchátek

Následující sekce pojednávají o funkcích na liště funkcí.

#### 12.1.4.2.1 NAHRÁNÍ PŘEDVOLBY (LOADING PRESETS)

Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Routing Preset]**.
2. Klikněte jednou na předvolbu, kterou chcete nahrát.
3. Klikněte na **[Nahrát]** na liště funkcí.

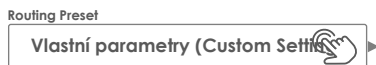
Dialog se automaticky zavře a nová předvolba je aktivní.

#### 12.1.4.2.2 ULOŽENÍ NOVÉ PŘEDVOLBY (SAVING NEW PRESETS)

Při přípravě zkontrolujte, zda pole **Předvolba směrování (Routing Preset)** obsahuje název „**Vlastní parametry (Custom Setting)**“. To znamená, že se hodnoty změnilly a liší se od hodnot uložených v databázi zařízení.

S viditelným **Vlastní parametry (Custom Setting)** postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Routing Preset]**.

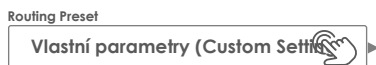


2. Klikněte na **[Nový]** na liště funkcí.
3. Napište jméno Vaší předvolby za použití klávesnice.
4. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

#### 12.1.4.2.3 PŘEPSÁNÍ PŘEDVOLBY (OVERWRITE PRESETS)

Uživatelské předvolby můžete přepsat aktuálními hodnotami nastavenými v rozhraní. Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (předchozí ikona zámku).

1. Klikněte na políčko **[Routing Preset]**.



2. Klikněte na název předvolby kterou chcete přepsat.
3. Klikněte na **[Uložit]** na liště funkcí.

#### 12.1.4.2.4 PŘEJMENOVÁNÍ PŘEDVOLBY (RENAMING PRESETS)

Přejmenování předvolby ovlivní pouze název předvolby a zachová hodnoty jednotlivých parametrů. Tato možnost je k dispozici pouze pro uživatelské předvolby (bez předchozí ikony zámku).

1. Klikněte na políčko **[Routing Preset]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby ze seznamu.
3. Klikněte na **[Přejmenovat]** na liště funkcí.
4. Napište jméno nové předvolby za použití klávesnice.
5. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

#### 12.1.4.2.5 SMAZÁNÍ UŽIVATELSKÉ PŘEDVOLBY (DELETING USER PRESETS)

Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (předchozí ikona zámku).

Postupujte následovně:

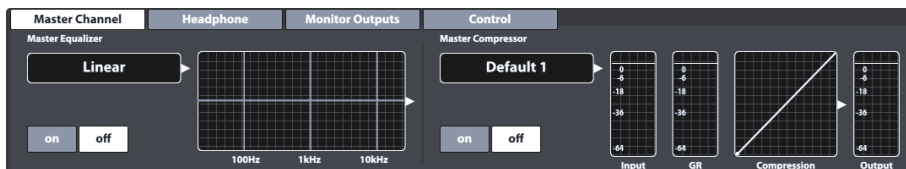
1. Klikněte na políčko **[Routing Preset]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby v seznamu.
3. Klikněte na **[Smazat]** na liště funkcí.



## 12.2 MODUL 2

Druhý modul režimu Obecná nastavení je hostitelem funkcí **ekvalizéru (Equalizer)** a **kompresoru (Compressor)** pro výstupy a nastavení řízení pro periferní zařízení, jako jsou **pedály nožního spínače (Foot Switch)** nebo ovládání padu pomocí vstupního kanálu AUX.

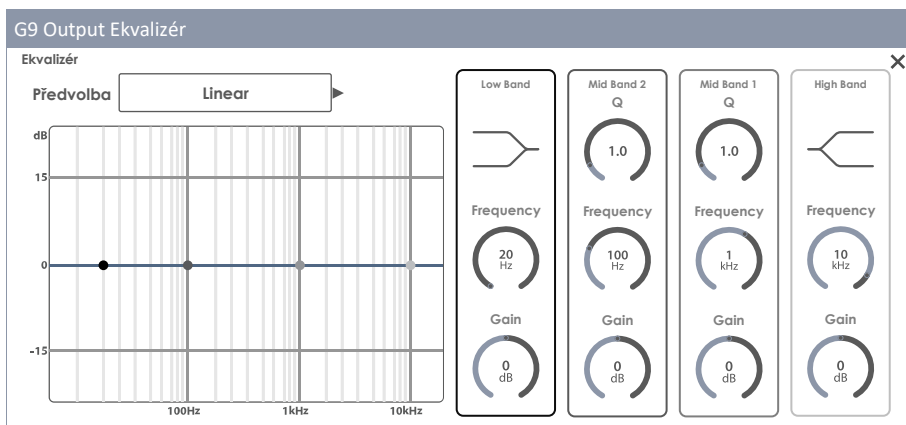
### 12.2.1 MASTER CHANNEL | HEADPHONE | MONITOR OUTS



Všechny výstupy v tomto modulu poskytují 4-pásmový plně parametrický ekvalizér a kompresory, které fungují stejným způsobem. Proto budeme diskutovat oba rysy příkladně. V případě potřeby opakujte kroky uvedené pro každý výstup a využijte předvolené funkce pro rychlé sdílení nastavení mezi různými typy výstupu. Nejlepších výsledků dosáhnete se základními znalostmi v oblasti zvukového inženýrství a doporučujeme prozkoumat zdroje, které toto téma hlouběji pokrývají. Tato část se zaměří na funkce poskytované pro úpravu zvukového mixu odesílaného na výstupy tohoto modulu.

#### 12.2.1.1 EKVALIZÉR (EQUALIZER)

Funkce ekvalizéru slouží hlavně k odstranění nežádoucích signálů ze zvukového mixu, jako jsou frekvence, které mohou v záznamovém prostředí způsobit zpětnou vazbu mikrofonu. Protože každé prostředí je jiné, potřeba korekce a požadované úpravy se výrazně liší v závislosti na situaci. V důsledku toho poskytují G9 pouze konstantní lineární tovární předvolbu pro výstupní kanály, které slouží jako výchozí bod. Opakovaná nastavení lze zapamatovat uložením předvoleb uživatele. Tímto způsobem se vyhnete opakování kroků úprav při návratu do známého prostředí nebo místa konání. Křivka, která je modifikována dostupnými parametry, zobrazuje výsledek kombinovaných efektů aplikovaných na mix. **Ekvalizéry padů (Pad Equalizer) (3-pásmové)** jsou implementovány jako **Insert**, takže zvuk každého padu lze tvarovat individuálně. Vlastnost Insert je činí slyšitelnými také v **Direct Outs**.



### 12.2.1.1.1 PARAMETRY A POPIS

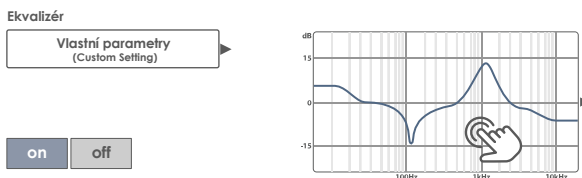
Ekvalizér - Parameters per Band					
Parameter	Rozsah hodnot /Jedn	Low Band	Mid Band 2	Mid Band 1	High Band
Shelving	---	●	---	---	●
Q Factor	0,1 – 8,0	---	●	●	---
Frequency	20 Hz -16 kHz	●	●	●	●
Gain	-15 dB – +15 dB	●	●	●	●

Ekvalizér – Popis Parametrů	
Parametr	Popis
Shelving	Zmírňuje nebo zvyšuje frekvence nad (vysoké pásmo) nebo pod (nízké pásmo) stanovené <b>frekvence</b> na liště o hodnotu zesílení <b>Gain</b> .
Q Factor	Určuje šířku nebo přesnost pásu. Nastavte křivost kolem editovacího bodu a následně šířku sousedních frekvencí, které mají být ovlivněny. Nízké hodnoty mají za následek ostré zakřivení a vysoké hodnoty způsobují plynulejší přechody mezi editovanými body a širší rozptyl spektra ovlivněného <b>Gainem</b> .
Frequency	Frekvence (průměr) ovlivněná parametrem gainu. Pokud jde o Shelving, jedná se o zlomový bod v zakřivení.
Gain	Zvyšuje nebo zeslabuje nastavenou <b>frekvenci</b> pásma (průměr) o upravenou hodnotu Gainu dB. Sousední frekvence jsou ovlivněny hodnotou dB křivky filtru při této frekvenci.

### 12.2.1.1.2 ÚPRAVA EQ KŘIVKY (EDITING EQ CURVES)

Postupujte následovně:

1. Zapněte ekvalizér **[on]**.
2. Klikněte na políčko **[Ekvalizér]** které obsahuje upravitelnou křivku. Vyskočí dialog, který vám dává přístup ke změně EQ Parametrů, které upraví **body křivky**.



3. (Volitelně) Kliknutím na pole **[Předvolba (Preset)]** vyberte předvolbu jako výchozí bod. Vyberte předvolbu dvojitým kliknutím (alternativně: klikněte jednou na název předvolby a poté klikněte na **[Nahrát]**).
4. Určete frekvenční pásmo, které je nejbliže rušivým frekvencím ve zvukovém mixu.
5. Aktivujte odpovídající frekvenční pásmo na pravé straně jedním kliknutím na jeho lištu parametrů.

6. Všimněte si, že můžete přistupovat k parametřům a manipulovat s příslušnými **křivkovými body** třemi alternativními způsoby:
  - a. Kliknutím přímo na číselník v panelu parametrů.
  - b. Otočením hardwarových číselníků přiřazených každému parametru.
  - c. Kliknutím na jeden ze tří horních softwarových číselníků vedle hardwarových číselníků.
7. Při aktivovaném správném pásmu přejděte do středu problematického kmitočtového spektra úpravou parametru **Frekvence**. Tím se budou body křivky pohybovat vodorovně.
8. Upravte parametr **Gain** a upravte požadované množství korekce. Tím se budou body křivky pohybovat svisle.
  - a. Snižte hodnoty Gain pro ztlumení frekvence nastavené v audio mixu.
  - b. Zvýšením hodnot Gain zvýšíte frekvence pod aktivní bod křivky.
9. Upravte přesnost úpravy manipulací s parametrem **Q** (pouze střední pásma). Tím bude manipulováno zakřivení kolem přiřazeného bodu křivky.
  - a. Zvýšte hodnotu Q, aby se korekce projevila v úzkém rozpětí kolem zvolené hodnoty frekvence.
  - b. Nízké hodnoty Q rozšíří ovlivněný frekvenční rozsah.
10. Podle potřeby opakujte kroky 3-9 s ostatními frekvenčními pásmy.
11. (Volitelné) Uložte změny v závislosti na typu ekvalizéru:
  - a. **Ekvalizéry padů (3-Band)**: Uložením bicí soupravy (přímé) nebo uložením předvolby EQ (nepřímé).
  - b. **Output Ekvalizér (4-Band)**: Vytvořením nové předvolby EQ. (Výstupní ekvalizéry nejsou parametry bicí soupravy!)

### 12.2.1.2 KOMPRESOR (COMPRESSOR)

Zatímco **ekvalizér** umožňuje tvarování zvuku selektivním adresováním určitých frekvenčních rozsahů, kompresory se projeví v celém frekvenčním spektru. V G9 jsou Padové kompresory implementovány jako Kompresory typu **Insert (vstupní kanály (Input Channels) v Kit Editoru (Kit Editor))**, takže zvuk každého padu lze tvarovat individuálně. Výsledek kompresorů typu Insert je slyšet ve všech výstupech G9 včetně přímých výstupů. Kompresory dostupné v **General Settings** ovlivňují zvuk vystupujícího stereofonního signálu (Group Track) jako celku. Mějte na paměti, že účinky obou typů se překrývají a že výstupní kompresory jsou aplikovány na kompresory padu. Na výstupu se účinky obou typů sčítají. Parametrizace a funkce jsou však identické.

**G9 Kompressor**

Kompressor

Předvolba Vlastní parametry  
(Custom Setting)

0 -6 -18 -36 -64

Input GR Output

Boost: 4.1 dB

Ratio: 1.00:1

Threshold: -6 dB

Knee: Hard/Soft

Attack: 2.4 ms

Release: 101.6 ms

### 12.2.1.2.1 PARAMETRY A POPIS

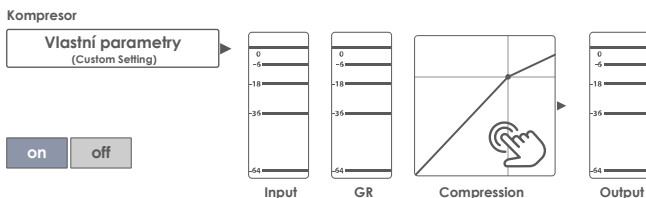
Kompressor – Parametry		
Parametr	Rozsah hodnot/Jedn.	Popis
Boost	0 - 24 dB	Zesiluje výsledek komprese, aby kompenzoval ztrátu úrovní způsobenou nastavením <b>Ratio</b> . Tento parametr platí pro celé spektrum spektra dB (nastavení prahu je ignorováno).
Ratio	1.00:1 - ∞:1	Nastavuje velikost komprese nad <b>prahovou hodnotou</b> jako poměr ve srovnání se zbytkovou úrovní dB nad <b>prahovou hodnotou</b> . Poměr 1: 1 se rovná žádné kompresi. Všechny ostatní parametry nebudou mít žádný účinek.
Threshold	-∞ - 0 dB	Vytvoří masku nebo koridor v dB, kde není použit kompressor.
Knee	Hard/Soft	Určuje, zda je komprese postupná (měkká) nebo zda je aplikována podle nastavení parametrů okamžitě (tvrdá), jakmile je prahová hodnota překročena. „Měkká“ vytvoří jemnou linii přechodu kolem nastaveného prahu. Měkké „rozostří“ <b>práh</b> .
Attack	0.09 – 100 ms	Nastavuje dobu zpoždění pro spuštění kompressoru, jakmile hladina překročí <b>prahovou hodnotu</b> . Tímto způsobem můžete udržet atak signálu a nechat kompresi pracovat pouze na ocasu nad nastaveným prahem.
Release	15.5 ms – 6 s	Nastavuje dobu zpoždění, aby kompressor přestal fungovat, jakmile hladina klesne pod <b>prahovou hodnotu</b> .

**i** **Pozn:** Nastavení **Boost**, **Ratio** a **Threshold** aktualizuje křivku vstup-výstup. Hodnoty **Knee**, **Attack** a **Release** nejsou v křivce vstup-výstup viditelné.

### 12.2.1.2.2 ÚPRAVA KŘIVKY KOMPRESORU (EDITING COMPRESSOR CURVES)

Následující kroky jsou vodičkem pro nastavení kompresoru:

1. Zapněte kompresor **[on]**.
2. (Volitelné) Přehrajte skladbu v přehrávači skladeb (**Song Player**) a / nebo zahrajte na bicí soupravě, abyste slyšeli účinek vašich úprav.
3. Klikněte na políčko **[Compression]** který obsahuje křivku vstup-výstup. Zobrazí se dialogové okno, které vám umožní přístup k parametrům kompresoru.

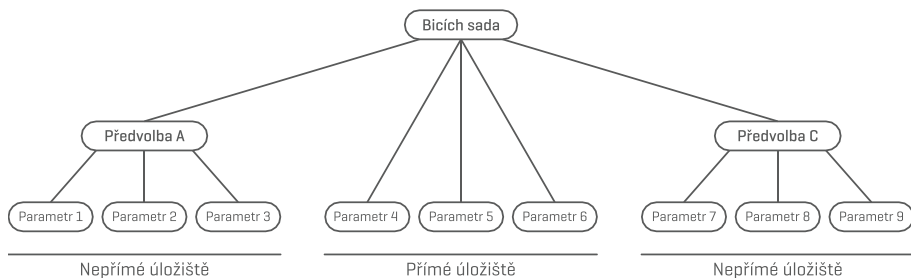


1. Nastavte práh **[Threshold]** pro Kompresor před započítím práce.
2. Nastavte **[Ratio]** redukce Gainu (**GR**).
3. (Volitelné) **[Boost]** signálu (zesílení signálů pro kompenzaci ztráty v dB způsobené poměrem **[Ratio]**). Pokuste se sladit vstupní a výstupní špičkoměry a přivést signály zpět na původní úroveň dB bez oříznutí.
4. Pomocí **[Knee]** nastavte charakter přechodu (bez komprese – s kompresí) kolem **prahu**.
5. Pomocí **[Attack]** nastavte zpoždění, aby kompresor začal pracovat, jakmile úroveň překročí **prahovou hodnotu**.
6. Pomocí tlačítka **[Release]** nastavte zpoždění, aby kompresor přestal fungovat, jakmile hladina klesne pod **prahovou hodnotu**.
7. (Volitelné) Uložte změny uložením bicí soupravy (kompresory padů) nebo uložte vlastní kompresor jako předvolbu (kompresory padů a výstupní kompresory).

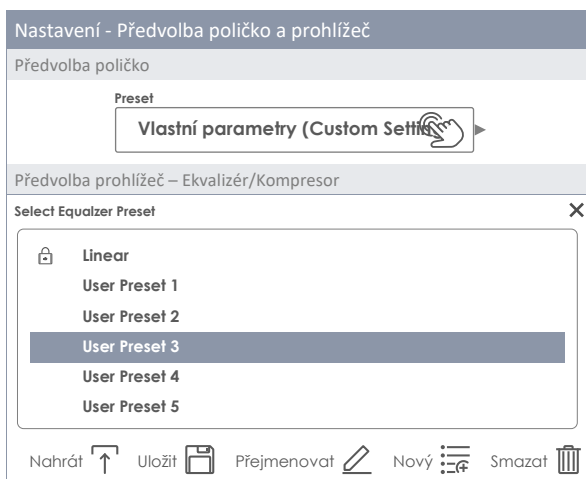
**i Pozn:** Kompresory Pad jsou součástí parametrů bicí soupravy a lze je uložit uložením bicí soupravy nebo vytvořením nové bicí soupravy (přímé uložení jako „vlastní nastavení“). Výstupní kompresory v **General Settings** jsou uloženy v databázi zařízení a jsou zapamatovány při dalším spuštění. Doporučujeme však uložit předvolbu, abyste zabránili přepsání nebo vyřazení nastavení, jakmile změníte sadu bicích nástrojů.

### 12.2.1.3 PŘEDVOLBY EKVALIZÉR A KOMPRESOR

Použijete-li tuto sekci na **Ekvalizéry padů** a **Pad Compressors** v **Kit editoru (Kit Editor)**, mějte na paměti, že kromě uložení předvolby může být také uložena **souprava bicích (Drum Kit)** nástrojů, aby bylo možné předvolbu trvale přiřadit. Kompresory a ekvalizér v režimu **Obecná nastavení (General Settings)** nejsou žádné parametry bicí soupravy, ale jsou **automaticky** ukládány do **databáze zařízení** (buď jako předvolba nebo přímo). Databáze zařízení nevyžaduje žádné samostatné úložiště, jinak neexistuje žádný rozdíl ve struktuře přednastavené hierarchie. Slovo „**Drum Kit**“ můžete jednoduše nahradit slovem „**Databáze zařízení**“ na následujícím obrázku:



G9 poskytuje řadu možností pro správu přednastavených knihoven. K knihovně a jejím funkcím se dostanete kliknutím na pole **[Předvolba (Preset)]** vedle skupiny přednastavených parametrů. V rozevíracím seznamu, který se otevře kliknutím na pole předvolby, G9 rozlišuje mezi **továrními předvolbami** (předchází ikona zámku) a **uživatelskými předvolbami** (bez ikony zámku).



Pokud jde o uživatelské předvolby, paleta možností je rozšířena, protože tovární předvolby nelze upravovat. Chcete-li vidět rozdíl mezi oběma typy, zvýrazněte je jeden po druhém klepnutím na odpovídající položku seznamu ve vybraném přednastaveném prohlížeči.

Porovnání viz následující tabulka:

Správce Předvoleb – Lišta funkcí					
Kategorie	Funkce				
	Nahrát	Uložit	Přejmenovat	Nový	Smazat
Firemní nastavení					
Uživatelské nastavení					

### 12.2.1.3.1 NAHRÁNÍ PŘEDVOLBY (LOADING PRESETS)

Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na předvolbu, kterou chcete nahrát.
3. Klikněte na **[Nahrát]** na liště funkcí.

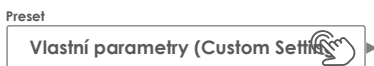
Dialog se automaticky uzavře a nová předvolba je aktivní.

### 12.2.1.3.2 ULOŽENÍ NOVÉ PŘEDVOLBY (SAVING NEW PRESETS)

Při přípravě zkontrolujte, zda **[Předvolba pole]** obsahuje název „**Vlastní parametry (Custom Setting)**“. To znamená, že se hodnoty změnily a liší se od hodnot uložených v aktivní soupravě bicích (Ekvalizéry padů a Pad Compressor) nebo hodnot uložených v databázi zařízení (Output Equalizer and Compressor).

Při viditelném **uživatelském nastavení** postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.



2. Kliknete na **[Nový]** na liště funkcí.
3. Pojmenujte Vaši předvolbu použitím klávesnice.
4. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.
5. (Volitelné) pro Pad EQ a Ekvalizéry padů) Uložte aktivní sadu a nahraďte aktuálně uloženou předvolbu.

**i Pozn:** Nově vytvořená předvolba bude přidána pouze do knihovny předvoleb. Není aktivní s aktivní sadou bicích. **Pouze pro Pad EQ a kompresor (Editor Kit):** Abyste zajistili, že se nové přednastavené zatížení se sadou bude muset dodatečně skladovat soupravu bubnu. Pokud ne, změna sady načte všechny předvolby od posledního uložení.

### 12.2.1.3.3 PŘEPSÁNÍ PŘEDVOLBY (OVERWRITE PRESETS)

Uživatelské předvolby můžete přepsat aktuálními hodnotami nastavenými v rozhraní. Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (předchozí ikona zámku).

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte na jméno předvolby, kterou chcete přepsat.
3. Klikněte na **[Uložit]** na liště funkcí.

### 12.2.1.3.4 PŘEJMENOVÁNÍ PŘEDVOLBY (RENAMING PRESETS)

Přejmenování předvolby ovlivní pouze název předvolby a zachová hodnoty jednotlivých parametrů. Tato možnost je k dispozici pouze pro uživatelské předvolby (bez předchozí ikony zámku).

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby ze seznamu.

3. Klikněte na **[Přejmenovat]** na liště funkcí.
4. Zapište nové jméno předvolby použitím klávesnice.
5. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

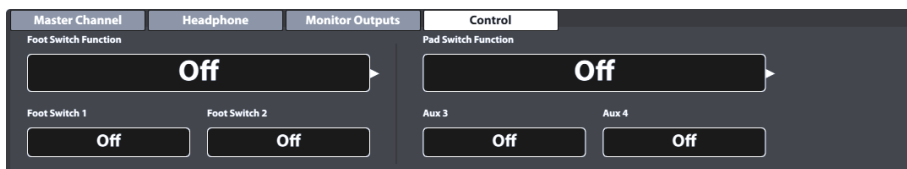
### 12.2.1.3.5 SMAZÁNÍ UŽIVATELSKÉ PŘEDVOLBY (DELETING USER PRESETS)

Tato funkce není k dispozici pro tovární předvolby (předchozí ikona zámku).

Postupujte takto:

1. Klikněte na políčko **[Předvolba (Preset)]**.
2. Klikněte jednou na jméno předvolby v seznamu.
3. Klikněte na **[Smazat]** na liště funkcí.

## 12.2.2 OVLÁDÁNÍ (CONTROL)



V této sadě funkcí je možné přiřadit a spravovat nastavení řízení periferních zařízení výběrem možností z předdefinovaného seznamu. G9 umožňuje výběr ze dvou typů řízení?

1. **Foot Switch**  
Bude vybrán ve spojení se standardními pedály nožního spínače, které posílají stereofonní signály.
2. **Pad Switch**  
Pro použití ve spojení se standardními analogovými bubny trigger pads (stereo).

**i** **Pozn:** Výběrem funkce *Pad Switch* obsadí vstupní kanály *Aux 3* a *Aux 4*. Zkontrolujte, zda jsou vaše pady propojeny s těmito vstupy v zadní části konzoly.

Možnosti pro ovládací funkce jsou stejné pro oba typy:



Volby ovládání			
Ovládání	Popis	Control 1	Control 2
Off	Vypne kontrolní funkci	Off	Off
Kit Select	Procházejte knihovnu Drumkit	Předchozí Drum Kit	Následující Drum Kit
Fixed Hi-Hat	Přepínání mezi pevným Hi-Hat a otevřeným Hi-Hat	Zavřená Hi-Hat	Otevřená Hi-Hat
Stage Mode (Open)	Přepíná mezi On Stage a domovskou obrazovkou	Stage Mode	Home
Song Player	Řídí základní funkce přehrávače	Pause	Stop/Play
Setlist Tile Change	Posun přes obrazovku Stage	Předchozí Setlist Tile	Následující Setlist Tile
Control Sockets:	Porty zadní strana:		
Foot Switch	Foot SW		
Pad Switch	Aux 3, Aux 4		

## 12.3 MODUL 3

Tento modul je hostitelem **MIDI (Musical Instrument Digital Interface)** implementace G9 pro konfiguraci přidružených portů zadního panelu. Kromě toho lze MIDI noty odeslané z každého padu definovat a modifikovat samostatně pro MIDI výstupy. Tato nastavení jsou hostována v režimu **Editoru Kit**. **General Settings** na druhé straně zpracovává globální vlastnosti MIDI (*Viz také kapitola 9.2.2 nastavení midi padů na str. 47*).

### Pro uživatele, kteří začínají s MIDI:

Všimněte si, že MIDI je vše o řídicích datech, nikoli o samotném generování zvuku. Všechny informace posílané prostřednictvím MIDI spojení slouží k ovládání jiných zařízení komunikací v rámci společného jazyka, takže jiná zařízení mohou interpretovat informace přijaté přes **MIDI vstup**, aby vyvolaly určité události na svém vnitřku pomocí interních funkcí a zvuků. K vytvoření zvuku tedy nakonec dojde v připojeném, ale vzdáleném zařízení. Vztah zařízení MIDI uvnitř sítě MIDI může být ambivalentní: Všichni mohou fungovat jako server a klient současně.

Funkci MIDI ve světě digitální hudby můžete nejlépe porovnat s rolí notového záznamu v tradičním způsobu myšlení. Noty obsahují všechny důležité informace o díle, aby bylo možné jej rozeznat všude, s jakoukoli skupinou hudebníků a jakýmkoli nástrojem (Tempo, klíč, nástroje, aranžmá atd.). Jedinou podmínkou je, že skupina hudebníků je obeznámena s četbou partitur. Při pohledu na kus notového záznamu nehraje noty samy o sobě, vyžaduje, aby nástroje a hudebníci vytvářeli zvuk a přehrávali předepsané melodie a rytmy. A stejně jako v digitálním světě mohou skladatel, dirigent a hudebník převzít všechny role najednou.

V této analogii původcem je skladatel, notový záznam je médium a oko hudebníka příjemce. Tento řetězec komunikace má svůj digitální protějšek v elektronické hudbě: MIDI. Protože digitální zařízení nemají organické oči a mozky a nemají ani končetiny, které produkují zvuk, je nutný přiměřenější způsob komunikace, který zvažuje fungování digitálního hardwaru a vyměňuje stejnou kvalitu informací jako dáva psaná nota. Orchester propojených MIDI-mluvicích zařízení nebude hrát ze svých zvukových procesorů ani jednu notu, pokud jim někdo nepodaří psaný notový záznam, ani by nevěděli, kdy změnit nástroj, i když je zapsán na tom uvedeném papíru. To je úkol **protokolu MIDI**.

## 12.3.1 MIDI






### 12.3.1.1 ZÁKLADNÍ NASTAVENÍ MIDI (GLOBAL MIDI SETTINGS (SOFT THRU))

Tato funkce se soustředí kolem spojení G9 s dalšími MIDI zařízeními a vytváří tak in-line signálovou cestu pro MIDI řídicí data, která mají projít. S využitím protokolu MIDI 1.0 je tedy možné dálkově ovládat určité funkce mezi připojenými zařízeními.

Všimněte si, že pro vytvoření funkčního MIDI datového připojení nebo řetězce je důležité znát implementaci MIDI všech připojených zařízení. Přečtěte si také specifikace MIDI dostupné pro příslušný hardware. Tato část se zaměřuje výhradně na implementaci MIDI G9 do MIDI a na to, jak může žít v řetězci připojených MIDI zařízení.





Příchozí MIDI data mohou být směrována na jiná MIDI zařízení pomocí analogového portu **MIDI IN** nebo zabudovaného připojení **USB-MIDI**. Oba porty najdete v zadní části konzoly:

Porty – MIDI	
	MIDI Out - unidirectional
	MIDI In - unidirectional
	USB-MIDI – bidirectional connection (in + out)

### 12.3.1.1.1 TRASOVÁNÍ MIDI SIGNÁLŮ (ROUTING MIDI SIGNALS)

První sloupec sady funkcí MIDI určuje, na které výstupní příchozí řídicí data jsou směřována. Klepněte na odpovídající pole pro MIDI IN nebo USB-MIDI a zvolte výstup MIDI, který má být adresován. Vzhledem k omezenému počtu výstupů se neobjeví žádné vyskakovací menu ani volitelná kolečka. Namísto toho několikrát klepněte na pole a projděte základní seznam možností. Aktivní hodnoty se zobrazí v polích viditelných a budou automaticky uloženy a uloženy do paměti.

Následující tabulka rozšiřuje základní nabídky pro vstup **MIDI**, **USB-MIDI**, **Local Control** a **MIDI Channel**. Několikanásobné kliknutí na odpovídající pole v uživatelském rozhraní bude procházet seznamy v daném pořadí. Zvýrazněné položky (horní část seznamu) označují výchozí tovární nastavení:

G9 MIDI Routing – Fields and Options			
	MIDI Input	Local Control	Výběr
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>off</b></li> <li>• to MIDI-Out</li> <li>• to USB-MIDI</li> <li>• to both</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>on</b></li> <li>• off</li> </ul>	
	USB-MIDI	MIDI Channel	Výběr
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>off</b></li> <li>• to MIDI-Out</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>10</b></li> <li>• 11</li> <li>• 12</li> <li>• 13</li> <li>• 14</li> <li>• 15</li> <li>• 16</li> <li>• off</li> <li>• 1</li> <li>• 2</li> <li>• 3</li> <li>• 4</li> <li>• 5</li> <li>• 6</li> <li>• 7</li> <li>• 8</li> <li>• 9</li> </ul>	
Výchozí tovární nastavení jsou zvýrazněna tučně.			

### 12.3.1.1.2 LOKÁLNÍ OVLÁDÁNÍ (LOCAL CONTROL)

Další sloupec **Global MIDI Settings** se skládá z polí **Local Control** a **Midi Channel**. Local Control určuje, zda G9 MIDI Data mohou řídit interní zvukový procesor (zapnuto) nebo ne (vypnuto). Nastavení místního ovládání na „**off**“ se doporučuje ve spojení se sekvencery, které zaznamenávají MIDI informace přijaté z MIDI z G9 zpět do konzoly, aby pohly interní zvukový procesor. V tomto nastavení by zvukový procesor G9 přijal 2 identické sady řídicích dat, pokud by bylo místní ovládání nastaveno na „**on**“. Vypněte místní ovládání, abyste snížili množství přijatých dat a zabránili zbytečnému zdvojení signálů a nežádoucím vedlejším účinkům. Viz následující tabulka:

G9 MIDI – Local Control		
Hodnota	Popis	MIDI Node Design
on	Řídící data generovaná vstupními kanály (pady) řídí interní zvukový engine (C) a mohou opustit zařízení prostřednictvím MIDI výstupů (A). Smyčka dat zpět do konzoly nepřímo (B) by napájela zvukový stroj dvěma identickými sadami dat (B, C), pokud by bylo zapnuto místní řízení. Přerušete připojení MIDI B nebo vypnete místní ovládání, abyste předešli nežádoucím vedlejším efektům.	
off	Blokuje všechna řídicí data G9 MIDI přijatá ze vstupních kanálů (padů) v přístupu k internímu zvukovému motoru. Tato data mohou stále ovládat další připojená zařízení prostřednictvím dostupných MIDI výstupů (A). Řídící data se směřují zpět do konzoly nepřímo přes externí MIDI zařízení (B).	

**i** **Pozn:** Zkontrolujte nastavení **Local Control**, pokud během přehrávání neslyšíte žádný zvuk, zatímco spouštěcí monitory přijímají signály z připojených padů.

**i** **Pozn:** Výběr **MIDI IN na Midi Out** ve spojení s „Off“ **Local Control** převede port **MIDI Out** na výstup **MIDI Thru (Soft Thru)**. Tuto kombinaci zvolte, pokud má G9 fungovat jako otrok po řádku v „daisy chain řetězci“.

### 12.3.1.1.3 MIDI KANÁL (MIDI CHANNEL)


Vyberte kanál MIDI, na kterém chcete vysílat a přijímat data MIDI. K dispozici je 16 kanálů. Tovární nastavení je kanál 10, který je běžně přijímán jako standardní MIDI kanál pro perkusní nástroje.

### 12.3.1.1.4 OVLÁDÁNÍ MIDI (MIDI CONTROL)

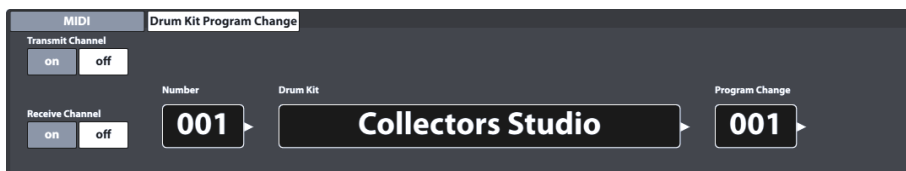
G9 poskytuje vybraný počet hardwarových komponent pro ovládání jiných zařízení nebo nechat tyto přístroje být ovládány externími MIDI zařízeními. Máte možnost přiřadit omezený počet **kontinuálních ovladačů** ze spektra 127 kontrolerů specifikovaných ve standardu MIDI 1.0.

V následující tabulce jsou uvedeny všechny dostupné a relevantní **kontinuální ovladače (Continuous Controllers)** s jejich číslem a popisem. Ten se také zobrazí v poli **Popis** pod ovládacím hardwarovým komponentem. Aktualizuje se spolu s výběrem čísla ovladače. Stejně jako u **globálního nastavení MIDI** je výběr čísel ovladače prováděn několikanásobným klepnutím na pole s čísly, abyste mohli procházet základní nabídkou. Čísla aktivních ovladačů jsou automaticky ukládána do databáze zařízení G9. Nižší uvedená tabulka zobrazuje rozšířený pohled na základní nabídky. Každý ovládací prvek připojený k odpovídajícím **vstupním kanálům** (HH Pedal, Snare, Ride Toms / Aux) má přístup ke stejné sadě dostupných ovladačů. V tovární konfiguraci jsou nastaveny na různé hodnoty. Jednoduše začnete procházet nabídku u jiného záznamu v seznamu.

Seznam podporovaných MIDI zpráv:

G9 Kontinuální ovladače				
CC Komponenta		Continuous Controller (CC)	Popis	Výběr kanálu
HHPedal CC	- Start (Default) →	• 4	Foot	
		• 11	Expression	
Snare CC	- Start (Default) →	• 16	General 1	
		• 17	General 2	
Toms/Aux CC	- Start (Default) →	• 18	General 3	
		• 19	General 4	
		• off	off	
		• 1	Modulation	
		• 2	Breath	
Kit Volume	- Start (Default) →	• on		
		• off		

### 12.3.2 DRUM KIT PROGRAM CHANGE



Tato sada funkcí definuje pravidla pro změny programu MIDI. Protože G9 je rytmické zařízení, nemůže být kompatibilní se standardním protokolem MIDI. Programy, které je třeba změnit, jsou bicí soupravy dostupné v **Drum Kit prohlížeči (Drum Kit Browser)** soupravy bubnů, kde **indexové číslo soupravy bubnů se rovná programu**.

Přirazení programů se zobrazuje jako řetězec **Internal Program** → **Internal Program Name (Drum Kit)** → **External Program**. Směr, jak je tento řetězec čten nebo aplikován, je definován kanálovými přepínači (Transmit / Receive).






#### 12.3.2.1 PÁROVÁNÍ PROGRAMŮ (PROGRAM PAIRING)

Chcete-li spárovat interní program s externím programem MIDI, postupujte následovně:

1. Vyberte interní program (souprava bicích) jedním z následujících způsobů:
  - a. Kliknutím na pole **[Číslo (Number)]** zadejte číslo sady pomocí numerické klávesnice.

- b. Kliknutím na pole **[Bicí sada (Drum Kit)]** vyberte dvojítm klikem na sadu v prohlížeči **Soupravy bubnů**.
2. Kliknutím na pole **[Program change]** zadejte číslo programu pomocí číselné klávesnice.
3. (Volitelné) Opakujte kroky 1-2 pro další sady bicích.

Nastavení sady funkcí platí pro následující porty zadního panelu. Ujistěte se, že je G9 připojen k externímu zařízení, aby se nastavení projevilo:

Porty – MIDI	
	MIDI Out
	MIDI In
	USB-MIDI (digital)

### 12.3.2.2 KANÁLY (CHANNELS (TRANSMIT/RECEIVE))


Dostupné kanály jsou:

- Transmit Channel
- Receive Channel

Oba kanály lze **zapnout** nebo **vypnout**, což má za následek různé aplikace přiřazení programu MIDI:

Stav kanálu a efekt		
Transmit	Receive	Aplikace
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Úplně vypne změnu programu (výchozí).
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Změnou bicí soupravy ovládá pouze programy G9 programy externích MIDI zařízení.
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	G9 reaguje na změny externích MIDI programů pouze změnou sady podle propojení programů v programovém řetězci.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Změní programy externích zařízení a přijme bicí soupravu, která má být změněna změnami externích MIDI programů.

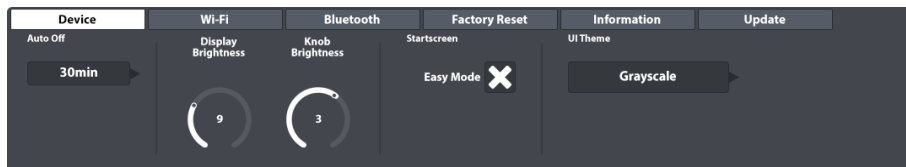
Pokud chcete změnit MIDI programy externích zařízení změnou sady bicích, zapněte vysílací kanál (**Transmit channel**). Zapněte přijímací kanál (**Receive channel**), pokud chcete, aby vaše bicí sady byly změněny externími MIDI zařízeními. Zapněte oba kanály, pokud chcete změnit jiné programy zařízení změnou sady a zároveň přijmout změnu sady v závislosti na změně externích programů.

 **Pozn:** Přiřazení provedená v této sadě funkcí budou uložena do databáze zařízení a budou zapamatována při dalším spuštění.

## 12.4 MODUL 4

Poslední modul režimu Obecná nastavení je hostitelem všech globálních úprav zařízení. Hostované funkce zahrnují **časovač vypnutí**, vzhled obrazovky a knoflíky, **témata uživatelského rozhraní** a **důležité informace o zařízení**. Tento modul také řídí **bezdrátová připojení** a umožňuje provádět **tovární reset** a **aktualizace**.

### 12.4.1 DEVICE



Tato sada funkcí řídí všechna nastavení týkající se prvků uživatelského rozhraní. Můžete nastavit **jas knoflíku (Knob Brightness)** a **jas displeje (Display Brightness)** nezávisle na sobě a také naprogramovat časovač pro vypnutí. Pokud se cítíte omezení snadným režimem (**Easy Mode**), jednoduše zrušte **zaškrtnutí políčka Snadný režim (Startscreen – Easy Mode)** úvodní obrazovky. Od příštího restartu se G9 spustí do **Performance Mode**. Souběžně s tím bude režim výkonu nastaven také jako výchozí obrazovka při stisknutí červeného tlačítka **Domů (Home Button)**.



Home Button

#### 12.4.1.1 AUTOMATICKÉ VYPNUTÍ (AUTO OFF)

Pomocí automatického vypnutí **Auto Off** můžete nastavit čas, kdy se G9 vypne. Opakovaným klepnutím na pole **[Auto Off]** můžete procházet dostupné časy odpočítávání. Existuje pět možností: **off** → **30 mins (default)** → **1h** → **2h** → **4h**.

#### 12.4.1.2 JAS KNOFLÍKŮ (KNOB BRIGHTNESS)

Pro nastavení **jasu knoflíků** postupujte následovně:

1. Kliknutím na příslušný vizuální číselník aktivujte fader.
2. Přetáhněte prst nahoru a dolů, dokud nenajdete jas, se kterým jste spokojeni.
3. Fader opět zavřete kliknutím na ikonu číselníku.

**Pozn:** Úpravy jasu jsou uloženy v reálném čase, což znamená, že poslední nastavená hodnota jasu bude zachována a uložena do globální databáze zařízení, i když opustíte režim.

#### 12.4.1.3 ÚVODNÍ OBRAZOVKA (START SCREEN)

- Pokud zrušíte zaškrtnutí políčka „**Start screen Easy Mode**“, bude G9 fungovat následovně:
  - Zařízení se při příštím spuštění spustí v režimu **Performance Mode**.
  - Performance Mode je nastaven jako výchozí obrazovka při stisknutí červeného tlačítka Home.

### 12.4.1.4 TÉMATATA UŽIVATELSKÉHO ROZHRAŇÍ (UI THEME)

Vzhled modelu G9 lze přizpůsobit různými tématy uživatelského rozhraní. Klepněte na pole a pomocí motivového kolečka vyberte motiv.

Existují také témata věnovaná různým druhům barevné slepoty. Tato témata jsou pojmenována podle lékařských termínů a využívají pouze hodnoty barev z vnímatelného spektra dotčené skupiny lidí.

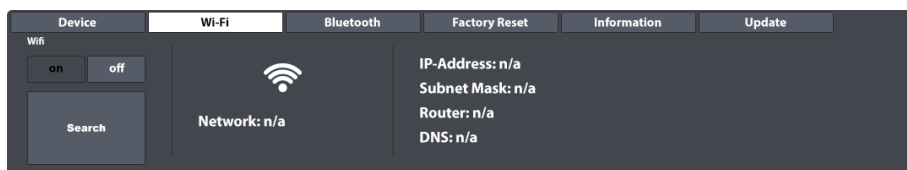
Témata věnovaná barevné slepotě jsou:

- Deuteranopia
- Protanopia
- Tritanopia
- Grayscale



**Pozn:** Témata věnovaná barevné slepotě mění barvy také u důležitých monitorů uživatelského rozhraní. Interpretace těchto monitorů závisí na viditelných barvách. Hodnoty barev a jejich význam jsou vysvětleny v příslušných částech této příručky. Za tímto účelem se doporučuje přečíst tuto příručku na obrazovce nebo ji vytisknout barevně.

### 12.4.2 WI-FI



V této sadě funkcí můžete spravovat všechna připojení a nastavení Wi-Fi. Připojení Wi-Fi je nezbytné pro používání zvukového obchodu online i pro funkci interní aktualizace.

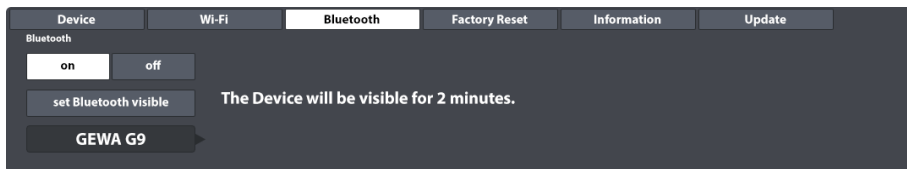
Chcete-li navázat připojení Wi-Fi mezi vestavěnou kartou a externím směrovačem, postupujte následovně:

1. Zapněte Wi-Fi.
2. Klikněte na políčko **[Vyhledat (Search)]**.
3. Vyberte síť ze seznamu jedním poklikáním.
4. Klikněte jednou na **[Select]**.
5. (Volitelné) klikněte na políčko **[Network Key]**, pokud síť vyžaduje zadání hesla.
6. (Volitelné) Vložte heslo k Wi-Fi použitím klávesnice.
7. (Volitelné) Potvrďte kliknutím na zatržítko **[✓]** k uzavření klávesnice.
8. Klikněte na **[connect]**.

V důsledku toho se síť aktualizuje na síť vybranou v kroku 3. Pokud bylo vaše připojení úspěšně navázáno, na pravé straně se zobrazí všechny informace o připojení, jako je adresa IP a maska podsítě. Pokud se nezobrazí žádné informace, opakujte výše uvedené kroky s **klávesou show (Show key)** nastavenou na „on“ (krok 5) a ujistěte se, že jste správně zadali heslo Wi-Fi.

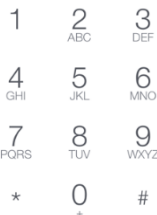


## 12.4.3 BLUETOOTH



Vestavěná funkce Bluetooth je užitečná pro streamování hudby z externího přehrávače do konzole. Chcete-li navázat připojení Bluetooth, musíte postupovat podle níže uvedených kroků. Uvědomte si, že ve vašem mobilním zařízení probíhají kroky 2-5 a postup se může u jednotlivých výrobců lišit. Pokud máte problémy s vytvořením funkčního připojení Bluetooth, přečtěte si uživatelskou příručku svého mobilního zařízení:

1. V GEWA G9 přejděte na **General Settings** → **Modul 4** → **Bluetooth**
2. Ujistěte se, že Bluetooth je zapnutý [on] a klepněte na **[set Bluetooth visible]**.
3. Zapněte na externím zařízení Bluetooth a otevřete seznam dostupných síťových připojení.
4. Skenovat pro aktualizaci seznamu.
5. Vyberte konzolu ze seznamu dostupných zařízení (např. GEWA G9).
6. Zadejte heslo Bluetooth (výchozí nastavení: **4392**).



Heslo je pevné a jednotné pro všechny bubnové konzole GEWA a digitální píana. Zadejte **4392** (jako kdybyste psali GEWA na číselné klávesnici).

**i** **Pozn:** Buďte si vědomi **interakce mezi Bluetooth a portem MIX IN**. Signály Bluetooth a signály z portu MIX IN nelze přehrávat současně. Jakmile je Bluetooth zapnutý, zvukové signály z připojených zařízení na portu MIX IN budou ztlumeny. G9 směřuje signály s prioritou pro poslední akci. V důsledku toho zapojení zvukového kabelu do portu MIX IN při přehrávání zvuku přes Bluetooth ztlumí zvuk Bluetooth a upřednostní MIX IN. Deaktivace jednoho z těchto typů vstupu buď odpojením kabelů MIX IN nebo vypnutím Bluetooth způsobí, že se zařízení automaticky přepne na druhý typ vstupu.

### 12.4.3.1 UŽIVATELSKÁ JMÉNA BLUETOOTH

Pokud je vaše zařízení G9 v těsné blízkosti jiných zařízení G9, můžete změnit název Bluetooth svého G9 tak, aby byl jedinečně rozpoznatelný pro jiná externí zařízení a usnadnil proces párování. Jména Bluetooth se automaticky ukládají do globální databáze zařízení a pamatují se, dokud název znovu nezměníte nebo dokud nevykonáte tovární nastavení.

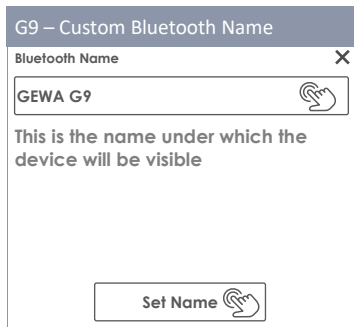
Postupujte následovně:

1. Jděte do **General Settings** → **Modul 4** → **Bluetooth**
2. Klikněte na políčko **[Bluetooth Name]** pod **[set Bluetooth visible]**.



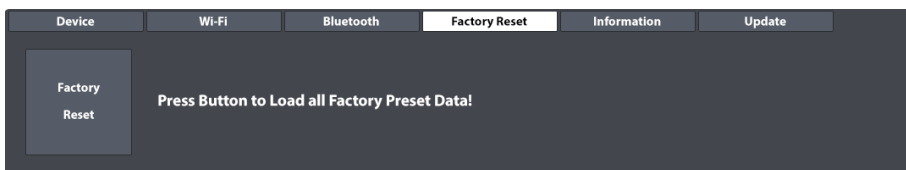
3. V otevřeném dialogu máte dvě možnosti:
  - a. Kliknutím na **[set name]** uzavřete dialog a nastavte název zobrazený na displeji.

- b. Klikněte na pole obsahující aktuální **[Bluetooth Name]** a zadejte vlastní název pomocí klávesnice.



4. Potvrďte kliknutím na **[✓]** na klávesnici.

#### 12.4.4 FACTORY RESET



Volba **Factory Reset** uvede celý systém do zpětného továrního, výrobního nastavení, nebo do poslední Firmware Update verze. Funkce „Routine“ smaže všechny vytvořené bicí sady a předvolby současné knihovny a nastaví je opět na standardní hodnoty. Než toto učiníte, nabízí se tzv. „Export Funktion/expert funkce“ volby **Drum Kit Browser** a tím zachováte (zabalíte) volby Vaší bicí sady (Viz kapitola 8.1.1.1 Drum Kits předvolby (Presets) na str. 20 a 9.2.1.7 Výměna bicí soupravy na str. 42). Funkce „Export Routine“ ukládá kopii bicí sady formou standardní složky SD-karty, která není ovlivněna volbou „Factory Reset“. Sounds/zvuky, které byly zakoupeny ve volbě „**Shop**“, musíte opět stáhnout a importovat.

Takto vrátíte nastavení bicí sady G9 na tovární nastavení:

1. Zvolte volbu **General Settings** ➔ **Modul 4** ➔ **Factory Reset**.
2. Dotkněte se volby **[Factory Reset]**.
3. Vyčkejte, než celý proces proběhne (ukazatel v „Pop-Up“).
4. Potvrďte dotykem na **háček [✓]**.

## 12.4.5 INFORMACE (INFORMATION)

Device	Wi-Fi	Bluetooth	Factory Reset	Information	Update
Serial Number: TS2002197 Firmware: V 1.18 Dream FW: V 1.30 Trigger FW: V 20200711 SoundBank: V 1.05 TriggerBank: V 20200723				SD Memory used / total: 5,98 GB / 115.21 GB  Sample Flash used / total: 2,00 GB / 4.00 GB	

Tato část vám poskytne všechny informace o stavu G9, jako je **sériové číslo**, **verze firmwaru**, verze firmwaru zvukového čipu (**Dream**) a číslo verze spouštěcí databáze (**Trigger**). Je také zobrazen stav využití vnitřní paměti (**Flash** pro importované ukázkové knihovny a **SD paměť**).

Při kontaktu se zákaznickým servisem vždy sdělte verze firmwaru / Dream a Trigger. Tyto informace urychluje proces řešení problémů.

## 12.4.6 UPDATE

Device	Wi-Fi	Bluetooth	Factory Reset	Information	Update
Firmware Update  User's Manual Language <b>English</b>  <b>Check for Update</b>		Installation  Firmware Version 9.9.99 is ready to install.  <b>Show Info</b>			

Samotný „Update“ bicí sady G9 následuje ve 2 krocích: Download a Update. Pro každý krok jsou k dispozici 2 alternativní cesty. Funkce Download je možná pomocí volby „Support Center“, na stránce [www.gewamusic.com](http://www.gewamusic.com), nebo pomocí interního **Update** modulu. Samotný Update nastane pomocí USB-stick, nebo po volbě „Download“ použijte „Update pole jezdce“.

### 12.4.6.1 DOWNLOAD - FIRMWARE A NÁVOD

Obojí, webové stránky i G9 Workstation získávají své soubory ze stejného zdroje. Je tedy na Vás, kterou cestu využijete.

#### 12.4.6.1.1 DOWNLOADS ZE STRÁNKY WWW.GEWAMUSIC.COM

1. Zvolte stránku [www.gewamusic.com](http://www.gewamusic.com) → Service → Downloads  
Nebo zvolte tento Link:  
<https://cz.gewamusic.com/downloads>
2. Zvolte volbu „Drums“, která se nachází ve volbě Menu.
3. Postupujte dle popsaných informací pro stažení a data stáhněte.



### 12.4.6.1.2 PŘÍMÝ DOWNLOAD V MODULU

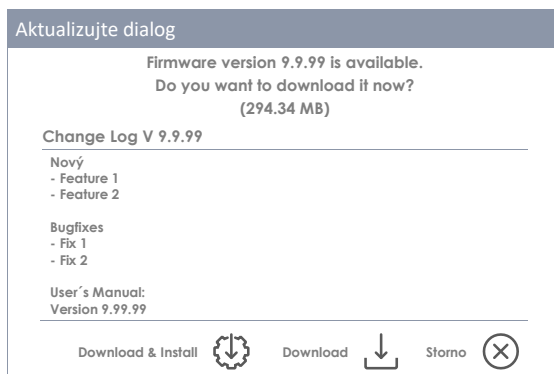


Přímý „Download“ je rychlé stahování dat pomocí procesoru.

Postupujte dle popsaných kroků:

1. Připojte se k Wi-Fi
2. Zvolte **General Settings** → **Modul 4** → **Update**
3. Dotykem na pole **[Language]** zvolíte řeč pro návod.
4. Dotykem na **[Check for Update]** otevřete **Update Dialog**.

G9 **Update Browser** umožní všechny relevantní „Downloads“ zvolené řeči. Pomocí „Firmware“ kontroly jsou zobrazeny vyšší „Firmware“ verze. Pro nastavení aktuální „Firmware“ verze zpět, použijte volby „**Factory Reset**“. Ve volbě „**Change Log**“ obdržíte předběžné informace ohledně „Download“. Jiný než „Download“ přes WEB stránku je „Firmware Download“, který automaticky obsahuje příručku ve zvolené řeči.

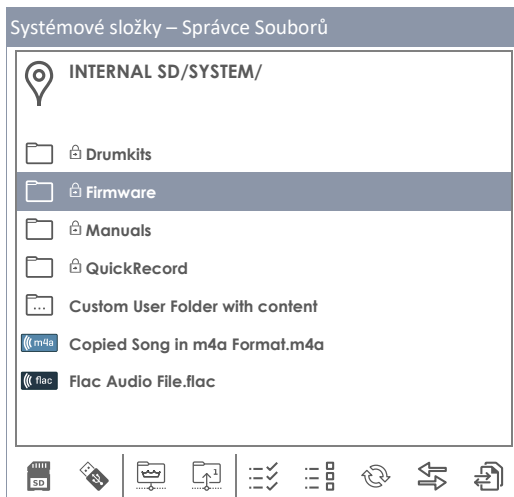


5. Zvolte jednu z voleb dialogu:
  - a. Zvolte **[Download & Install]** a po Download automaticky nastartujete „Update Routine“.
  - b. Zvolte **[Download]** a proveďte manuálně instalaci později.
  - c. Zvolte **[Storno (Cancel)]** a přerušíte volbu.
6. V případě volby 5a, vyčkejte na dokončení instalace „Routine“ a potvrďte volbu **[Reboot]**.

Pro případ, že byste návod chtěli kopírovat na USB-stick, nebo Update z USB-stick, použijte prosím volbu **Správce Souborů (File Manager)**. Aby všechna data byla zachována (Zvolte **Tools** → **File Manager**). Stažená data jsou automaticky uložena ve složce systému.

Relevantní data jsou:

- Firmware: **INTERNAL SD/SYSTEM/Firmware**
- Manual: **INTERNAL SD/SYSTEM/Manuals**



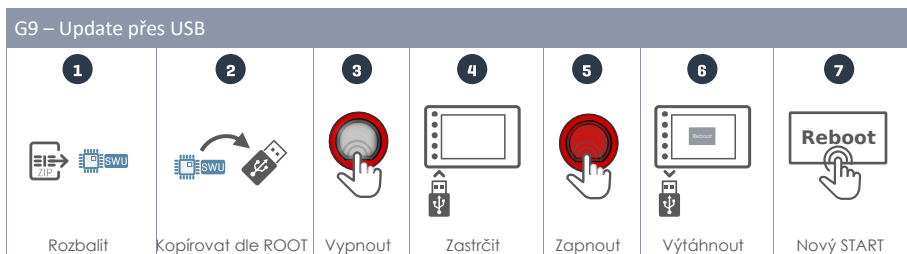
### 12.4.6.2 UPDATE VAŠEHO ZAŘÍZENÍ




**i** **Důležité:** Update vyžaduje konzistenci názvů dat a změny dat, aby volba správně fungovala. **Prosím nikdy neměnit název dat a ani změny dat. (\*.swu).**

#### 12.4.6.2.1 SOFTWARE UPDATE PŘES USB

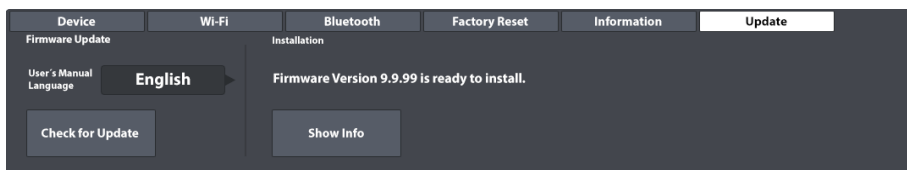
Postupujte následovně:

1. Rozbalte stažená data.
2. Zkopírujte Firmware (edrum\_fw\_\*.swu) = do = **ROOT značky** USB-sticks.
3. Stiskněte tlačítko „Power“, tím vypnete přístroj.
4. Na přední straně zasuňte USB.
5. Bicí sadu G9 zapněte opět pomocí tlačítka „Power“ a vyčkejte na kompletní dokončení Update.
6. Vytáhněte USB ze zařízení.
7. Dotkněte se tlačítka [**Reboot**], ve volbě Pop-Up.



-  **Rada:** Zkontrolujte Firmware verzi, a to v oblasti informací (**General Settings** → **Modul 4** → **Informa-tion**). Nová Firmware verze bude aktualizována v tomto jezdcí. Pokud budete sledovat „Trigger“ verzi „V0“, je nutné provést nový START.
-  **Rada:** V kombinaci s přímým Firmware Download lze data pomocí „File Manager“ kopírovat na USB-stick. Standardní „download directory“ pro Firmware zní: **INTERNAL SD/SYSTEM/Firmware**.
-  **Rada:** Doporučuje se nechat jeden USB-stick pouze na Updates, nebo odstraňte \*.swu data hned po stažení Update / „Root“ značení. Pokud je USB-stick stále zastrčen, Firmware data / Root jsou po novém STARTU stále k dispozici.

#### 12.4.6.2.2 UPDATE PROCES PŘES MODUL



Nabídka „Update“ bicí sady G9 komunikuje se složkou symbolů „Firmware“, interní SD-karta. Všechno zde stažená data jsou brána v potaz“. To znamená, že budou provedena jen neporušená data a čísla verzí, která jsou vyšší než aktuálně nainstalovaná „Firmware“. Právě aktuální, dostupná verze se nabízí k instalaci. Samotná Update sekce působí jako druh „Firewall“ a to pro poškozená, konformní data.






Pro instalaci již stažené „Firmware“ postupujte následovně:

1. Zvolte **General Settings** → **Modul 4** → **Update**
2. Aktuální verze „Firmware“ je formou hlášení nabídnuta v oblasti „Installation – Instalace“.
3. Zvolte **[Show Info]**, v oblasti „Installation – Instalace“.
4. Zvolte **[Install]**, pod volbou „Change Log“.
5. Vyčkejte provedení a dokončení „Updates“ (zobrazení).
6. Dotykem potvrďte ukazatel **[Reboot]**.

## 13 NÁSTROJE (TOOLS)



Modus Tools (nástroje) ovládá aplikace, které nejsou přímým jádrem nástroje. Sem patří modus **On Stage**, **PDF Čtečka (PDF Reader)**, **Import Tool (Samples)** a správa dat s názvem „**File Manager**“. Dotykem na jeden ze symbolů se otevře stávající aplikace:

Nástroje Menu	
	On Stage – kompilace médií pro setlisty včetně grafů ve formátu pdf
	PDF Čtečka (PDF Reader) – podporuje záložky
	Nástroje Importu (Import Tool) - přidá vzorky do zvukové knihovny
	Správce Souborů (File Manager) – organizovat soubory a složky
	Obchod (Shop) – uvádí seznam zakoupených vícevrstevých zvuků

### 13.1 ON STAGE



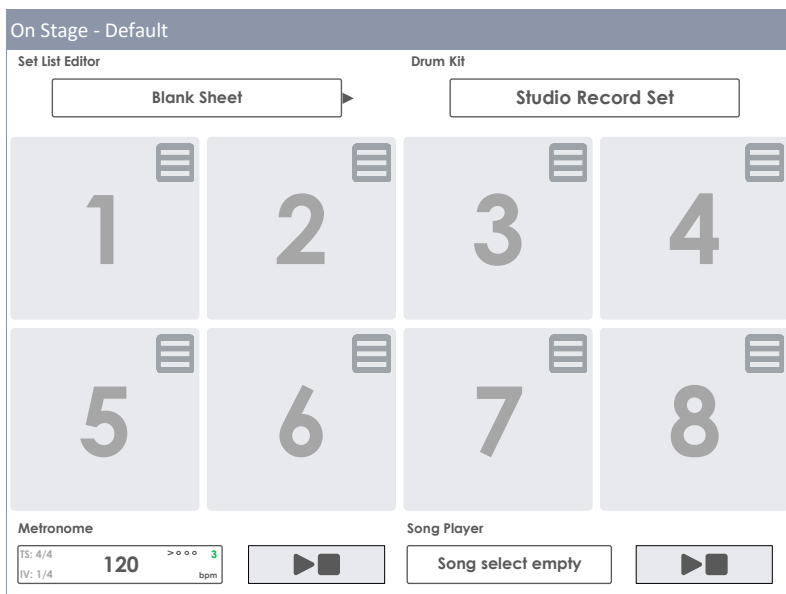
Pomocí nástroje **On Stage** je možné kompilovat důležité informace ohledně písně, jako je bicí souprava (zvuk), metronom, doprovodné stopy a noty ve formátu PDF, a zpřístupnit je všechny kliknutím na jednu z očíslovaných dlaždic. Tímto způsobem se můžete vyhnout časově náročným úpravám na jevišti a mezi písněmi.

Na obrazovce **On Stage** se vždy zobrazí 8 dlaždic, které lze uložit jako přednastavené seznamy skladeb a které mohou být načítány jeden po druhém, jak postupuje koncert. Setlist se vždy skládá z 8 dlaždic, což představuje 8 písní.

Chcete-li otevřít nástroj On Stage, klikněte na ikonu režimu **[Tools]** a klikněte na **[On Stage]**.



Otevře se výchozí obrazovka On Stage:



Následující sekce se zaměří na úpravy dlaždíc, správu seznamů a práci se seznamy na jevišti.

### 13.1.1 DLAŽDICE – TYPY PŘIPOJENÝCH MÉDIÍ

Při úpravě dlaždice můžete určit nastavení a soubory pro následující 4 typy médií, které budou načteny po klepnutí na číslo dlaždice mimo režim úprav:

- Jméno Drum Kit
- Tempo Metronomu
- Doprovod (Song Player)
- Pdf soubor (Přehledy nebo Notové listy)

Pole na obrazovce spojené s těmito typy médií zobrazí aktuální výrazy dlaždíc zadané pro každý typ. V režimu úprav můžete klepnutím na tato pole změnit vlastnosti dlaždice.



Tím se otevřou standardní dialogy spojené s typem média. V této sekci nebudeme o těchto prohlížečích znovu hovořit. V následující tabulce jsou uvedeny implementované dialogy a kapitola, kde je jejich fungování podrobněji vysvětleno:

Dlaždice - Typy médií a související dialogy		
Název pole	Dialog	Název kapitoly
Drum Kit	Drum Kit Browser	8.1.1.1 Drum Kits předvolby (Presets)
Metronome	Number Pad	8.4.1 Metronome
Song Player	File Select (Audio Filter)	8.3.1.1 File Select prohlížeč
PDF	File Select (PDF Filter)	13.2.1.1 File Select prohlížeč



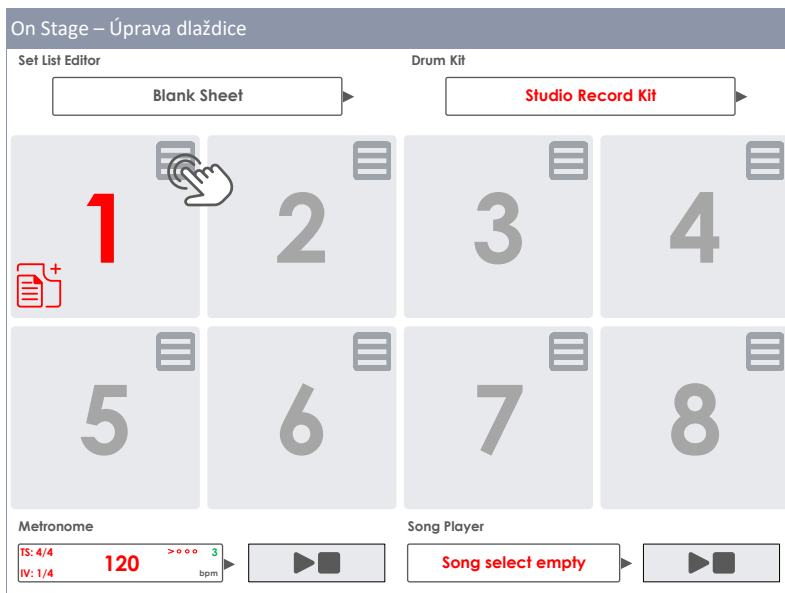
### 13.1.2 ÚPRAVA DLAŽDICE – PŘIPOJENÍ ZOBRAZENÍ PRO TYPY MÉDIÍ

V přípravě klikněte na pole **[Editor seznamu (Setlist Editor)]** a načtete předvolený **prázdný list (Blank Sheet)** dvojitým poklepáním na název předvolby. Načte prázdný seznam se standardními hodnotami. Následující postup platí pro vytváření nových předvoleb pomocí předvolby prázdných listů a pro úpravy dlaždic jakéhokoli jiného existujícího seznamu.

Úprava dlaždice – Ikony a jejich význam	
	Upravit Dlaždici
	Připojit soubor PDF (klik) – Odstranit soubor (držet po dobu 2 sekund)

Je-li načten odpovídající setlist, postupujte následovně:

1. Klikněte na tlačítko **[Upravit]** v pravém horním rohu dlaždice.
2. Klikněte na pole, která změnila barvu.
  - a. Bicí sada
  - b. Metronom
  - c. Přehrávač skladeb
  - d. Připojit tlačítko PDF
3. Určete výraz typů médií v otevřených prohlížečích.
4. Opusťte režim úpravy dlaždic dalším kliknutím na tlačítko **[Upravit]**.
5. Klikněte na další číslo dlaždice a opakujte kroky 1-4.
6. Když upravujete maximálně všech 8 dlaždic na obrazovce, uložte sadu dlaždic jako **Setlist** (viz další část seznamů sad).



On Stage – Úprava dlaždice

Set List Editor

Blank Sheet

Drum Kit

Studio Record Kit

1 2 3 4

5 6 7 8

Metronome

TS: 4/4 120 bpm 3

Song Player

Song select empty

### 13.1.3 NASTAVENÍ SETLISTU (SETLIST PRESETS)

Sada 8 obsazených dlaždic lze uložit jako setlist, který si pamatuje všechny typy médií přiřazené k různým dlaždicím, jakmile je setlist načten. Uživatelské rozhraní se aktualizuje, jakmile je aktivována dlaždice načteného seznamu. Setlist je stejný jako předvolba a je s ním zacházeno stejným způsobem. Pokud jde o seznamy, přednastavený prohlížeč poskytuje pouze jednu předvolbu nazvanou „Prázdný list“. Tato předvolba načte výchozí hodnoty bez jakékoli přílohy PDF. Pokud jste již obeznámeni se správou předvoleb v jiných režimech, jako je **Kit Editor** nebo **Efekty**, můžete tuto část přeskočit.



Stejně jako u všech ostatních předvoleb G9 se lišta funkcí aktualizuje v závislosti na zvoleném typu předvolby (tovární nebo uživatelská):

Správce Předvoleb – Lišta funkcí					
Kategorie	Funkce				
	Nahrát	Uložit	Přejmenovat	Nový	Smazat
Firemní nastavení					
Uživatelské nastavení					

#### 13.1.3.1 NAHRÁNÍ SETLISTU

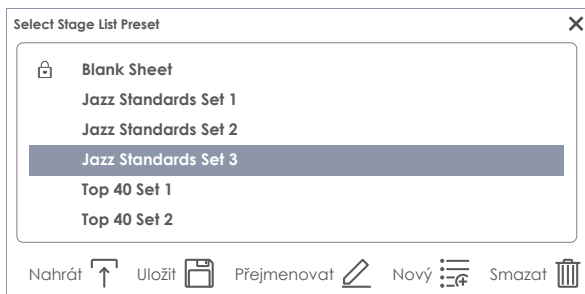
Pro nahrání Setlistu postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Setlist Editor]** pro otevření prohlížeče Setlist Browser.



2. K nahrání Setlistu udělejte jedno z následujících:

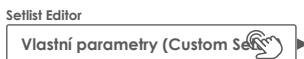
- a. Přejít na funkci
  - i. Zvýrazněte seznam (jedním kliknutím).
  - ii. Klikněte na **[Nahrát]** na liště funkcí.
- b. Dvojitým klikem na seznam.



### 13.1.3.2 NOVÝ SETLIST

Postupujte následovně:

1. Nahrajte předvolbu, kterou chcete začít.
2. Upravte dlaždice, jak potřebujete (políčko **Setlist Editor** se změní na "**Vlastní parametry (Custom Setup)**").



3. Klikněte na políčko **[Setlist Editor]** k otevření prohlížeče.
4. Klikněte na **[Nový]** na liště funkcí.
5. Pojmenujte nový Setlist použitím klávesnice.
6. Klikněte na **[OK]** pro potvrzení.

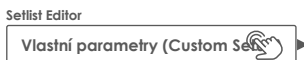
**i Rada:** Je možné vytvořit nový setlist před úpravou dlaždic: Načíst předvolbu, ze které chcete začít, znovu otevřete prohlížeč předvoleb a klepněte na **[Nový]**. Poté můžete upravit dlaždice a přepsat předvolbu pomocí **[Uložit]**.

### 13.1.3.3 ULOŽENÍ SETLISTU

Save umožňuje uložit úpravy seznamu setlistů a přepsat předvolby v prohlížeči setlist hodnotami aktuální sady dlaždic. Tato možnost je k dispozici pouze pro seznamy uživatelů.

Postupujte následovně:

1. Nahrajte předvolbu, kterou chcete začít.
2. Upravte dlaždice, jak potřebujete (políčko **Setlist Editor** se změní na "**Vlastní parametry (Custom Setup)**").



3. Klikněte na políčko **[Setlist Editor]** k otevření prohlížeče.
4. V přednastaveném prohlížeči zvýrazněte uživatelský seznam, který chcete přepsat (klikněte jednou).
5. Klikněte na **[Uložit]** na liště funkcí.

Tím dojde k přepsání vybrané předvolby aktuálním rozvržením dlaždic.

### 13.1.3.4 PŘEJMENOVÁNÍ SETLISTU

Přejmenování seznamů skladeb je vždy možné bez přepsání jejich konfigurace dlaždic. Tato možnost je k dispozici pouze pro seznamy uživatelů.

Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Setlist Editor]** pro otevření prohlížeče.
2. V prohlížeči zvýrazněte uživatelský setlist který chcete přejmenovat (klikněte jednou).
3. Klikněte na **[Přejmenovat]** na liště funkcí.
4. Zadejte nové jméno použitím klávesnice.
5. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

### 13.1.3.5 SMAZÁNÍ SETLISTU

Tato možnost je k dispozici pouze pro seznamy uživatelů.





Postupujte následovně:

1. Klikněte na políčko **[Setlist Editor]** pro otevření prohlížeče.
2. V prohlížeči zvýrazněte uživatelský setlist který chcete smazat (klikněte jednou).
3. Klikněte na **[Smazat]** na liště funkcí.
4. Potvrďte poklikáním na **[OK]**.

## 13.1.4 PRÁCE SE SETLISTY

Setlisty lze použít různými způsoby. Jejich hlavním účelem je zpřístupnit důležitá nastavení spojená s písní kliknutím na jediné tlačítko (číslo dlaždice). Ale také během vašich pravidelných cvičení může přispět k efektivnějšímu řízení času poskytováním odpovídajících notových záznamů, bicích souprav, tempa a zvukových souborů. Kliknutí na číslo dlaždice je velmi výhodné namísto výběru všech médií jednotlivě v režimu **Performance** a **PDF Čtečka (PDF Reader)** pokaždé, když si sednete, abyste procvičili stejnou píseň.

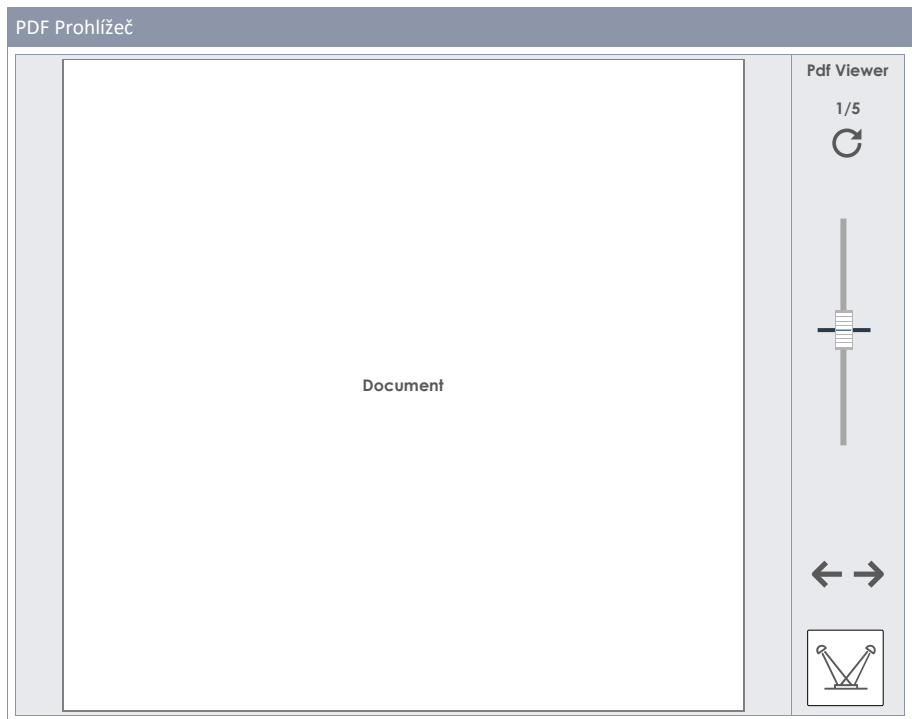
Klepnutím na číslo dlaždice získáte přístup ke všem médiím přiřazeným k dlaždici. V následující tabulce jsou uvedeny ikony a tlačítka, která se mohou objevit v dlaždici:

Nahráný Setlist – Ikony a jejich význam	
	Upravit Dlaždici
	Přidat soubor
	Otevřít soubor v PDF prohlížeči
	Play/Stop (Song a Metronom)

Pokud jsou seznamy souborů delší než 8 skladeb, je možné skladby rozložit do několika seznamů skladeb (**Setlistů**) na ploše a načíst tyto seznamy jeden po druhém.

### 13.1.4.1 PDF PROHLÍŽEČ (PDF VIEWER)

Prohlížeč souborů On Stage PDF Viewer je zjednodušená verze programu **PDF Čtečka (PDF Reader)** (Viz na str. 135). Poskytuje pouze nejdůležitější funkce pro čtení hudby z not. Během živých představení musíte rychle otočit stránky a mít rychlý přístup k tlačítkům **[Play / Stop]** v režimu On Stage, abyste mohli rychle reagovat na problémy na jevišti. Vestavěné tlačítko **[Exit]** zavře prohlížeč PDF a vrátí se k aktivní dlaždici v režimu **On Stage**. Přřazení těchto funkcí ve spodní části minimalizuje vzdálenost k hráči a tím zrychluje pracovní postup.



PDF Prohlížeč	
	Ukončení obrazovky na ploše (zavře prohlížeč souborů PDF)
	Další strana
	Předchozí strana
	Zoom
	Otočí stranu ve směru hodinových ručiček

## 13.2 PDF ČTEČKA (PDF READER)



Čtečka PDF vám umožňuje číst jakýkoli PDF uložený na USB flash disku nebo do vnitřní paměti, což je velmi užitečné pro čtení notového záznamu. Kromě základních navigačních funkcí poskytuje také pokročilé funkce, jako je **navigace v záložkách** a **navigace v miniaturách** (thumbnail).



On Stage



PDF Čtečka



Nástroje importu



Obchod

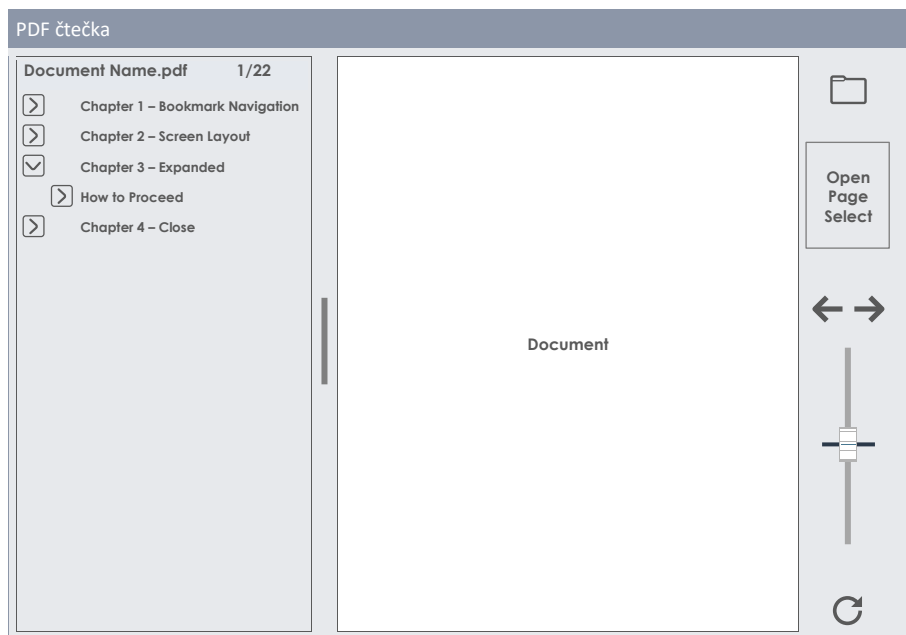


Správce Souborů



Nástroje

Kliknutím na **Tools** ➔ **Pdf Reader** otevřete aplikaci. Všechny dostupné funkce jsou viditelné na úvodní obrazovce:



Následující tabulka vysvětluje tlačítka a ikony úvodní obrazovky:

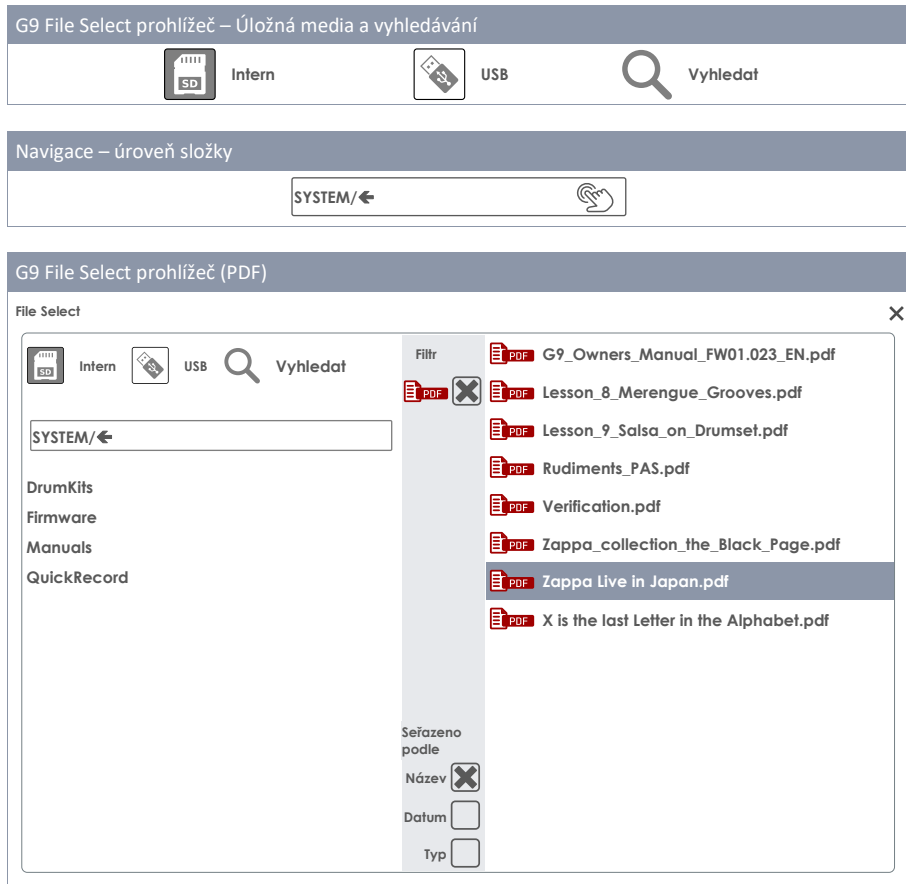
PDF Čtečka - Funkce
Otevřete Prohlížeč souborů
Další strana
Předchozí strana
Zoom
Otočí stranu po směru hodinových ručiček v krocích po 90°
Rozbalte hierarchii záložek
Collapse bookmark hierarchy

### 13.2.1.1 FILE SELECT PROHLÍŽEČ

Složka „Select Browser“ je ve více možnostech G9, jako **Song Player**, **PDF Čtečka (PDF Reader)**, nebo **Import Tool** součástí systému. Různé možnosti použití jsou závislé na aktivním filtru a tím je zobrazen aktuální obsah. Volbou „**PDF Čtečka (PDF Reader)**“ jsou zobrazeny pouze nehoře zobrazená PDF-data.

#### 13.2.1.1.1 VLASTNOSTI ZOBRAZENÍ NA OBRAZOVCE

Vlevo nahoře se nachází ukazatele a jejich funkce pro úložná média. Snadně a rychle si vyzkoušejte, jak fungují, a to jednoduchým dotekem na daný symbol.



**Levý odstavec** obsahuje všechny založené **složky** všech otevřených dat, kdežto **pravý sloupec** obsahuje samotná **data**. 2x se dotkněte jedné složky a tím ji otevřete. Dotykem na rámeček pod symbolem [USB] a [SD] se dostanete do vyšší úrovně jednotlivých možností. Současně se stále aktualizuje středový sloupec dat. Střední lišta obsahuje všechny dostupné filtry a třídící pozice. Přizpůsobte si lištu dle Vaší představy.

### 13.2.1.2 OTEVŘENÍ PDF DAT

Pro volbu **Song Player** postupujte následovně:

1. Dotkněte se políčka **[Složky]** vlevo nahoře. Toto otevře vyhledavač „**File Select**“.



2. Dle Vaší potřeby stiskněte úložné medium: **[USB]**, nebo **[SD]**.



3. Navigujte k datům:
  - a. 2x dotykem pro otevření složky (levý sloupec).
  - b. 1x dotykem na **[bílý rámeček]** pro pohyb ve složce směrem nahoru (levý sloupec).



4. Dle vlastní volby zvolte pomocí 2x dotyku složku budoucí volby (pravý sloupec).

### 13.2.2 ZÁLOŽKY A MINIATURY

Rozsáhlé dokumenty s mnoha stránkami, jako je tato příručka, je obtížné procházet, aniž by se na ně nevztahovaly žádné kotevní body. Chtěli jsme však připravit informace z této příručky tak, aby byly snadno dostupné uvnitř konzoly, aby uživatelé mohli rychle přejít do těch sekcí, kde potřebují pomoc.

Pokud dokument obsahuje záložky, zobrazí se v levé polovině okna s možností změny velikosti vedle otevřené stránky. Hierarchie záložek lze otevřít a sbalit klepnutím na předchozí tlačítka se šipkami.

	Navigace v záložkách
	Rozbalte hierarchii záložek
	Sbalte hierarchii záložek

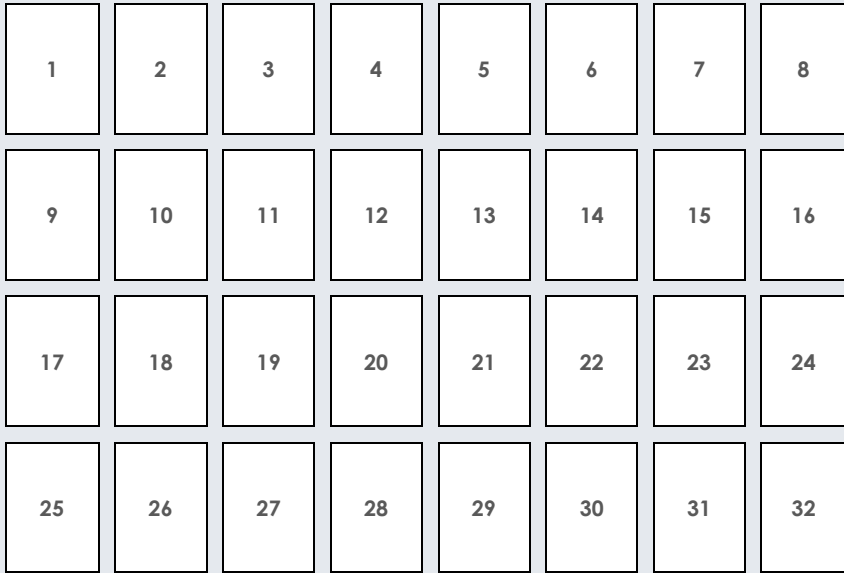
Klikněte do středu dělicí lišty mezi obě rozdělená okna a **změňte velikost lišty** záložek podle potřeby přetažením. Kliknutím na název záložky přejdete přímo na začátek stránky, kde začíná sekce. Je-li název dole na stránce, musíte rolovat dolů.

V navigační liště na pravé straně vidíte **[miniaturu]** otevřené stránky. Kliknutím na miniaturu otevřete prohlížeč **Výběr stránky**. Jedním kliknutím na miniaturu v nabídce Výběr stránky se otevře vybraná stránka přímo, aniž by se procházela hierarchií záložek. Výběr stránky je rychlejší způsob přímého otevření určitých stránek, pokud stránka obsahuje jasně rozlišitelné obrázky nebo výkresy.



## PDF Čtečka - Výběr Stránky

Page select



### 13.3 SPRÁVCE SOUBORŮ (FILE MANAGER)



Vestavěný správce souborů je aplikace pro přenos dat mezi externím zařízením USB a interní kartou SD. Lze jej použít ke správě souborů stejně jako na běžném počítači PC nebo Mac. Přesun, kopírování, mazání a přejmenování souborů a složek obou zdrojů (interní karta SD a externí zařízení USB). Neexistují žádné limity pro přípony souborů, ale mějte na paměti, že G9 nemusí poskytovat aplikace pro jejich otevření. Je však možné pohodlně spravovat všechna paměťová média a typy souborů bez externího operačního systému. Ikony jsou k dispozici pro nejběžnější přípony souborů, které je snadno mezi nimi při procházení složek rozlišují.

Schopnost ukládat své vlastní soubory do G9 způsobuje, že používání USB je zastaralé. Ke svým souborům můžete přistupovat kamkoli, aniž byste nosili jakékoli jiné paměťové médium.



On Stage



PDF Čtečka



Nástroje importu



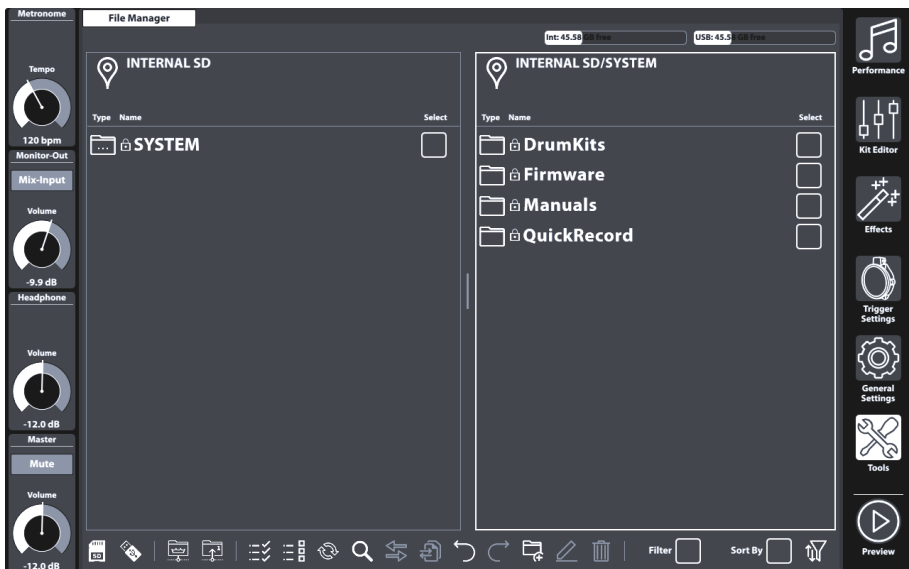
Obchod



Správce Souborů



Nástroje



### 13.3.1 SPRÁVCE SOUBORŮ VS. NÁSTROJE IMPORTU

**Nástroj pro import** je určen k přidání vzorků do **zvukové knihovny G9**. Nepřenáší data na interní SD kartu, ale přijímá zvukové soubory z jakéhokoli zdroje a šifruje ukázkový soubor do formátu nativní knihovny G9. Vzorky jsou zašifrovány a uloženy do odpovídající kategorie nástrojů v knihovně. V důsledku toho jsou vzorky konečně ukládány do vestavěné **paměti Flash** pro rychlý přístup a minimální dobu načítání. Soubory přenesené pomocí **Správce souborů** jsou uloženy na **interní SD kartě**. Závěrem lze říci, že **nástroje pro import** a **správce souborů** se zabývají různými paměťovými médii a aplikacemi.















### 13.3.2 ROZLOŽENÍ OBRAZOVKY A OBEČNÉ VLASTNOSTI

Správce souborů je v režimu **Nástroje (Tools → File Manager)**. Jakmile ji otevřete, zobrazí se rozdělené okno. Horní část informuje o aktuálním využití paměti všech dostupných paměťových médií. Dvě vodorovně rozdělitelná rozdělená okna umožňují otevření dvou různých složek z USB nebo interní SD karty. Záhloví každého rozděleného okna zobrazuje cestu otevřeného adresáře. Zaškrtnutá políčka umožňují výběr položek seznamu a hlavní panel ve spodní části poskytuje nástroj pro navigaci, výběr a filtrování obsahu složek.



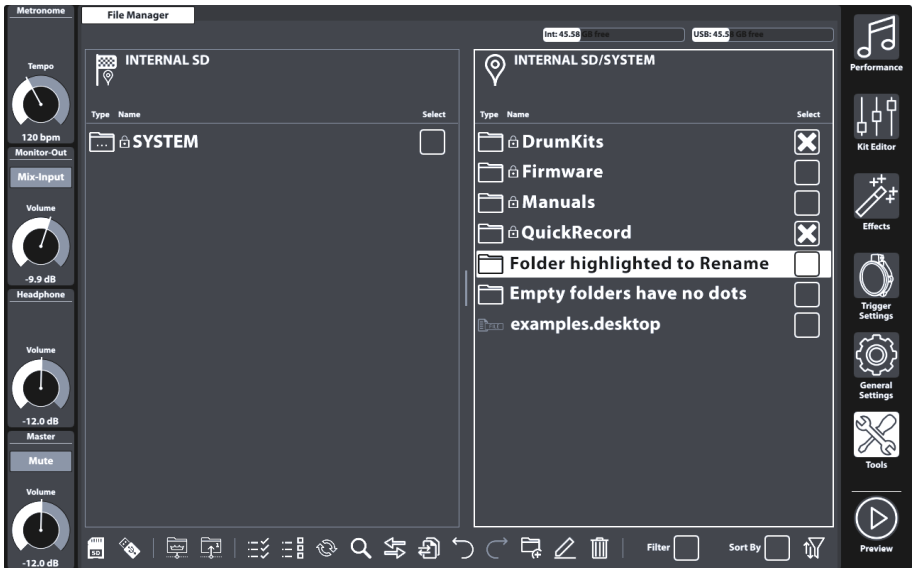
- Funkce Zpět a Znovu (sledování posledních 10 kroků)
- Vytvořit nové složky: vždy možné v okně aktivního rozdělení, bez ohledu na to, zda existují existující kolekce
- Přejmenovat soubory / složky (pouze jeden záznam v seznamu současně)
- Smazat soubory (dávkové zpracování)
- Tlačítka přenosu (Přesunout / Kopírovat) pro spuštění úlohy přenosu.

Následující tabulka vysvětluje ikony na hlavním panelu:

Lišta úloh - Ikony	
	Interní SD karta (otevře kmenový adresář)
	Externí USB zařízení (otevře kmenový adresář)
	Přejděte do kmenového adresáře aktivní cesty v okně aktivního rozdělení
	Přesunout o jednu úroveň výše v hierarchii složek
	Zatrhnout vše
	Odtrhnout vše
	Obnovit (vyprázdní soubor aktivního rozděleného okna)
	Hledat
	Přenos: Přesunout vybrané do definovaného cíle
	Přenos: Kopie vybraná do definovaného cíle
	Zpět (až 10 kroků)
	Obnovit (až 10 kroků)
	Nová složka (zachování existujících sbírek)
	Přejmenovat zvýrazněnou položku seznamu (zachování existujících kolekcí)
	Vymazat vybrané
	Otevřít Manager Filtru

### 13.3.4 KOLEKCE - KONCEPCE A PŘEHLED

Kompilace kolekce je proces shromažďování několika souborů a složek z více adresářů cest z více zdrojů (SD, USB) **ve stejném rozděleném okně**. Během tohoto procesu si G9 pamatuje adresáře cest všech vybraných položek na pozadí, což umožňuje bezproblémovou navigaci mezi zdroji a jejich hierarchiemi složek a bez ztráty sledování vybraných souborů a složek. Vestavěnou vyhledávací funkci lze kdykoliv využít jako alternativu k metodám lineární navigace. Kolekce se otevře, když vyberete první položku seznamu v rozděleném okně klepnutím na jedno ze **zaškrtnovacích políček** ve sloupci **Vybrat**.






Definice **kolekce** rozšiřuje porozumění správy souborů v běžných prohlížečích souborů a odlišuje se od termínu **výběr**. Zatímco tradiční správci souborů zahodí výběr souborů, jakmile opustíte složku a otevřete jiný adresář, správce souborů G9 si tyto výběry zapamatuje a umožní přidat další soubory z jiných adresářů. **Kolekce tedy sestává z výběrů rozložených na různých adresářích a paměťových médiích.** Jinými slovy: s kolekcemi můžete zacházet s různými paměťovými médii, jako by to byly různé složky na stejné jednotce.

Sbírký a výběry jsou identické, pokud zůstáváte ve stejném adresáři při výběru souborů. To také znamená, že ke správci souborů G9 můžete přistupovat jako k jakémukoli běžnému správci souborů, aniž byste si všimli jakýchkoli rozdílů. Výhodou kolekcí je přehrávání, když vybíráte mnoho souborů z mnoha adresářů: Na rozdíl od tradičního způsobu kopírování souborů krok za krokem před opuštěním složky, funkce kolekce uloží všechny mezikroky a vyžaduje provedení **úlohy** pouze jednou.

Protože správce souborů G9 poskytuje dvě rozdělená okna, může uživatel sestavit **maximálně dvě paralelní kolekce pro maximálně 2 různé cílové složky**.

Nakonec při kompilaci svých kolekcí můžete použít úlohu **úlohy** založené na kolekci, která ovlivní kolekci aktivního děleného okna. K dispozici jsou následující úlohy založené na kolekci:

Na Kolekci Založené Úlohy (Batch Processing)	
	Move
	Copy
	Smazat

Klepnutím na tlačítko úkolu se spustí vybraná úloha pro **aktivní rozdělené okno** a zachová se stávající kolekce protilehlého rozděleného okna. Poté mohou být provedeny další existující kolekce protilehlého okna, což umožňuje zvolit jinou úlohu úlohy, pokud je to žádoucí. Po klepnutí na tlačítko úlohy není možné vrátit zpět ani znovu provést. V případě **smazání** se však zobrazí varovná zpráva a žádost o potvrzení, abyste mohli pokračovat, což vám dává možnost změnit názor a operaci zrušit. Klepnutím na tlačítko **[Obnovit]** vymažete soubor aktivního rozděleného okna.

### 13.3.5 SESTAVENÍ KOLEKCE

Postupujte následovně:

1. Klepnutím uvnitř rozděleného okna jej aktivujete jako výchozí bod.
2. Přejděte do adresáře s příslušnými soubory pomocí jedné nebo více z následujících možností:
  - a. Vyberte jednotku.
  - b. Použijte navigační tlačítka cesty (Root Directory, One Level Up).
  - c. Použijte funkci Hledat
3. Jakmile jste ve správném adresáři, začněte vybírat jednu nebo více složek nebo souborů kliknutím na **zaškrťovací políčka**.
4. Všimněte si, že **ikona umístění** v opačném rozděleném okně se změní na **ikonu cíle**. Jakmile zahájíte kolekci zaškrtnutím první položky, bude jako výchozí cílový adresář nastaven aktivní adresář protilehlého rozděleného okna. Toto můžete kdykoli změnit přechodem do jiného adresáře a kliknutím na **ikonu umístění**. V důsledku toho se ikona umístění změní na **cílovou ikonu**.
5. Pokračujte ve shromažďování složek a souborů opakováním kroků 1-3.
6. Sestavte druhou kolekci (volitelné) aktivací protilehlého rozděleného okna (klikněte na oblast obsahu složky) a pokračujte stejným způsobem, jak je popsáno v krocích 1-5. Upozorňujeme, že vybrané soubory kolekce 1 se zobrazují šedě. Soubor nebo složka nemůže být členem dvou sbírek současně. Přejděte zpět do kolekce 1 a před přidáním do kolekce 2 nejprve odškrtněte položku a obráťte.
7. Aktivujte rozdělené okno s aktivní sbírkou, zkontrolujte správný cíl v opačném okně a klikněte na tlačítko pro vybranou úlohu.
8. (Volitelné) Opakujte krok 7 pro stávající kolekce protilehlého rozděleného okna.

### 13.3.6 METODY A PRAVIDLA VÝBĚRU

Návrh procesu shromažďování vyžaduje jedinečná pravidla výběru, aby se zabránilo logickým konfliktům.

#### 13.3.6.1 KONCEPT RODIČOVSTVÍ (PARENTING)

Správce souborů G9 používá **koncept rodičovství**, který se vztahuje na výběr složek hierarchie. Při kontrole složky (nadařazené) se rovněž kontrolují všechny obsažené soubory a složky (děti). Pokud zaškrtnete nadařazeného a otevřete složku poté, abyste zrušili zaškrtnutí souborů a složek, které mají být ze sbírky vyloučeny, zůstane nadařazený zaškrtnutý. Všechny jeho děti zůstávají kontrolované, s výjimkou těch, které byly ručně zkontrolovány. Pro usnadnění tohoto procesu jsou k dispozici tlačítka **[Zkontrolovat vše]** a **[Odškrtnout vše]**. Obě tlačítka se rovněž řídí konceptem rodičovství.

### 13.3.6.2 ČLENSTVÍ KOLEKCE

V rámci konceptu kolekcí **nesmí být žádný soubor nebo složka členem více než jedné sbírky**. Bez tohoto pravidla by mohl být soubor v kolekci 1 nejprve přesunut do jiného cíle. Pokud byl také členem kolekce 2, protokol úlohy by adresoval mrtvou cestu do doby zpracování úlohy kolekce 2. Chcete-li se tomuto konfliktu vyhnout, Správce souborů neumožňuje dvojitě zaškrtnutí souborů a složek. Položky zaškrtnuté v levém rozděleném okně (kolekce 1) se zobrazí zaškrtnuté a šedé v pravém rozděleném okně (kolekce 2) a naopak. Výběry lze upravovat pouze v rozděleném okně kolekce, ve které jsou členy. V důsledku toho přesunutí souboru nebo složky do jiné kolekce vyžaduje nejprve zrušit zaškrtnutí v kolekci 1, aby byla k dispozici pro kolekci 2 (a naopak).




### 13.3.6.3 OBNOVIT VS. ODŠKRTNOUT VŠE

Tlačítko **[Odškrtnout vše]** ovlivní všechny soubory a složky v aktivním adresáři a všechny soubory a složky v hierarchii níže, zatímco **[Obnovit]** zruší zaškrtnutí **všech členů kolekce** aktivního rozděleného okna. Při aktivním vyhledávacím dialogu **[Obnovit]** ovlivní pouze hledaný výraz. Odstranění kolekce je možné pouze na výchozí obrazovce Správce souborů.



## 13.3.7 NA KOLEKCI ZALOŽENÉ ÚLOHY - MOVE/COPY/DELETE

Se všemi kompilovanými kolekcemi a nastavenými cíli můžete úlohu spustit klepnutím na jedno z tlačítek úlohy. Ne každé tlačítko se chová stejně. Následující seznam poskytuje přehled o myšlence každého úkolu:

Na Kolekci Založené Úlohy (Batch Processing)	
	Move
	Copy
	Smazat

- **Move**
  - o Na základě kolekce ovlivňuje všechny členy kolekce v okně aktivního rozdělení.
  - o Systém vypočítá volné místo na disku (SD, USB) před a po přenosu, provede úlohu nebo vrátí chybovou zprávu.
- **Copy**
  - o Na základě kolekce ovlivňuje všechny členy kolekce v okně aktivního rozdělení.
  - o Systém vypočítá volné místo na disku (SD, USB) před a po přenosu, provede úlohu nebo vrátí chybovou zprávu.
- **Smazat**
  - o Na základě kolekce ovlivňuje všechny členy kolekce v okně aktivního rozdělení.
  - o Před provedením úlohy vždy požádá o povolení.

Odstranit spustí varovnou zprávu, která vám umožní změnit názor a operaci zrušit. Funkce **Zpět** a **Opakovat** NENÍ k dispozici ve spojení s **Move**, **Copy** a **Smazat**.

### 13.3.8 ORGANIZACE – NOVÁ SLOŽKA A PŘEJMENOVÁNÍ

V předchozích sekcích jsme diskutovali o konceptu kolekcí, jejichž členy jsou vybírání pomocí **zaškrťavacích políček** vedle každé položky seznamu. Spolu s tímto konceptem jsme představili tři funkce, které dokážou zpracovat více výběrů současně, a které se následně nazývaly „na základě kolekce“. Jedná se o tyto funkce: Přesunout, Kopírovat a Odstranit.

Na hlavním panelu je více funkcí, které fungují nezávisle na existujících kolekcích: **Přejmenovat a Nová složka**.

#### 13.3.8.1 NOVÁ SLOŽKA

Nové složky lze vždy přidat, a to i během procesu kompilace kolekcí pro dávkové zpracování. Při vytváření složek „za chodu“ zůstanou stávající sbírky nedotčeny.

Klepnutím na ikonu **[Nová složka]** na hlavním panelu vytvoříte složku ve viditelném adresáři aktivního rozděleného okna. V případě potřeby aktivujte předem rozdělené okno jediným klepnutím uvnitř jeho rámu.

Vytvoření Nové Složky:

1. (Volitelné) Vyberte rozdělené okno jednoduchým poklikáním.
2. (Volitelné) Přejděte do vybraného adresáře.
3. Na **panelu úloh** klikněte na **[Nová složka]**.
4. Zadejte název pomocí klávesnice.
5. Potvrďte kliknutím na **[OK]** nebo přerušte klepnutím na **[Storno]**.

#### 13.3.8.2 PŘEJMENOVÁNÍ

Stejně jako při vytváření nových složek je vždy možné přejmenovat jednotlivé položky seznamu, aniž by došlo ke zničení existujících kolekcí. Můžete dokonce přejmenovat již vybrané položky, aniž byste ztratili členství ve sbírce, pokud provedete akci v okně, kde byly vybrány.

Na rozdíl od funkcí založených na kolekci přejmenování využívá zvýraznění položek seznamu. Kliknutím na položku seznamu mimo zaškrťovací políčka ji zvýrazníte přidáním tlustého pruhu na pozadí.

Správce souborů neposkytuje dávkové přejmenování založené na kolekci. Tato metoda by každému souboru a složce dala stejný název následovaný číslem. Po tomto postupu dojde ke ztrátě všech informací k identifikaci souboru. Tato funkce má smysl pouze při práci s fotografiemi, kde stále máte miniaturu k identifikaci obrázku. G9 je profesionální audio zařízení a priority funkcí jsou nastaveny odpovídajícím způsobem.

Přejmenujte soubor nebo složku následujícím způsobem:

1. Jedním kliknutím zvýrazněte soubor / složku v seznamu souborů. Nedotýkejte se jeho zaškrťovacího políčka.
2. Na panelu úloh klepněte na **[Přejmenovat]**.
3. Zadejte nový název pomocí klávesnice.
4. Potvrďte kliknutím na **[OK]** nebo přerušte klepnutím na **[Storno]**.

### 13.3.9 HISTORIE – ZPĚT A ZNOVU

Správce souborů G9 obsahuje 10-krokovou historii zaznamenávající následující akce:

- a. Adresářové uzly navštívené na všech paměťových médiích (SD, USB).



## b. Výběry

To znamená, že sleduje všechny akce v obou rozdělených oknech. Pomocí tlačítek **[Zpět]** a **[Znovu]** se můžete v historii pohybovat tam a zpět.

Lišta úloh - Historie	
	Zpět (až 10 kroků)
	Znovu (až 10 kroků)


### 13.3.10 ZAVŘENÍ APLIKACE

Správce souborů se ukončí změnou režimu nebo přepnutím na jednu z aplikací v režimech **Nástroje**. Existující kolekce zůstanou zachovány až do vypnutí G9.

## 13.4 POMŮCKY

Funkce uvedené v této části nacházejí své uplatnění hlavně v režimu **Nástroje**.

### 13.4.1 VYHLEDAT

 Na vyhledávací funkci G9 se pohlíží jako na plug-in, který se nevyklučuje pouze ze Správce souborů. Může se objevit také v jiných prohlížečích souborů. Je navržen jako inline nástroj, který lze použít jako alternativu k lineární navigaci po cestě (otevřené složky dvojitým kliknutím), a proto přejímá všechny důležité funkce z hlavního panelu **Správce souborů (Lišta úloh)**.








#### 13.4.1.1 VLASTNOSTI

- Klávesnice na spodku
- Box vyhledávání
- Viditelná, aktivní cesta (aktualizuje v reálném čase)
- Tlačítka pro výběr zdroje (interní, externí)
- Tlačítka pro navigaci (Root Directory, One Level Up)
- Tlačítka pro výběr (zaškrtnout vše, zrušit zaškrtnutí vše – pouze správce souborů)
- Tlačítko Obnovit pro odstranění hledaného výrazu / řetězce)
- Seznam výsledků s posuvníkem pro delší seznamy
- Zaškrťovací políčka pro výběr (Správce souborů)



### 13.4.1.2 KONCEPCE

Ve Správci souborů slouží funkce vyhledávání jako kompilační funkce při kompilaci kolekci (Viz kapitola 13.3.5 Sestavení kolekce na str. 144). To znamená, že může být použit kdykoli a alternativně k lineární navigaci složek. Výsledkem je, že vyhledávací dialog zdědí všechny příslušné ikony na hlavním panelu, které jsou potřebné k tomuto účelu. **Upozorňujeme, že v dialogu vyhledávání tlačítko Obnovit změní svou funkci pouze na vymazání vyhledávacího dotazu** (kompilované kolekce zůstanou nedotčeny)! Vymazání kolekci lze provést pouze mimo vyhledávací dialog.

Vyhledat	
	Obnovit (vymaže hledaný výraz z vyhledávacího pole)
	Interní SD karta (otevře kmenový adresář)
	Externí USB zařízení (otevře kmenový adresář)
	Přejděte do kmenového adresáře aktivní cesty v okně aktivního rozdělení
	Posun o jednu úroveň výše v hierarchii složek
	Zaškrtnout vše
	Zrušit zaškrtnutí všeho

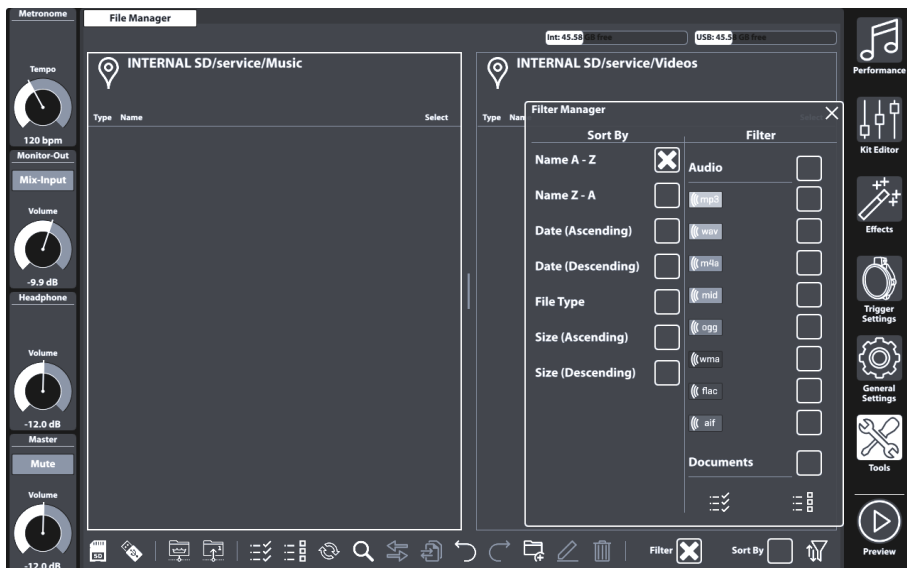
- Otevře se klepnutím na lupu v uživatelském rozhraní.
- Ovlivňuje pouze aktivní okno prohlížeče / rozdělení.
- Zadejte hledaný výraz pomocí klávesnice.
- **Vyhledávací pravidlo:** „obsahuje jedno nebo více slov vyhledávacího dotazu“
- Hledá v aktivní složce a níže uvedené hierarchii.
- Vypíše soubory a složky.
- Navigace po cestě (tlačítko: kmenový adresář, o úroveň výš)

- Poklikáním na složku přejděte po cestě dolů.
- Dvojité kliknutí nevybere soubory / složky.
- Dvojitým kliknutím otevřete složku – Automaticky odstraní hledaný výraz (automatické obnovení), aby se zobrazil obsah složky a upravil výběr způsobený rodičovstvím.
- Dvojité kliknutí na soubory  žádný výběr, pouze zvýrazněte
- Seznam s výsledky se řídí nastavením filtru a řazení.
- Výběr pomocí zaškrťovacích políček
- Je možné více výběrů
- „Zkontrolovat vše“ vybere pouze úplný seznam výsledků.
- „Uncheck All“ se vztahuje pouze na seznam výsledků.
  
- **File Manager**
  - Seznam s výsledky se řídí nastavením filtru a řazení provedeným ve **Správci filtrů**
  - Výběry jsou přidány do kolekci aktivního rozdělení okna.
  
- **File Browsers (Song Player, PDF Čtečka (PDF Reader) etc.)**
  - Žádný výběr pomocí zaškrťovacích políček – pouze běžná funkce procházení
  - Nezávislý na Správci filtrů
  
- **Refreshing, editing the search term**
  - Dosud provedené výběry (zaškrťovací políčka) se přidají do sbírky (Správce souborů) → pokračuje ve sbírání položek pro sbírky.
  
- **Close**
  - Klikněte na „Zavřít“.
  - Nebo (Přehrávač skladeb / Čtečka PDF) → Dvojité kliknutí pro výběr souboru
  - Nebo změna modu (např. na Performance)
  
- **Close Rules**
  - Dosud provedené výběry (zaškrťovací políčka) se přidají do sbírky (Správce souborů).
  - Zahodí poslední hledaný výraz.
  - Vše ostatní: žádný efekt (zapomíná se otevřít dialog vyhledávání)

## 13.4.2 SPRÁVCE FILTRU (FILTER MANAGER)



Správce filtrů je také považován za plug-in. Jeho aplikace je primárně ve spojení se Správcem souborů. U delších seznamů povolených typů souborů není možné umístit všechny filtry a pravidla řazení na hlavní obrazovce. Následně jsou v nabídce správce filtrů uspořádány funkce řazení a typy filtrů. Filtry a pravidla řazení lze globálně aktivovat nebo deaktivovat na **panelu úloh**.



### 13.4.2.1 VLASTNOSTI










Každý prohlížeč souborů G9 poskytuje možnosti filtrování a řazení, které fungují nezávisle na sobě. **Správce filtrů** proto ovlivňuje pouze prohlížeče, pokud jsou k dispozici.

- Otevře se kliknutím na tlačítko Správce filtrů
- Filtry a pravidla pro objednávání lze globálně aktivovat nebo deaktivovat na hlavním panelu (zaškrťovací políčka)
- Sloupce s posuvníky
- Filtrovat sekci kategorizovanou podle typů souborů
  - Je možné více výběrů
  - Kontrola kategorie vybere všechny typy souborů této kategorie najednou (rodičovství).
  - Zrušte zaškrtnutí v případě potřeby (zaškrťovací políčko kategorie se zruší, ostatní děti zůstanou zaškrtnuté).
  - Zaškrtnout vše / zrušit zaškrtnutí všech dostupných tlačítek (ovlivní všechny kategorie a jejich typy souborů současně)
- Funkce třídění
  - Nejsou povoleny žádné vícenásobné výběry
  - Vybete jednu z nabízených možností.
- Zavřít
  - Zavřete dialog klepnutím na ikonu správce filtrů.
  - Změňte režim (např. na Performance).
























































- Klepněte na kříž v pravém horním rohu správce.
- Klepněte na v jakékoli jiné oblasti rozhraní Správce souborů.
- Pravidla pro zavření
  - Automaticky uloží poslední stav Správce filtrů (Výběr).

### 13.4.2.2 FILTRY A MOŽNOSTI SORTOVÁNÍ

V následující tabulce je uveden úplný seznam možností řazení a dostupných kategorizovaných filtrů. Správce filtrů G9 seřazuje kategorie souborů podle relevance, aby se minimalizovala potřeba procházení seznamu během vaší každodenní práce. Výběry provedené ve **Správci filtrů** neovlivní prohlížeče **Výběr souborů** (Přehrávač skladeb nebo Čtečka PDF), ale vztahují se pouze na rozdělená okna **Správce souborů**.

Správce Filtru (Filter Manager)			
Sort By		Filter	
Name A-Z	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Audio</b>	<input type="checkbox"/>
Name Z-A	<input type="checkbox"/>	 mp3	<input checked="" type="checkbox"/>
Date (Ascending)	<input type="checkbox"/>	 wav	<input type="checkbox"/>
Date (Descending)	<input type="checkbox"/>	 m4a	<input checked="" type="checkbox"/>
File Type	<input type="checkbox"/>	 mid	<input type="checkbox"/>
Size (Ascending)	<input type="checkbox"/>	 ogg	<input type="checkbox"/>
Size (Descending)	<input type="checkbox"/>	 wma	<input type="checkbox"/>
		 flac	<input checked="" type="checkbox"/>
		 aif	<input type="checkbox"/>
		<b>Documents</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
		 PDF	<input checked="" type="checkbox"/>
		...	...
		⋮	⋮
		⋮	⋮

#### Správce Filtru (Filter Manager) – Kompletní seznam filtrů

Audio	Docs	Playlists	Video	Drum Kits	Device Specific	Music Notation	Graphics	Web
								
								
								
								
								
								
								
								
								
								
								
								
								

## 13.5 NÁSTROJE IMPORTU (IMPORT TOOL)



Pomocí nástroje pro import je možné importovat soubory, které mají být přístupné ve zvukové knihovně. Kromě procesu kopírování musí být tyto soubory zašifrovány do nativního formátu G9. Pokud chcete pouze přenést soubory na interní jednotku, použijte **Správce souborů**. Nástroj pro import adresuje vyhrazený oddíl pro uživatelské vzorky ve vestavěné flash paměti 4 GB.

Požadovaný formát souboru pro import vlastních zvuků je **wave**. Lze importovat pouze **jednovrstvé** stereofonní soubory do maximální velikosti 32 MB, zatímco **Shop** nabízí výběr **vícevrstvých** vzorků.



On Stage



PDF Čtečka



Nástroje importu



Obchod



Správce Souborů



Nástroje

### 13.5.1 IMPORTÉR (IMPORTER)

Importer zpracovává oba způsoby importu zvuku. Uvádí všechny zvuky v pořadí, v jakém byly importovány, což jim dává jedinečné číslo indexu nebo slot pro import. Sloupec **Knihovna** (Library) obsahuje seznam všech importovaných zvuků. Tyto zvuky jsou k dispozici ve **zvukovém prohlížeči**, jsou uloženy v konkrétní kategorii nástrojů a indexovány podle dalšího dostupného čísla volného slotu. Ikona **koše** odstraní záznam z knihovny a importu.

Sloupec **Úložiště** (Storage) obsahuje seznam všech stažených zvukových balíčků z **cloudu**. Stažené zvuky jsou poskytovány jako **zvukové balíčky** s několika kontejnery, které představují různé kategorie Instrumentů **prohlížeče zvuku**. Není nutné importovat kompletní bicí soupravu nebo zvukový balíček. Sloupec úložiště umožňuje importovat pouze jednotlivé kontejnery a poskytuje přehled o tom, které kontejnery jsou importovány ze zvukového balíčku. Importované kontejnery jsou zvýrazněny (sbalené zobrazení balíčku) nebo jim předchází jejich importní index (rozšířené zobrazení). Kontejnery, kterým předchází šipka, se stáhnou, ale stále se neimportují.

**Importér** slouží jako nástroj pro správu všech importovaných zvuků.

Importer	
Library	Storage
<b>1</b> <b>Imported Container B</b> Sample Bow Sample Edge Sample Bell	<b>Sound Package 1 (Collapsed)</b> <span style="float: right;">+</span> Container A <b>Container B (imported)</b> Container C
<b>101</b> <b>Imported Custom WAV 1</b>	<b>Sound Package 2 (Expanded)</b> <span style="float: right;">-</span> <b>2</b> Container 1 (imported) < Container 2 (not imported) < Container 3 (not imported)
<b>2</b> <b>Imported Container 1</b> Instrument 1 Instrument 2 Instrument 3	
<b>102</b> <b>Imported Custom WAV 2</b>	
<b>103</b> <b>Imported Custom WAV 3</b>	
Memory Usage: 23% Status: 10%	<input type="button" value="Import wav samples"/>

### 13.5.2 IMPORT UŽIVATELSKÝCH SAMPLŮ (SINGLE LAYER)

Chcete-li importovat vlastní samplu, postupujte následovně:

1. Jděte do **Tools** → **Import Tool**
2. Klikněte na **[Import wav samples]** k otevření **File Select** prohlížeče.
3. Vyberte zdroj (USB nebo interní SD card).
4. Vyhledejte adresář s požadovanými samplu.

5. Dvojitým kliknutím vyberte soubor samplu.
6. Sledujte sloupec **Knihovna**, dokud není import dokončen (vedle importovaného souboru se může objevit ikona koše).
7. Jděte do **Kit Editor** → **Modul 2** → **Sound Select** a označte importovaný zvuk přes prohlížeč **Sound Browser**.



Prohlížeč File Select je podrobně vysvětlen v režimu **Performance** (Viz kapitola 8.3.1.1 File Select prohlížeč na str. 24).

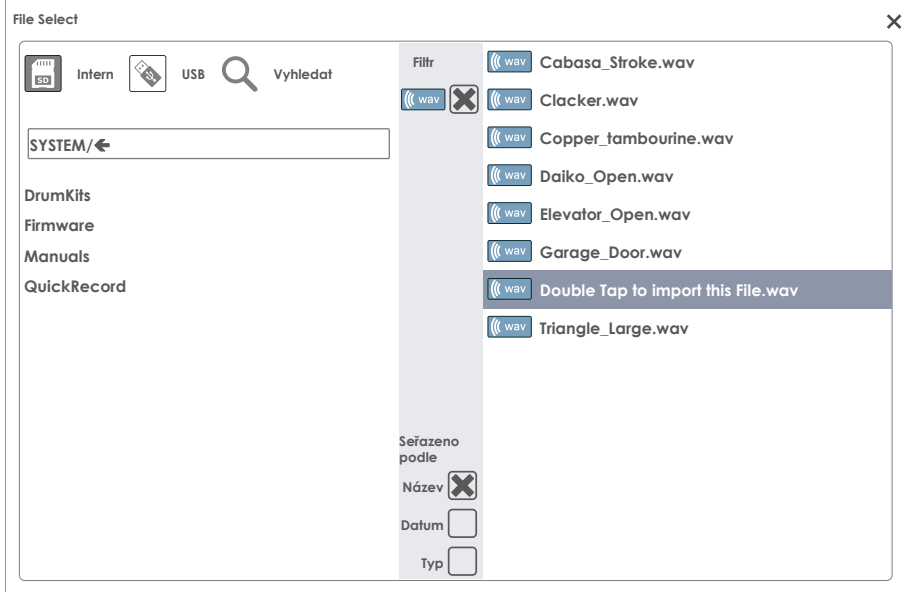
### G9 File Select prohlížeč – Úložná média a vyhledávání



### Navigace – úroveň složky

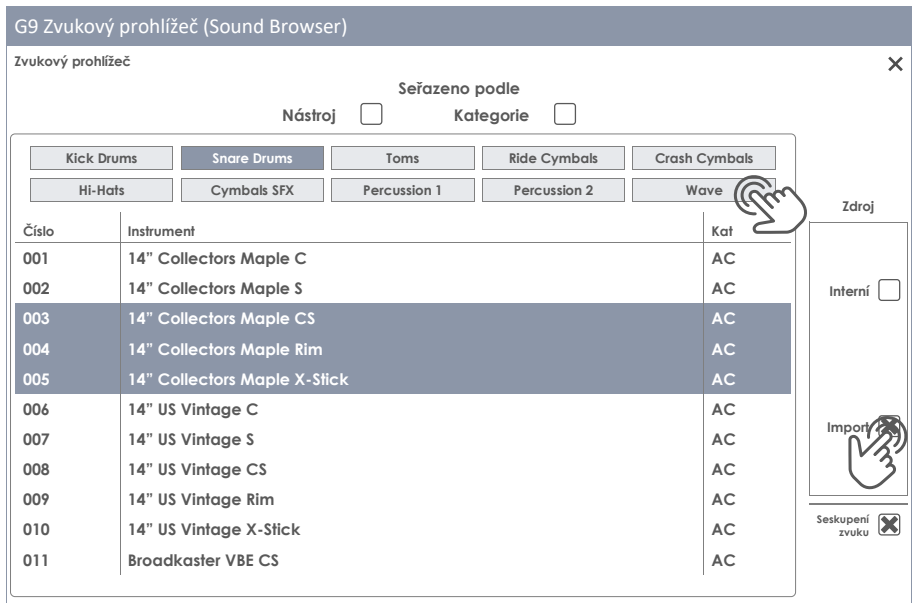


### G9 File Select prohlížeč (WAV)



**Zvukový prohlížeč** je podrobně vysvětlen v části **Kit Editor**. Importované vlastní zvuky jsou uloženy na kartě kategorie „Wave“. Vyberte možnost **Importovat (Import)** jako zdroj (**Source**) (Viz kapitola 9.2.1.4 *Vlastnosti Prohlížeče zvuku (Sound Browser – Properties)* na str. 36).





### 13.5.3 IMPORT ZVUKŮ Z CLOUDU

Zvuky zakoupené v Sound Store se objeví ve sloupci **Storage** poté, co byly staženy na vaše místní zařízení pomocí aplikace G9 Shop (viz část 13.6 *Obchod (Shop) na straně 158*). Proces importu je identický s importem vlastních zvuků. Zvuky se však stahují a zobrazují jako kontejnery podle kategorie nástroje na kartě úložiště. Kompletní bicí soupravy vyžadují, aby byl každý kontejner importován samostatně. To umožňuje uživateli extrahovat jednotlivé nástroje z kompletní bicí soupravy, činely nebo sady nástrojů.

Chcete-li importovat zvukový kontejner, postupujte následovně:

1. Rozbalte stažený zvukový balíček kliknutím na ikonu **[+]**.
2. Klikněte jednou na kontejnery, které chcete importovat.
3. Sledujte sloupec **Knihovna**, dokud není import dokončen (vedle importovaného souboru se může objevit ikona **koše**).
4. (Volitelné) Opakujte kroky 1 a 2 pro další kontejnery na kartě **Úložiště**.
5. Jděte do **Kit Editor** → **Modul 2** → **Sound Select** a označte importované zvuky přes Zvukový prohlížeč **Sound Browser**.

**Zvukový prohlížeč** je podrobně vysvětlen v části **Kit Editor**. Importované vlastní zvuky jsou automaticky ukládány do kategorií nástrojů spojených s importovanými kontejnery. Vyberte **Interní** jako **zdroj** (Viz kapitola 9.2.1.4 *Vlastnosti Prohlížeče zvuku (Sound Browser – Properties) na str. 36*).

### 13.5.4 VYMAZÁNÍ ZVUKU Z KNIHOVNY

1. Jděte do **Tools** → **Import Tool**
2. Vyberte zvuk, který chcete vymazat ve sloupci **Library**.
3. Klikněte na ikonu **koše**.

Odstraněním importovaných zvuků se odstraní položka **Knihovna nástroje Import** a jeho položka v **Prohlížeči zvuku**.

## 13.5.5 OMEZENÍ IMPORTU A SPRÁVCE ZVUKŮ

Import **souborů Wave** i import **zvuků z obchodu** řeší vestavěnou flash paměť 4 GB. Tímto způsobem máte rychlý přístup k vašim zvukům během hraní, což vede k rychlému načtení bicích souprav pomocí nástroje pro **výběr bicích souprav** nebo pomocí nástroje **On Stage**. I když ve většině případů je velikost úložného prostoru dostatečná, u tzv. „Výkonných uživatelů“ se mohou vyskytnout implementovaná omezení, což vyvolá otázku, jak se s těmito omezeními vypořádat. Tato část obsahuje několik pokynů pro efektivní organizaci vašich zvuků.

### 13.5.5.1 FAKTA

Interní 4 GB flash paměť je rozdělena na dvě části: Jedna polovina je hostitelem **tovární zvukové banky**, kterou uživatel nemůže měnit ani mazat. Druhá polovina (2 GB) je volně ovladatelná.

Pokud jde o limity, je třeba si uvědomit 2 typy: Maximální počet **importovaných slotů** a **maximální úložný prostor** k dispozici pro import zvuku. Pro vlastnosti formátu souboru WAV existují další omezení (Viz kapitola 16 *Technická data na str. 164*).

Import Zvuků - Omezení	
Import sloty	Využití úložiště
100 Slotů pro WAV import (101-200) 100 Slotů pro Shop import (1-100)	2 GB Flash paměti dostupné pro uživatelské importy (2 GB jsou rezervovány a obsazeny tovární zvukovou bankou)

### 13.5.5.2 SCÉNÁŘE PRO OMEZENÍ IMPORTU

Importem četných malých souborů WAV je snadné dosáhnout maximálního počtu importovaných slotů. Postupem času se tyto importy hromadí, a protože jsou malé, je velká šance, že konečně dosáhnete nahrávacího slotu 200, zatímco spotřebují pouze malé množství paměti flash.

Dosažení maximální velikosti paměti výhradně pomocí importu WAV by znamenalo, že důsledně importujete nahrávky téměř do **maximální doby záznamu** tři minuty, což odpovídá velikosti souboru přibližně 32 MB. Použití takových vzorků v kontextu bubnování je velmi vzácné, takže pokud jde o import WAV, budete s největší pravděpodobností konfrontováni s limitem **slotů pro upload**.

V případě zvuků **Shop** je situace jiná. Tyto zvuky jsou vícevrstvé, a tedy mnohem větší než jejich jednovrstvé protějšky WAV. V důsledku toho hraje důležitější roli dostupné místo v paměti. Zejména zvukové balíčky Hi-Hat, které nelze rozdělit na komponenty, musí navíc zahrnovat zvuky pro různé otevírací polohy ovladače / pedálu. Vedle rozměrů vrstev rychlosti MIDI a počtu různých vzorků na vrstvu je přidána další dimenze. V důsledku toho s pravidelným balíčkem Hi-Hat o velikosti 300 MB jeden spotřebuje maximálně 7-10 importovaných slotů, dokud zařízení nevrátí varovnou zprávu o **maximálním využití úložiště**.

### 13.5.5.3 REAKCE NA LIMITY IMPORTU

Odpověď je jednoduchá: Vymažte nepoužité zvuky ze zvukové knihovny a nebojte se! Odstranění zvuku z knihovny vytvoří volné místo ve vnitřní paměti flash. To se provádí klepnutím na ikonu koše v **Importéru** (Viz kapitola 13.5.1 *Importér na str. 153*).

I když je technická stránka snadno řešitelná, mohou následovat obavy ze ztráty dat a je třeba je řešit. Níže uvádíme několik tipů, jak rozptýlit pochybnosti.

### 13.5.5.4 ZTRÁTA DAT

Odstraněním zvuků z knihovny pomocí nástroje **Import Tool** jsou položky odstraněny a odstraněny z paměti Flash, ale jsou stále přístupné pro zpětný import na interní kartě SD nebo zařízení USB. Získané zvuky z obchodu se před importem stáhnou na interní SD kartu. Tato část karty SD je skrytá a není přístupná pomocí Správce souborů. Stahování z obchodu je uvedeno ve sloupci Úložiště v Importéru a navíc je přístupné pouze v nástroji **Import**. Po odstranění ze sloupce **Import** zůstanou zvuky **Shopu** ve sloupci Úložiště připraveny k opětovnému importu - zaparkované na SD kartě. Výjimkou je **Factory Reset**. Na rozdíl od dat přístupných prostřednictvím Správce souborů bude továrním resetem smazán stažený obchod z SD a vyprázdněn sloupec Úložiště dovozce. V takovém případě musíte provést další krok a znovu stáhnout zvuky z obchodu. Provedení vlastnických práv k zvukům vylučuje odkoupení zvuků odstraněných ze zařízení. To znamená, že jsou vždy k dispozici ke stažení po přihlášení do aplikace **Obchod** (Viz kapitola 13.6.3 *Digitální vlastnická práva na str. 159*).

Pokud jde o import vzorků WAV, doporučujeme vytvořit složku „import“ na interní SD kartě pomocí **Správce souborů** a zkopírovat zvuky do zařízení před jakýmkoli importem. Tímto způsobem budete mít své zvuky vždy k dispozici pro import. Tyto soubory zůstanou **nedotčeny továrním resetem**.

## 13.6 OBCHOD (SHOP)



Nástroj Shop poskytuje přímý přístup k **cloudu GEWA**, kde si můžete stáhnout další zvuky a vzorky zakoupené online v obchodě **Sound Store**. Zakoupené položky budou odblokovány a od té doby jsou uvedeny ke stažení v **Tools** → **Shop** a zařazeny do kategorií vzorků, do kterých patří (Drumkit, Artist Kit, Percussion etc.).



On Stage



PDF Čtečka



Nástroje importu



Obchod



Správce Souborů



Nástroje

Než budete mít přístup do obchodu, musíte:

- Zaregistrujte svůj produkt online, aby váš G9 mohl dešifrovat stažené soubory.  
[paste store/shop/cloud link here]
- Navažte připojení Wi-Fi s dostupnou sítí.

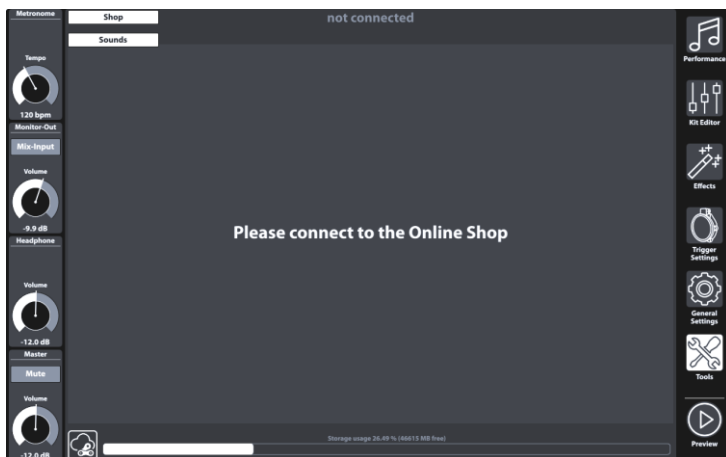
Informace o procesu registrace najdete na [store website]. Jak se připojit k místní síti je vysvětleno v kapitola 12.4.2 *Wi-Fi na str. 122*.

Po registraci a připojení přes Wi-Fi jste připraveni komunikovat s cloudem.

Aplikace G9 Shop umožňuje stahovat pouze zakoupené zvuky. Aby byly dostupné v místní zvukové knihovně, musí být zvuky importovány ve druhém kroku pomocí **nástroje pro import (Import tool)** G9 (Viz kapitola 13.5 *Nástroje importu (Import Tool na str. 152)*).

## 13.6.1 PŘIPOJENÍ SE KE CLOUDU

1. Jděte do **Tools** ➔ **Shop** k otevření Cloud browser.



Při spuštění jste ve výchozím nastavení odpojeni od cloudu a vstupní stránka prohlížeče obchodu vás požádá o připojení vaší G9 ke cloudu.

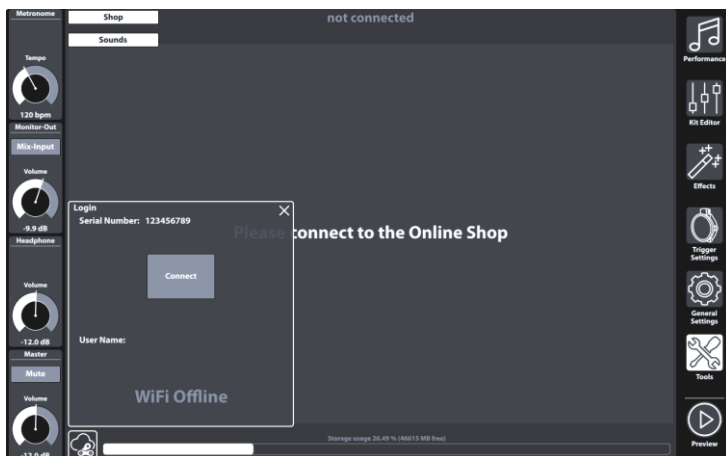
2. Klikněte na políčko **[Status]** v dolním levém rohu obrazovky Shopu.

### Icons - Cloud

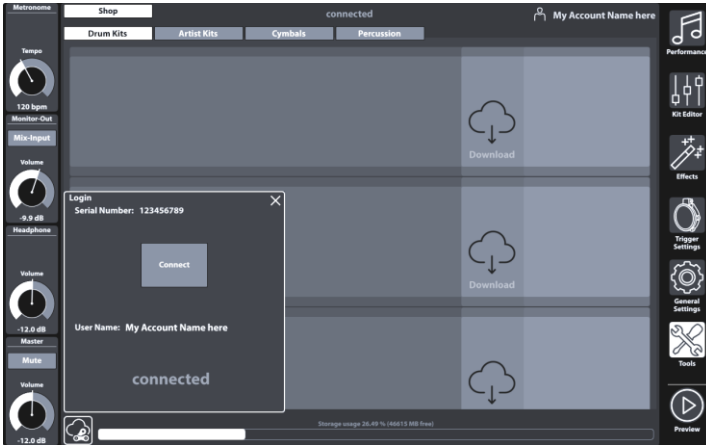


Tlačítko Status (klikněte pro detaily připojení)

Vyvolá se vyskakovací okno **Přihlášení**. Dialog obsahuje informace o vašich přihlašovacích údajích, jako je **seriové číslo** a **uživatelské jméno** vybrané během registrace. Červeně zvýrazněné můžete sledovat aktuální stav cloudového připojení, které by **nemělo být připojeno**.



- Klikněte na **[Connect]** což změní status na "connected" (zvýrazněné zeleně).



- Zavřete dialog Přihlášení poklikáním na **[X]**.

Rozbalovací nabídka se zavře a vaše zakoupené položky by se měly zobrazit na kartě Zvuky.

- Procházejte dílčí karty zvuků a zobrazte si zakoupené zvuky podle kategorie.
- Klikněte na **[Download]** pro zvuky, které chcete importovat do zvukové knihovny, a pokračovat v procesu importu. (Viz kapitola 13.5 *Nástroje importu (Import Tool na str. 152)*.)

## 13.6.2 PROCES FAKTURACE

Při procházení zvuků online v obchodě se zvukem GEWA najdete vedle každé položky tlačítko koupit **[buy]**. Postupujte podle průvodce, vyberte způsob platby a dokončete nákup. Potvrzovací e-mail a faktura budou zaslány na e-mailovou adresu zadanou při registraci.

## 13.6.3 DIGITÁLNÍ VLASTNICKÁ PRÁVA

Zakoupením zvuku v obchodě se zvuky GEWA získá zákazník doživotní licenci, která opravňuje ke stažení a paralelně importuje zakoupené zvuky po nekonečně dlouhou dobu až na 5 (pět) zařízení G9. Zakoupená digitální práva se vztahují na počet registrovaných sériových čísel zařízení v obchodě se zvukem, které lze vyměnit.

## 13.6.4 PRODEJ NEBO VÝMĚNA ZAŘÍZENÍ G9

Tímto je zákazník informován, že prodejem zařízení G9 platnost stávajících digitálních práv nezanikne a je stále v držení prodávajícího. Kupující bude mít přístup k zvukům, dokud sériové číslo prodaného zařízení zůstává uvedeno na účtu GEWA pro prodejnu zvukových záznamů prodávajícího. Prodávající je zodpovědný za odstranění sériového čísla prodaného zařízení ze svého zvukového obchodu GEWA před prodejem. Bez odstranění sériových čísel mohou kupující používat zvuky zakoupené prodávajícím a nejsou schopni samy nakupovat, pokud je sériové číslo zakoupeného přístroje spojeno s účtem prodávajícího.



## 14 UŽITEČNÉ INFORMACE

### 14.1 VYSVĚTLENÍ POJMŮ

Pojem	Definice
<b>MIDI</b>	<p>Musical Instrument Digital Interface je protokol pro přenos dat. Díky tomu jsou hudební kontrolní informace přenášeny mezi elektronickými nástroji, jako jsou digitální klavíry, klávesy, syntetizátory, bubenické počítače nebo dokonce PC nebo notebooky. Pro výměnu těchto řídicích informací vyžadují přístroje / počítače MIDI připojení a musí být mezi nimi navázáno spojení. Existují různá připojení MIDI s různými funkcemi: MIDI-IN (vstup), MIDI-OUT (výstup) a MIDI-THRU. Poslední trasa přijala data nedotčená z MIDI, která byla použita pro jiné MIDI zařízení.</p> <p><b>Zde je příklad:</b></p> <p>Je-li stisknuta klávesa na digitálním klavíru, pošlají se digitální datové pakety z MIDI IN na MIDI OUT (MIDI-OUT). Datové pakety obsahují informace o výšce, dynamice klávesy a délce stisknutí klávesy. Výstup datových paketů může být např. nahráno, uloženo, přehráno na počítači a také zobrazeno jako notace na obrazovce, pokud to aplikace umí. Zaznamenaná MIDI data pak mohou být poslána do MIDI nástroje, např. digitální piano, aby bylo opět slyšitelné.</p>
<b>GM</b>	<p>General MIDI definuje mnohem více, než co je definováno v základním protokolu MIDI. Kombinuje technické parametry hardwaru a protokolu. Obecné MIDI také určuje obsah. Za tímto účelem GM stanoví minimální standard pro přiřazení nástrojů na 128 programových míst. Podle GM musí být kompatibilní nástroj GM MIDI schopen generovat 24 zvuků současně. Kromě toho jsou podle GM definovány další kontrolní parametry, jako např. efektová kontrola.</p>
<b>General MIDI standard sounds</b>	Zvuky nebo nástroje v souladu se specifikacemi obecného protokolu MIDI.
<b>Reverb</b>	To simuluje prostředí místnosti. Je předkonfigurováno pro některé zvuky, aby jim poskytly živější a realističtější přitažlivost.
<b>Chorus</b>	Sborový efekt přidává ke každé přehrávané notě další lehce rozladěnou notu. Toto vytváří plnější soubor jako dojem.
<b>Samples</b>	Sampla jsou nahrávky zvukových klipů z přirozených nástrojů. Všechny zvuky vzorkovaných nástrojů se zaznamenávají a ukládají na logicky definovaná místa. To pak vede k organizovanému součtu jednotlivých vzorkovaných not, které při přehrávání znějí jako původně vzorkovaný přírodní nástroj.
<b>DSP</b>	Procesor digitálního signálu (DSP) je čip, který je zodpovědný za nepřetržitě zpracování digitálních signálů, jako jsou audio a video signály.
<b>Polyphony</b>	Maximální počet současně hratelných not. Vysoký počet současně hratelných not zajišťuje vysoce přirozený zvukový dojem.
<b>Piezo</b>	Krátký název pro piezo keramický prvek (aka Buzzer). Při deformaci piezo se generuje nízké elektrické napětí, které závisí na stupni deformace. Tyto senzory se používají k detekci „rychlosti“ nebo dopadu úderu na elektronické bubny a činely.
<b>FSR</b>	<b>Force Sensitive Resistor</b> jsou senzory používané v činelech k detekci utlumení, Crashí (Edge) a Bell signálů. Na rozdíl od piezo keramického prvku, který při deformaci vytváří elektrické napětí, FSR fólie vždy nesou nízké napětí, které se snižuje působením tlaku na fólii (klesající odpor).

## 14.2 ZÁRUKA

Specializovaný smluvní partner, který prodával elektronickou bicí sadu je povinen poskytnout na materiál a samotný přístroj 2 letou záruční dobu a to přesným datem dne prodeje. Kupující má právo dle obchodního zákoníku obdržet náhradu formou vrácení peněz, 30 dní reklamační opravy, popř. Po dobu reklamace 30 dní náhradní nástroj.

Za škody způsobené nepřiměřeným zacházením, jako například nepřiměřené ovládní, zacházení s nástrojem, nevhodné skladovací podmínky, násilí vydané na nástroji, otevření modulu, zlomené kabely, výměna jiného akumulátoru, strun, blan, těsnění a jiné další nepřiměřené poškození, která nesouvisí s nárokem na 2letou záruční dobu a nespádají do této záruky nebudou odborným prodejcem uznány. Pro řešení složitějších výměn, nefunkčních věcí se rádi obraťte na odborného prodejce, kde jste bicí sadu zakoupili, popřípadě výrobce GEWA music GmbH.



## 15 DIAGNOSTIKA CHYB A ŘEŠENÍ

Problém	Řešení	
Při stisknutí Power tlačítka přístroj nefunguje.	1	Přesvědčte se, zda je kabel zdroje sítě správně zapojen do nástroje a zásuvky. Pokud zásuvka proud vydává, svítí vždy ukazatel tlačítka „Power“. (Stand-By → červená, On → bílá)
Interface funkce zamrzla (žádná reakce).	1	Proveďte tzv. „Hard Reset“ a to podržte tlačítko „POWER“ tak dlouho, dokud se přístroj sám nevyepne. Poté opět přístroj zapněte (Power tlačítko). Pokud se Vám toto stane například ve vlhkém prostředí, kontaktujte raději svého odborného prodejce, popřípadě výrobce.
Slyším pouze jeden komponent „Pads“ (například jen bílou, nebo okraj).	1	Přesvědčte se, zda jste použili Stereo kabelu s konektorem, který odpovídá a je plně zastrčen. U GEWA čineľů a modulů je relevantní pouze Piezo zděř pro činely.
Neslyším „Sounds“ (bicí sada, Song Player a ani metronom).	1	Ujistěte se, že sluchátka a reproduktory jsou správně zapojeny do přístroje.
	2	Ujistěte se, že regulátory hlasitosti nejsou nastaveny na minimum hodnoty (Headphone, Master, Mix Input, Monitor Out).
	3	Zkontrolujte „Routing“ nastavení a zvolte jednu z předvoleb „Standard Presets“. <b>General Settings → Modul 1 → Routing Drums a Routing Others</b>
Žádný zvuk z připojeného Pads, ale Song Player a Metronom slyším.	1	Zkontrolujte „Routing“ nastavení a zvolte jednu z předvoleb „Standard Presets“. <b>General Settings → Modul 1 → Routing Drums a Routing Others</b>
	2	Pracovali jste krátce s funkcí „MIDI“, může se stát, že je „Local Control“ deaktivován. Midi kontrolní data připojených Pads jsou funkcí „Sound Chip“ ignorovány. <b>General Settings → Modul 3 → MIDI → Local Control</b>
Mix Input a Monitor-Out hlasitost nelze nastavit.	1	Pokud je v dodaném stavu je odpovídající regulátor včetně „Monitor Out“ obsazen. Dotykem na šedé tlačítko popisového pole změníte volbu mezi „Monitor Out a Mix Input“. Popřípadě opakujte vícekrát (líšta regulátorů levé strany obrazovky).
Neslyším metronom, ale bicí sadu a Song Player slyším.	1	Pravděpodobně je metronom naprosto ztlumený. Zkontrolujte následující <b>Performance → Modul 4 (Metronome) → Visual Mode</b>
	2	Metronom je na vstupu „Routing“, ze kterého je vydáván tón/zvuk. Zkontrolujte dotykem „Click“ předvoleb <b>General Settings → Modul 1 → Routing Others</b>
Symbols komponentů volby „Kit Editor“ neodpovídají připojenému druhu Padu (bubny a činely).	1	Přidělte odpovídajícímu výstupnímu kanálu vhodnou „Trigger Bank“ a uložte nový „Setup“. (symbols volby „Kit Editor“ následují přidělenou „Trigger Bank“) ( <b>Triggers Settings → Modul 1 + 2</b> )
Importoval jsem „Sounds“ pomocí „Import Tool“, nemohu je ale najít ve volbě „Sound Browser“ (Kit Editor).	1	Otevřete volbu „Sound Browser“ a označte v „Import“, pod ukazatelem „source-pravá strana Browser“ pole. Toto zobrazuje pouze importované Sonds/zvuky. Stejně jako u předinstailovaných „Sounds“, jsou zakoupené „Sounds“ přiděleny do odpovídajících kategorií nástrojů. Použijte ukazatel jezdec.

## 16 TECHNICKÁ DATA

G9 Drum Workstation – Technická Data	
<b>Bicí sada</b>	40 Preset + User Presets (bez limitu)
<b>Nástroje</b>	přes 400
<b>Efektové druhy</b>	Kompresor pro Pad & 3-Band plně parametrický EQ pro každý Pad Output kompresor & 4-Band plně parametrický EQ pro každý výstup Room Reverb & Instrument Reverb: 12 druhů / Multiefekty: 9 Algoritmů
<b>Sample Import</b>	100 Wave + 100 Multi-Layer nástroje (Head/Rim/X-Stick - Bell/Bow/Edge) Formát dat: WAV (jen formát PCM) (44.1KHz/48KHz, 16/24/32 bit, až do 8M sampleů na kanál [≈3 min Stereo]) Kanály stereo nebo mono
<b>Úložná media</b>	USB/vnitřní SD uložště
<b>Recorder</b>	Aktivní čas Formát dat: WAV (44.1 kHz, 16 Bit)
<b>Display</b>	1280 x 800px TFT Integrovan v: dotykovém displeji 4 Software Hardware regulátory
<b>Externí uložště</b>	externí USB uložště
<b>Vstupy</b>	TRIGGER VSTUPY: 14 x ¼" TRS zděř MONITOR OUT: 2 x ¼" TS zděř (Mono) MASTER OUT: BALANCED XLR SPDIF (Stereo) zděř, 48 kHz DIRECT OUT: 8 x ¼" TS zděř (Mono) PHONES: ¼" TRS zděř (Stereo) MIX IN: ¼" TRS zděř (Stereo) MIDI (IN, OUT/THRU)-Outputs Vstupy pro počítač: USB Typ B (USB Hi-Speed AUDIO/MIDI) FOOT SWITCH: 1 x ¼" TRS zděř (2 kanál) AC IN zděř (IEC C17)
<b>Bezdrátový spoj</b>	Bluetooth, Wi-Fi
<b>USB Audio nahrávání</b>	Sampling Rate (originál): 48 kHz Sampling Rate: (konverter): 96 kHz, 44,1 kHz
<b>Počet nahrávacích kanálů</b>	Nahrávání: 8 kanály
<b>Počet přehrávacích kanálů</b>	Přehrávání: 2 kanály
<b>Zdroj sítě</b>	AC 100 V - 240 V   50Hz - 60Hz
<b>Spořeba proudu</b>	10 W (IEC 62087), 55 W (EN60065)
<b>Rozměry</b>	340 (W) x 215 (D) x 91 (H)
<b>Hmotnost (Netto)</b>	3,3 kg
<b>Dodané příslušenství</b>	Krátký návod obsluhy, (tisk) USB-stick a krátký návod obsluhy (ve více řečech). 5x kabel zdroje sítě (Typ A, Typ C (CEE 7/16 + CEE 7/17), Typ F, Typ I)
* Tento dokument obsahuje technická data, která jsou identická s vydáním tohoto dokumentu. Další nové informace, aktualizace a Downloads se dozvíte v samotném přístroji modulu, nebo pomocí linku: <a href="https://www.gewamusic.com/service/downloads">https://www.gewamusic.com/service/downloads</a>	