



# G9 Drum Workstation

Modello	G9
Documento	Manuale dell'utente
Versione	1.0
Data di rilascio	2020-08-17



Fabbricante

GEWA music GmbH  
 Oelsnitzer Straße 58  
 08626 Adorf

GERMANIA



Leggere con attenzione il presente Manuale dell'utente prima di utilizzare il dispositivo e tenere in considerazione l'informazione di sicurezza. Conservare questo documento a portata di mano in caso di riferimento immediato



Scaricare il manuale dell'utente completo da [gewamusic.com](https://it.gewamusic.com):  
<https://it.gewamusic.com/downloads>

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

## CONTENUTO

<b>1</b>	<b>Informazioni sulla sicurezza.....</b>	<b>1</b>
1.1	Simboli usati in questo manuale.....	1
1.2	Precauzioni di sicurezza.....	1
1.3	Utilizzo Adeguato.....	3
1.4	Uso non adeguato (esempi).....	3
1.5	Marchio CE.....	4
1.6	Smaltimento.....	4
<b>2</b>	<b>Parti fornite con la GEWA G9.....</b>	<b>5</b>

<b>3</b>	<b>Istruzioni per il montaggio .....</b>	<b>6</b>
3.1	Montaggio della piastra di supporto .....	6
3.2	Collegamento di un impianto alla console .....	6
3.2.1	Pannello frontale.....	6
3.2.2	Pannello Posteriore.....	7
3.2.3	Piatti .....	8
3.2.3.1	Piatti GEWA.....	8
3.2.3.2	Altri fabbricanti .....	8
3.2.3.3	Piatti con canale per la campana separato.....	9
<b>4</b>	<b>Spiegazione delle funzioni dell'hardware.....</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Accensione del dispositivo .....</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Prima d'iniziare.....</b>	<b>12</b>
6.1	Trigger Setup.....	12
6.2	Bluetooth, Wi-Fi e Spegnimento automatico .....	13
<b>7</b>	<b>Interfaccia dell'utente – Funzioni base .....</b>	<b>14</b>
7.1	Modalità Easy.....	14
7.1.1	Disabilitare la Modalità Easy .....	14
7.2	Funzionamento mediante pulsanti .....	15
7.3	Struttura dell'interfaccia .....	16
7.4	Touch Screen.....	17
7.4.1	Tastiera.....	17
<b>8</b>	<b>Performance .....</b>	<b>19</b>
8.1	Modulo 1.....	19
8.1.1	Drum Kit– Kit di batteria.....	19
8.1.1.1	Gestire i drum kit [Presets].....	20
8.2	Modulo 2.....	21

8.2.1	Opzioni del kit [Kit Options].....	21
8.2.1.1	Rilevamento del trigger [Trigger Detection].....	21
8.2.1.2	Rilevamento del picco [Peak Detection].....	22
8.2.1.3	Impostazioni rullante – Snare Style [Rimshot, Crosstick e X-Fade].....	22
8.2.2	Mixer.....	23
<b>8.3</b>	<b>Modulo 3.....</b>	<b>23</b>
8.3.1	Riproduttore di canzoni [Song Player].....	23
8.3.1.1	Selezionare i file [File Select Browser].....	24
8.3.1.1.1	Schermata di navigazione.....	24
8.3.1.1.2	Aprire File Audio.....	25
8.3.1.2	Funzioni del riproduttore di canzoni [Song Player].....	26
8.3.1.2.1	Barra del tempo.....	26
8.3.1.2.2	Modalità di riproduzione.....	27
8.3.1.2.3	Riproduttori di canzoni esterni.....	27
8.3.1.2.4	Loop.....	27
8.3.1.2.5	Registrazione rapida [Quick Record].....	27
8.3.1.2.6	Variazione della velocità [Vari Speed].....	28
8.3.1.2.7	Volume della canzone [Song Volume].....	28
<b>8.4</b>	<b>Modulo 4.....</b>	<b>28</b>
8.4.1	Metronomo [Metronome].....	28
8.4.2	Modalità visuale [Visual Mode].....	29
8.4.3	Regolazione del metronomo [Metronome Settings].....	30
8.4.3.1	Suono del metronomo [Metronome Sound].....	30
8.4.3.2	Tap Channel.....	31
<b>9</b>	<b>Kit Editor.....</b>	<b>33</b>
9.1	Modulo 1.....	33
9.1.1	Selezione di canale [Channel Select].....	33
9.1.1.1	Canali di ingresso [Input Channels].....	34
9.1.1.2	Selezione automatica [Auto Select].....	34
9.1.1.3	Rilevamento del picco [Peak Detection].....	35
9.2	Modulo 2.....	35
9.2.1	Selezione dello strumento [Instrument Select].....	35
9.2.1.1	Drum Kit.....	35

9.2.1.2	Componenti del pad .....	36
9.2.1.3	Selezione del suono [Sound Select] .....	36
9.2.1.4	Navigatore dei suoni [Sound Browser] - Proprietà .....	37
9.2.1.4.1	Fonte interna [Source - Internal] .....	37
9.2.1.4.2	Source - Import .....	37
9.2.1.4.3	Assegnazione di suoni - Raggruppamento di suoni .....	37
9.2.1.5	Preset di batteria - Parametri .....	39
9.2.1.6	Gestione dei pre-set - Elementi .....	41
9.2.1.6.1	Caricare batterie .....	42
9.2.1.6.2	Salvare e sovrascrivere batterie .....	43
9.2.1.6.3	Rinominare kit di batterie .....	43
9.2.1.6.4	Cancellare kit di batterie .....	43
9.2.1.7	creare back up di batterie .....	43
9.2.1.7.1	Esportare [Export] .....	44
9.2.1.7.2	Importare [Import] .....	45
9.2.2	Regolazioni MIDI del pad [Pad MIDI Settings] .....	47
<b>9.3</b>	<b>Modulo 3</b> .....	<b>47</b>
9.3.1	Mix / Effect Sends .....	47
9.3.1.1	Volume singoli pad .....	48
9.3.1.2	Panning - Canale di ingresso .....	48
9.3.1.3	Effetti [Effects] .....	48
9.3.2	Editare suono [Sound Edit] .....	48
9.3.2.1	Accordatura [Tuning Coarse] .....	49
9.3.2.2	Accordatura fine [Tuning Fine] .....	49
9.3.2.3	Attacco [Attack] .....	49
9.3.2.4	Liberare [Release] .....	50
9.3.3	Editare secondo suono [Second Sound Edit] .....	50
9.3.3.1	Volume del secondo suono [Volume Second Sound] .....	50
9.3.3.2	Tuning .....	50
9.3.3.3	Selezione di secondo suono [Second Sound Select] .....	50
9.3.3.4	Assegnazione di secondi suoni .....	51
9.3.4	Controllo del volume del Hi-Hat [Hi-Hat Volume Control] .....	52
<b>9.4</b>	<b>Modulo 4</b> .....	<b>52</b>
9.4.1	Equalizzatore/Compressore del pad .....	52

<b>10</b>	<b>Effetti [Effects]</b> .....	<b>55</b>
10.1	Parametri di effetto.....	55
10.2	Moduli di effetti – Parametri comuni.....	56
10.3	Parametri di preset effetto.....	57
10.4	Preset di effetti.....	58
10.4.1	Caricare preset.....	59
10.4.2	Salvare nuove preset.....	59
10.4.3	Memorizzazione diretta di valori di parametri.....	59
10.4.4	Sovrascrivere preset.....	60
10.4.5	Rinominare preset.....	60
10.4.6	Cancellare preset dell'utente.....	60
10.5	Modulo 1.....	61
10.5.1	FX 1 Campioni di ambiente [FX1 Ambience Samples].....	61
10.6	Modulo 2.....	61
10.6.1	FX 2 Instrument Reverb.....	61
10.6.1.1	Tipi e parametri di riverberazione.....	62
10.7	Modulo 3.....	63
10.7.1	FX3 Room Reverb.....	63
10.8	Modulo 4.....	64
10.8.1	FX 4 Multi Effects.....	64
<b>11</b>	<b>Impostazioni Trigger [Trigger Settings]</b> .....	<b>71</b>
11.1	Modulo 1.....	71
11.1.1	Rilevamento del trigger (Trigger Detection).....	71
11.1.1.1	Canali di ingresso [Input Channels].....	72
11.1.1.2	Selezione automatica [Auto Select].....	73
11.1.1.3	Rilevamento del picco [Peak Detection].....	73
11.2	Modulo 2.....	73
11.2.1	Trigger Selection.....	73
11.2.1.1	Impostazione [Setup].....	73
11.2.1.1.1	Impostazioni standard (Standard Setups).....	74

11.2.1.2	Trigger Bank	75
11.2.1.3	Preset – trigger bank e impostazioni (Trigger Bank   Setup)	76
11.2.1.3.1	Carica preset	78
11.2.1.3.2	Salvare nuovi preset	78
11.2.1.3.3	Memorizzazione diretta di valori dei parametri - Impostazioni (Setups)	78
11.2.1.3.4	Sovrascrivere preset	79
11.2.1.3.5	Rinominare preset	79
11.2.1.3.6	Cancellare preset dell'utente	79
11.2.1.4	Componenti di pad	80
11.3	Modulo 3	80
11.3.1	Regolazioni Trigger (Trigger Settings)	83
11.3.1.1	Guadagno (Gain)	83
11.3.1.2	Soglia (Threshold)	84
11.3.1.3	Livello alto (High level)	85
11.3.1.4	Tempo di scansione (Scan time)	85
11.3.1.5	Retrigger Mask	86
11.3.1.6	X-Talk	86
11.3.1.6.1	Regolazione di parametri di X-Talk	86
11.3.1.7	Posizione alta (High Position) - Solo pedale Hi-Hat	87
11.3.1.8	Posizione bassa (Low Position) - Solo pedale Hi-Hat	87
11.3.1.9	Sensibilità di chick (Chick Sensitivity) - Solo pedale Hi-Hat	87
11.3.1.10	Taratura del pedale (Pedal Calibration) - Solo pedale Hi-Hat	87
11.3.2	Regolazioni avanzate (Advanced Settings)	89
11.3.2.1	Livello dinamico e tempo dinamico (Dyn Level & Dyn Time)	89
11.3.2.2	Sensibilità di splash (Splash Sensitivity) - Solo pedale Hi-Hat	89
11.3.2.3	Tipo di trigger (Trigger Type)	90
11.3.2.4	Regolazioni di curva (Curve Settings)	90
11.3.2.4.1	Assegnazione di curve prestabilite	91
11.3.2.5	Editore di curva (Curve Editor)	93
11.3.2.5.1	Creazione di curve personalizzate	94
11.4	Modulo 4	96
11.4.1	Monitor di trigger (Trigger Monitor)	96
11.4.1.1	Monitor di pad (Pad Monitor)	97
11.4.1.2	Monitor di X-Talk (X-Talk Monitor)	97

<b>12</b>	<b>Impostazioni generali (General Settings)</b> .....	<b>99</b>
12.1	Modulo 1.....	99
12.1.1	Uscite principali (Master Outs).....	100
12.1.2	Uscite dirette (Direct Outs).....	100
12.1.3	Entrata/Uscita digitale (Digital In/Out).....	101
12.1.4	Routing Drums & Routing Others.....	101
12.1.4.1	Edizione della matrice di routing.....	103
12.1.4.2	Preset - Routing.....	104
12.1.4.2.1	Carica di preset.....	105
12.1.4.2.2	Salvare nuove preset.....	106
12.1.4.2.3	Sovrascrivere preset.....	106
12.1.4.2.4	Rinominare preset.....	106
12.1.4.2.5	Cancellare preset dell'utente.....	106
12.2	Modulo 2.....	107
12.2.1	Canale principale   Cuffie   Uscite di monitor (Master Channel   Headphone   Monitor Outs).....	107
12.2.1.1	Equalizzatore (Equalizer).....	107
12.2.1.1.1	Parametri e descrizione.....	108
12.2.1.1.2	Edizione di curve dell'equalizzatore.....	109
12.2.1.2	Compressore (Compressor).....	110
12.2.1.2.1	Parametri e descrizione.....	111
12.2.1.2.2	Edizione di curve del compressore.....	111
12.2.1.3	Preset - Equalizzatore e compressore.....	112
12.2.1.3.1	Carica di preset.....	113
12.2.1.3.2	Salvare nuove preset.....	113
12.2.1.3.3	Sovrascrivere preset.....	114
12.2.1.3.4	Rinominare preset.....	114
12.2.1.3.5	Cancellare preset dell'utente.....	114
12.2.2	Controllo (Control).....	115
12.3	Modulo 3.....	116
12.3.1	MIDI.....	116
12.3.1.1	Regolazioni MIDI globali (Soft thru) - Global MIDI Settings (Soft Thru).....	116
12.3.1.1.1	Stradamento dei segnali MIDI.....	117
12.3.1.1.2	Controllo locale (Local Control).....	118
12.3.1.1.3	Canale MIDI (MIDI Channel).....	119

12.3.1.1.4	Controllo MIDI (MIDI Control).....	119
12.3.1.2	Cambiamento di programma di Drum Kit (Drumkit Program Change).....	120
12.3.1.3	Accoppiamento di programma.....	121
12.3.1.4	Canali (Transmit/Receive).....	121
<b>12.4</b>	<b>Modulo 4.....</b>	<b>122</b>
12.4.1	Dispositivo [Device].....	122
12.4.1.1	Spegnimento automatico (Auto Off).....	122
12.4.1.2	Luminosità della manopola (Knob Brightness).....	123
12.4.1.3	Schermata iniziale (Start Screen).....	123
12.4.1.4	Tema dell'interfaccia dell'utente (UI Theme).....	123
12.4.2	Wi-Fi.....	123
12.4.3	Bluetooth.....	124
12.4.3.1	Nomi Bluetooth personalizzati.....	125
12.4.4	Riportare alle impostazioni di fabbrica (Factory Reset).....	125
12.4.5	Informazioni (Information).....	126
12.4.6	Update – Aggiornamento e download.....	126
12.4.6.1	Download - Firmware e Manuali.....	127
12.4.6.1.1	Downloads da gewamusic.com.....	127
12.4.6.1.2	Download diretto via modulo.....	127
12.4.6.2	Aggiornare il dispositivo.....	129
12.4.6.2.1	Aggiornare via USB.....	129
12.4.6.2.2	Funzione di aggiornamento via modulo.....	130
<b>13</b>	<b>Strumenti [Tools].....</b>	<b>131</b>
13.1	In scena (On Stage).....	131
13.1.1	Finestre - Tipi di media assegnabili.....	132
13.1.2	Editare finestre - Assegnazione di espressioni per tipi di media.....	133
13.1.3	Setlist Presets.....	135
13.1.3.1	Carica di repertori.....	135
13.1.3.2	Nuovi repertori.....	136
13.1.3.3	Salva Setlist.....	136
13.1.3.4	Rinomina Setlist.....	137
13.1.3.5	Cancellare Setlist.....	137



13.1.4	Lavorare con Setlists .....	137
13.1.4.1	Visualizzatore PDF (Pdf Viewer).....	138
13.2	Lettoce PDF (PDF Reader).....	140
13.2.1	Selezionare i File (File Select Browser).....	141
13.2.1.1	Aspetto .....	141
13.2.1.2	Aprire File PDF .....	142
13.2.2	Marcatore e miniature.....	142
13.3	File Manager.....	144
13.3.1	File Manager/Strumento d'importazione.....	144
13.3.2	Disposizione della schermata e proprietà generali.....	145
13.3.3	Barra di applicazioni.....	145
13.3.4	Collezioni - Concetto e vista generale.....	147
13.3.5	Compilazione di collezioni.....	148
13.3.6	Regole e metodi di selezione.....	149
13.3.6.1	Rapporto gerarchico (Parenting).....	149
13.3.6.2	Membro di una collezione.....	149
13.3.6.3	Attualizzare   Deselezionare tutto.....	149
13.3.7	Compiti della collezione - Sposta/Copia/Cancella.....	149
13.3.8	Organizzare - Nuova cartella e rinomina.....	150
13.3.8.1	Nuova cartella.....	150
13.3.8.2	Rinomina.....	151
13.3.9	Cronologia - Annulla e Ripeti.....	151
13.3.10	Chiusura dell'applicazione .....	151
13.4	Utilità.....	152
13.4.1	Cerca.....	152
13.4.1.1	Proprietà.....	152
13.4.1.2	Concetto.....	152
13.4.2	Amministratore filtri (Filter Manager).....	154
13.4.2.1	Proprietà.....	154
13.4.2.2	Opzioni per filtri e ordine cartelle.....	155
13.5	Strumento d'importazione (Import Tool).....	156
13.5.1	Importatore (Importer).....	156

13.5.2	Importare campioni personalizzati (Strato singolo).....	157
13.5.3	Importare suoni dal cloud.....	159
13.5.4	Cancellare suoni della Biblioteca.....	160
13.5.5	Import Limits and Gestione del suono.....	160
13.5.5.1	Facts.....	160
13.5.5.2	Scenarios for Import Limitations:.....	160
13.5.5.3	Reacting to import limits.....	161
13.5.5.4	Data loss.....	161
13.6	Acquisti (Shop).....	161
13.6.1	Collegamento al cloud.....	162
13.6.2	Pagamento.....	164
13.6.3	Diritti di proprietà digitale.....	164
13.6.4	Vendita o cambi di un dispositivo G9.....	164
<b>14</b>	<b>Informazioni utili.....</b>	<b>165</b>
14.1	Spiegazione dei termini utilizzati.....	165
14.2	Garanzia.....	166
<b>15</b>	<b>Problemi e possibili soluzioni.....</b>	<b>167</b>
<b>16</b>	<b>Dati tecnici.....</b>	<b>168</b>

Spettabile Cliente,

Grazie per aver acquistato la nostra Batteria Elettronica GEWA G9! Con la Batteria Elettronica G9 avete scelto una console di batteria digitale di ottima qualità, la quale offre un'esperienza di suono e di esecuzione veramente magnifica, con un enorme complesso extra di suoni e di caratteristiche supplementari facili da usare.

La vostra sicurezza è molto importante per noi! Quindi, vi preghiamo di leggere con attenzione e di tenere conto delle informazioni sulla sicurezza.

Vi consigliamo di conservare questo manuale a portata di mano in un posto sicuro e di passarlo al prossimo utente della vostra Batteria Elettronica G9.

## 1 INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

**Il fabbricante non è responsabile degli eventuali danni a persone o alla proprietà che derivino dall'uso non adeguato del dispositivo!**

**Usate il vostro impianto di batteria digitale secondo le istruzioni qui indicate!**

### 1.1 SIMBOLI USATI IN QUESTO MANUALE

I seguenti simboli vengono usati per indicare quali sono i rischi e per dare dei consigli sul corretto uso:

Livello di rischio	Simbolo		Definizione
Lesioni gravi		AVVERTENZA	Il mancato adempimento delle seguenti istruzioni di sicurezza possono provocare gravi ferite e perfino la morte.
Pericolo elettrico		AVVERTENZA	Il mancato adempimento delle seguenti istruzioni di sicurezza può provocare gravi ferite e perfino la morte causate dall'elettricità.
Lesioni lievi e danneggiamento dell'attrezzatura		PRECAUZIONE	Il mancato adempimento delle seguenti istruzioni di sicurezza può provocare ferite lievi e/o il danneggiamento dell'attrezzatura.
Note		NOTA BENE	Serve a evitare delle ferite e il danneggiamento della console della batteria.
Consiglio		SUGGERIMENTO	Suggerimenti per l'ottimo utilizzo della console di batteria digitale GEWA

### 1.2 PRECAUZIONI DI SICUREZZA

Rispettare le precauzioni di sicurezza qui indicate. Il mancato adempimento delle precauzioni di sicurezza può provocare gravi conseguenze:

- Gravi ferite e perfino incidenti mortali.
- Pericolo elettrico
- Cortocircuiti
- Danni
- Incendio

È possibile che esistano altri rischi, quindi questo elenco non pretende essere completo.



AVVERTENZA

## Pericolo elettrico



- Non esporre l'apparecchio a gocciolamenti o spruzzi.
- Non collocare degli oggetti contenenti acqua o liquidi (vasi, bicchieri, ecc.) sopra o vicino l'apparecchio.
- La spina di alimentazione elettrica deve essere sempre pronta all'operato. Mai usare collegamenti/fili di energia danneggiati.
- Fissare i collegamenti/fili di energia ai fini di evitare rischi e danni.
- La corrente elettrica incluso a bassa tensione può provocare gravi ferite e perfino la morte!
- Non aprire mai l'apparecchio.
- Non inserire acqua o altri fluidi dentro l'apparecchio.
- Non pulire la console della batteria digitale con un panno bagnato.
- Non connettere o sconnettere la console con le mani bagnate e non tirare del filo di alimentazione perché si può danneggiare
- In caso di eventuale ingresso di fluidi o acqua dentro la console della batteria, sconnetterla immediatamente. In tutti i casi suddetti, far esaminare la console della batteria digitale da personale autorizzato di GEWA.
- Correnti elettriche incluso a bassa tensione possono causare gravi ferite e perfino la morte!
- Non utilizzare collegamenti/fili di alimentazione danneggiati.
- Fissare i collegamenti/fili di alimentazione per evitare rischi e danni.
- Proteggere il cavo di alimentazione da possibili schiacciamenti, particolarmente nei collegamenti, i ricettacoli e nelle uscite dell'apparecchio.



AVVERTENZA

## Prevenzione d'incendi

- Assicurarsi di disporre una distanza minima di 7 cm (tre pollici) intorno all'apparecchio per provvedere a una sufficiente ventilazione.
- Assicurare una corretta ventilazione e non bloccare le bocche di ventilazioni con oggetti tali come giornali, tovaglie, tende, ecc.
- Non collocare fonti di fiamme, tali come candele accese, sull'apparecchio. Le candele o le lampade a olio possono cadere e provocare un incendio.
- Non avvicinare una fiamma accesa sull'apparecchio della batteria digitale né vicino a esso.
- Non installare l'apparecchio vicino ad una fonte di caldo quali caloriferi, impianti di riscaldamento, cucine od altri apparecchi (amplificatori inclusi) che producano caldo.
- Usare l'apparecchio solo con clima mite (non con climi tropicali).



AVVERTENZA



## Comportamento insolito

- Spegnerne o sconnettere la console della batteria immediatamente se:
  - si osserva una repentina perdita del suono mentre la console della batteria è in uso;
  - la console emette un odore non usuale o fumo.
- È molto importante rivolgersi al servizio di attenzione al cliente di GEWA per far revisionare la console della batteria.



PRECAUZIONE

## Danneggiamento dell'apparecchio

- Le tensioni elettriche non corrette possono danneggiare la console. Intervenire sulla console della batteria digitale solo dentro il rango di voltaggio corretto (indicato nel pannello di controlli).
- Utilizzare solo la fonte di energia e il cavo di alimentazione dotati con il dispositivo.
- Non collocare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di riscaldamento quali caloriferi o scaldabagni radianti.
- Non piegare né danneggiare il cavo di alimentazione (rischio di rottura del cavo!)
- Collocare il cavo di alimentazione in modo di evitare inciampi e che qualcosa pesante possa cadere sopra.

- Non collocare oggetti sul cavo di alimentazione.
- Esaminare frequentemente la fonte di alimentazione e mantenere il dispositivo senza polvere né sporcizia.



### PRECAUZIONE **Danni causati da temporale**



- I fenomeni elettrici (temporali) possono provocare sovratensioni elettriche in grado di danneggiare la console della batteria.
- Durante le tempeste elettriche oppure in caso di inutilizzo prolungato della console di batteria, disattivare completamente l'alimentazione della console.

## 1.3 UTILIZZO ADEGUATO

- Conservare la console di batteria digitale in un ambiente secco.
- Si possono collegare accessori di audio per la riproduzione audio (connessi all'ingresso o all'uscita della console) o per la comunicazione dati. Gli accessori devono essere conformi alle relative specifiche tecniche (vedi il capitolo 16 Dati tecnici).
- Usare solo adattatori di energia certificati da GEWA ed assicurarsi che siano correttamente collegati. L'alimentazione utilizzata deve anche adempiere le specifiche di voltaggio del paese (si verifichi la tabella dell'adattatore).
- L'attrezzatura della batteria digitale solo deve essere usata come originalmente consegnata. Non è consentita nessuna modifica all'attrezzatura e in quel caso, comporterà la perdita totale della garanzia.
- L'attrezzatura della batteria digitale deve essere montata su una superficie sicura, stabile e in piano oppure su una piattaforma in grado di sopportare il peso (vedi il capitolo 16 Dati tecnici).

## 1.4 USO NON ADEGUATO (ESEMPI)

- Esporre la console della batteria digitale all'aria aperta o a un ambiente umido/piovoso.
- Montare l'attrezzatura della batteria digitale in camere umide.
- Utilizzare reti di alimentazione non autorizzate da GEWA music o connettere la console a una presa non conforme con le specifiche locali di voltaggio.
- Accendere l'attrezzatura della batteria digitale in prossimità di dispositivi audio quali sistemi stereo, televisori, radio o cellulari. Questi dispositivi possono provocare interferenze e ridurre la qualità del suono dell'attrezzatura di batteria digitale GEWA.
- Utilizzare fili audio molto lunghi possono comunque interferire con la qualità del suono.
- Si deve assolutamente evitare il trasporto e il montaggio se si osservano forti oscillazioni o urti; si devono anche evitare le esposizioni alla polvere e al caldo (ad es., su veicoli o sotto la luce diretta del sole o entrambi).
- Suonare sul display con bacchette o altri oggetti solidi può danneggiare il vetro di protezione. Usare solo le dita e assicurare una distanza sufficiente tra il modulo e l'apparecchiatura connessa.



### **Il fabbricante non è responsabile degli eventuali danni nei casi seguenti:**

- **Il mancato adempimento delle istruzioni di sicurezza.**
- **Manipolazione non adeguata.**
- **Connessione di dispositivi d'ingresso e uscita non compatibili, ecc. e altri dispositivi di interfaccia di terzi.**

## 1.5 MARCHIO CE



La Console di Batteria GEWA G9 conforme ai requisiti delle disposizioni UE:

### Disposizione 2014/53/UE

È conforme alle seguenti normative:

**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

L'adempimento alle normative sopraindicate viene confermato dalla scheda CE sul dispositivo. La dichiarazione di conformità si può trovare presso il seguente indirizzo:

GEWA music GmbH  
Oelsnitzer Straße 58  
08626 Adorf  
GERMANY











## 1.6 SMALTIMENTO



Nel caso in cui si debba scartare la console di batteria digitale, si dovrà portare al posto di servizio di gestione dei rifiuti del comune locale (es. imprese addette allo scarto dei rifiuti, centri di riciclaggio). Il simbolo evidenziato richiede che i dispositivi etichettati con questo simbolo, siano buttati separatamente dai rifiuti domestici. Ai sensi della Legge di Impianti elettrici ed elettronici, la legge federale esige ai proprietari di dispositivi che portano questo simbolo, di depositare i rifiuti elettrici ed elettronici dell'attrezzatura in posti di rifiuti separati. Aiutateci con il vostro contributo a proteggere l'ambiente non depositando il vecchio impianto elettrico con i rifiuti domestici generali.

## 2 PARTI FORNITE CON LA GEWA G9

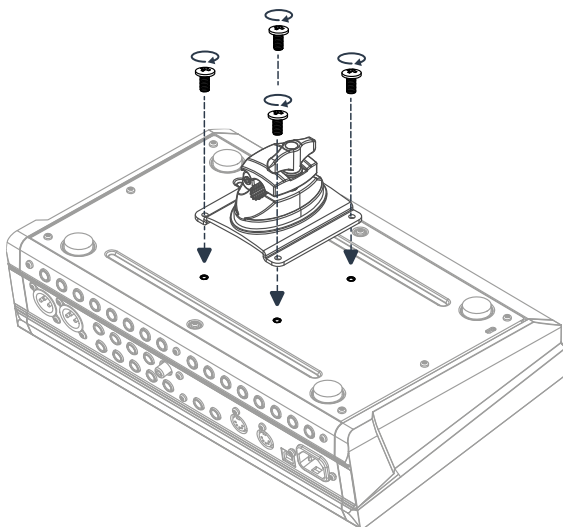
La G9, con l'imballaggio originale, contiene i seguenti pezzi. Verificare con attenzione che il prodotto acquisito sia completo:

<p>G9 Drum Workstation</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Piastra di montaggio di 10,5 – 12,7 mm</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Scheda d'identificazione del prodotto</p>  <p><b>1x</b></p>
<p>Memoria USB</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Guida Rapida (Multilingue)</p>  <p><b>1x</b></p> <p>Fili di alimentazione di 2 m (IEC C18)</p>	
<p>Tipo C (CEE 7/17) [EU   CU   IL   IN]</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Tipo A [US   CA   CU   JP   TW]</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Tipo G [UK]</p>  <p><b>1x</b></p>
<p>Tipo I [AU   AR   NZ]</p>  <p><b>1x</b></p>	<p>Tipo 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 użyciu w Szwajcarii! | Apenas para uso na Suíça!

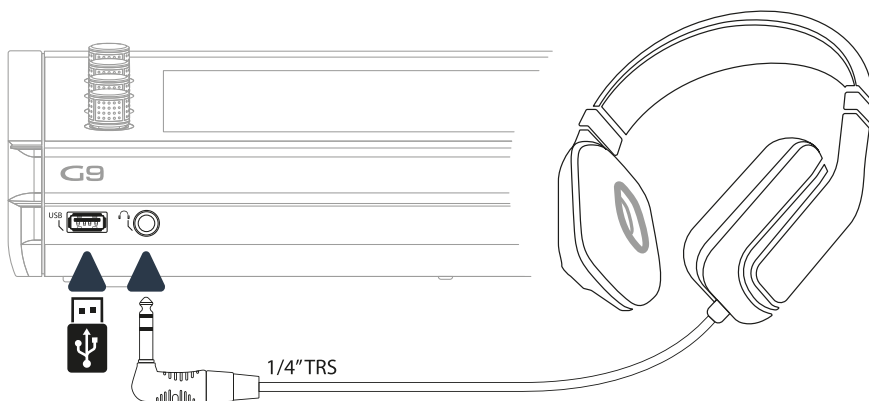
### 3 ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO

#### 3.1 MONTAGGIO DELLA PIASTRA DI SUPPORTO



#### 3.2 COLLEGAMENTO DI UN IMPIANTO ALLA CONSOLE

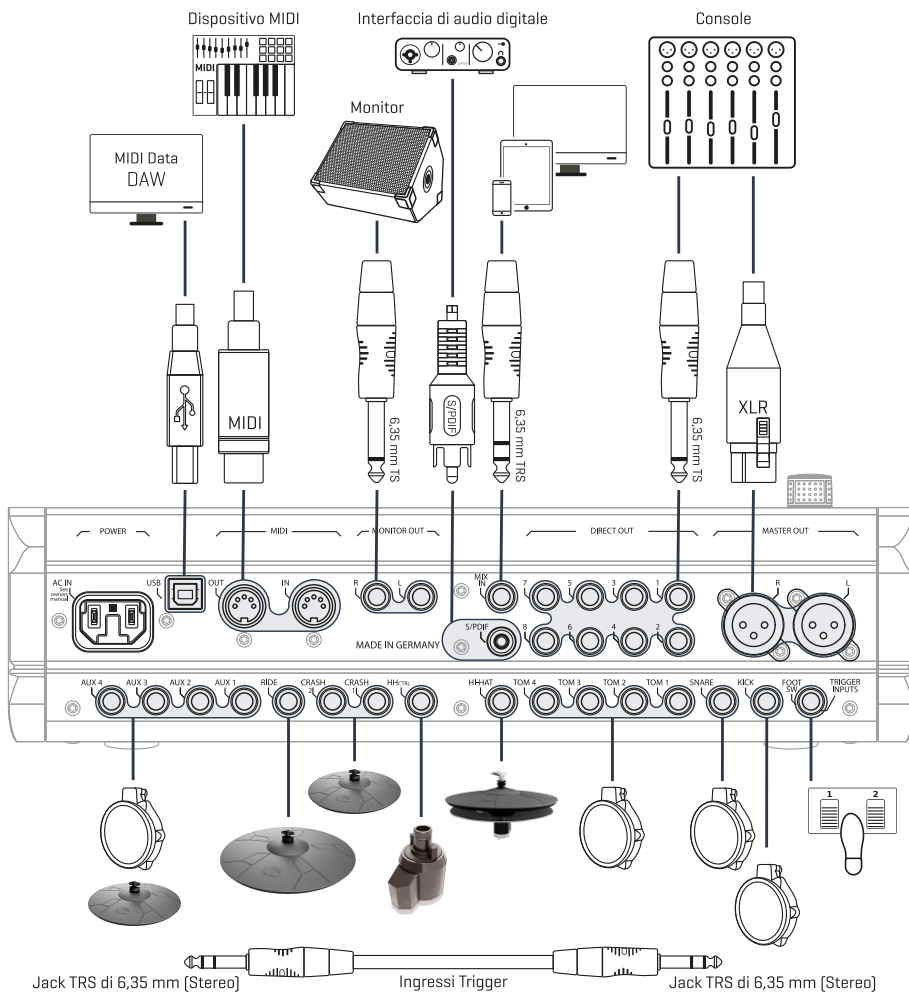
##### 3.2.1 PANNELLO FRONTALE





### 3.2.2 PANNELLO POSTERIORE

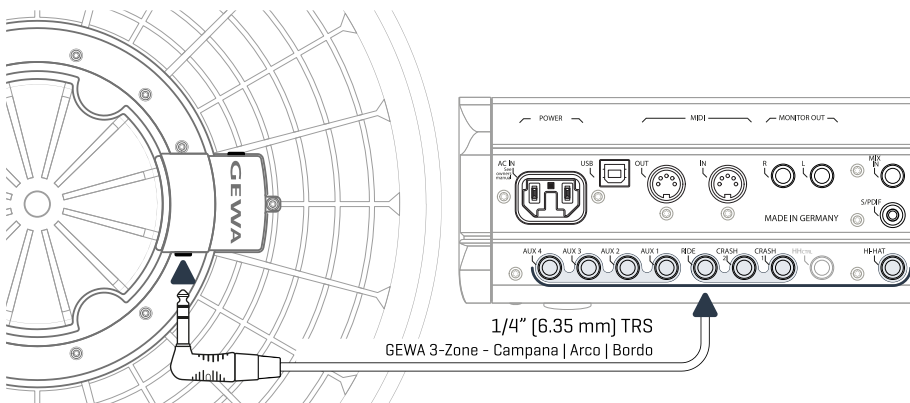
Assicurarsi che la console sia SPENTA prima di collegare dispositivi esterni.



## 3.2.3 PIATTI

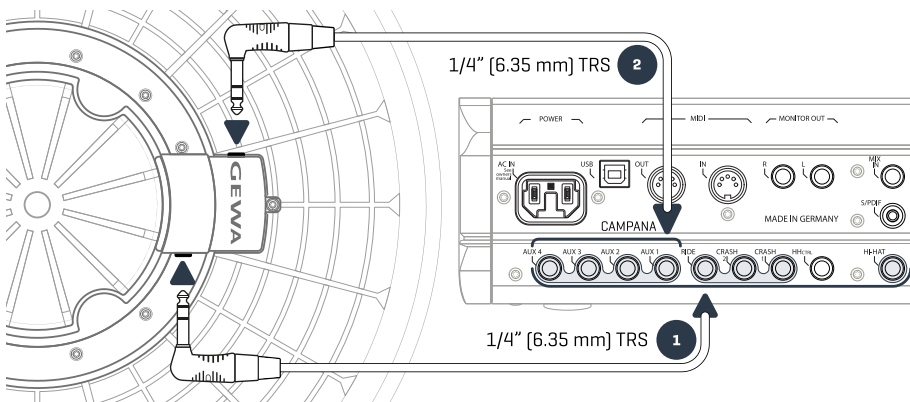
### 3.2.3.1 PIATTI GEWA

I piatti GEWA vengono dotati di due Jack stereo (6,35 mm - 1/4" TRS standard). Utilizzando piatti GEWA, è rilevante solo l'ingresso più vicino al foro centrale del piatto.




### 3.2.3.2 ALTRI FABBRICANTI

Riguardo i piatti di altri fabbricanti, usare gli ingressi nel seguente modo:



## Collegamento di altri piatti



Tipo di piatto	Componenti	Componenti	Trigger Type (Impostazioni Trigger)
	<b>1</b>	<b>2</b>	
Piatti a zona singola	Bordo (Edge)	Senza uso	Single (Singolo)/Dual
Piatti di 2 zone	Arco   Bordo (Bow   Edge)	Senza uso	Dual (Doppio)
Piatti a 3 zone senza uscita extra per la campana	Arco   Bordo   Campana (Bow   Edge   Bell)	Senza uso	Dual (Doppio)
Piatti di 3 zone con uscita di extra per la campana	Arco   Bordo (Bow   Edge)	Campana (Bell)	3Way (Triplo)
 Suggerimenti	<i>I diversi tipi di piatti funzioneranno solo insieme al relativo tipo di trigger. Per maggiori informazioni sul tipo di trigger, vi preghiamo di rivolgersi alla sezione 11.3.2.3 Tipo di trigger (Trigger Type) a pagina 90.</i>		

### 3.2.3.3 PIATTI CON CANALE PER LA CAMPANA SEPARATO

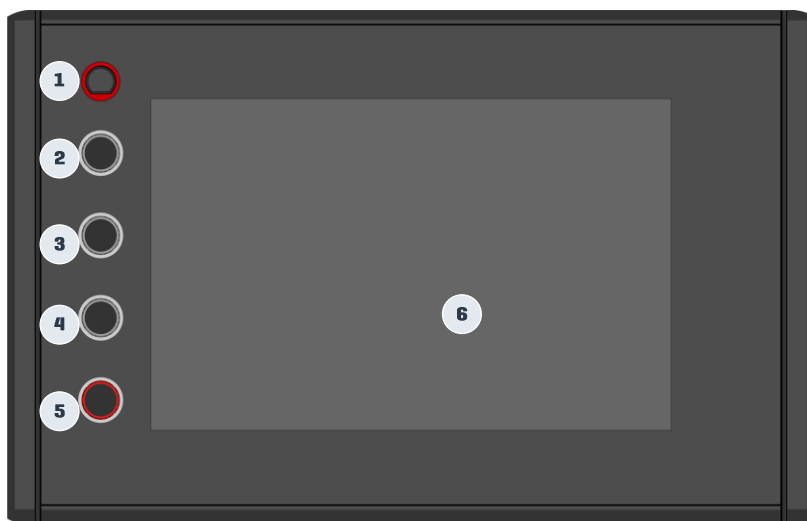
I pad di piatti con uscita extra di campana possono essere collegati alle console GEWA in diversi modi. Consultare la seguente tabella per ottenere informazioni di tutte le possibili coppie di combinazioni di canali di **Arco/Bordo** e **Campana**.

Entrate GEWA per piatti con canale per la campana separato		
	Componente del piatto	
	Bow/Edge (Arco/Bordo)	Bell (Campana)
<b>Canale di ingresso</b> (Input Channel)	Ride	Aux 1
	Aux 1	Aux 2
	Aux 2	Aux 3
	Aux 3	Aux 4
 Suggerimenti	<i>I piatti con canale per la campana richiedono che venga selezionato il tipo di trigger a 3 vie (3Way) per il canale di ingresso di Arco/Bordo (Bow/Edge) (componente dell'Arco). Per maggiori informazioni sulle impostazioni trigger, consultare la sezione 11.3.2.3 Tipo di trigger (Trigger Type) a pagina 90.</i>	

Il resto dei pad viene collegato come mostrato nel pannello posteriore.

## 4 SPIEGAZIONE DELLE FUNZIONI DELL'HARDWARE

La funzionalità dei pulsanti e dei tasti fisici può variare in base allo stato dell'interfaccia dell'utente (software). Alcuni pulsanti possono essere personalizzati. Questa sezione descrive le funzionalità standard all'avviamento del dispositivo.

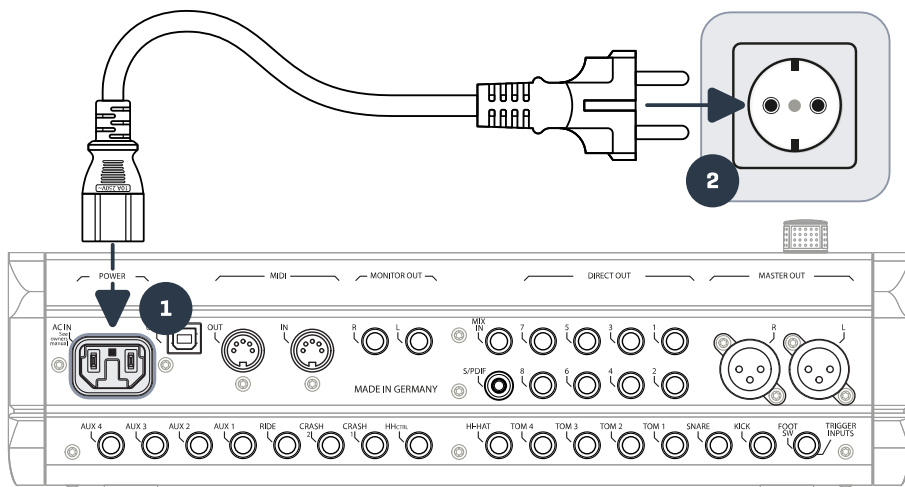


### Pannello e Schermo – Funzioni standard

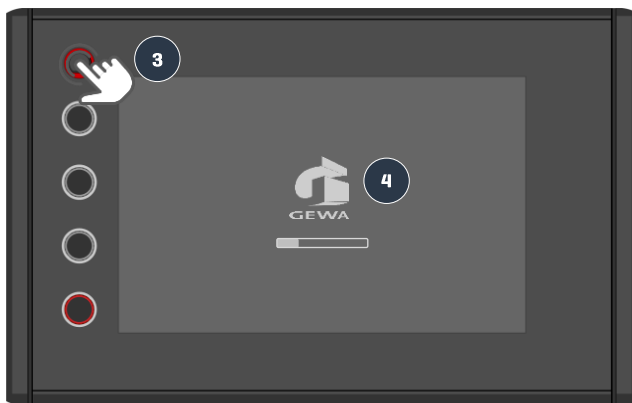
<b>1</b>	Tasto di avvio	 ACCENDE e spegne il dispositivo
<b>2</b>	Hardware Dial	 Regolazione tempo del metronomo
<b>3</b>	Hardware Dial	 Volume di uscita del monitor / Volume di ingresso del mix
<b>4</b>	Hardware Dial	 Volume delle cuffie
<b>5</b>	Home Button	 Volume principale (Master XLR)  Ritorna alla schermata d'inizio
<b>6</b>	Touch Display	 Diversi movimenti e caratteristiche

## 5 ACCENSIONE DEL DISPOSITIVO

- 1 Connettere la presa DC dell'adattatore di corrente AC all'ingresso DC IN nel pannello posteriore.
- 2 Connettere alla rete elettrica.



- 3 Se il filo è correttamente collegato, il **[Tasto di Accensione]** si accende in colore rosso. Il dispositivo è in modalità stand by e pronto per essere esplorato. Premere il **[Tasto di Accensione]** per avviare il dispositivo.
- 4 Aspettare l'accensione del dispositivo.



**i Nota bene:** Per risparmiare energia, la G9 ha una funzione "Avvio automatico". Con questa funzione, la Batteria verrà spenta automaticamente se rimarrà inattiva per più di 30 minuti (predeterminato). Per cambiare l'impostazione: **General Settings** → **Device** → **Auto Off**

## 6 PRIMA D'INIZIARE...








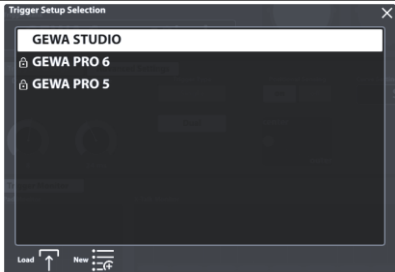
In questa sezione potrà trovare una breve introduzione sulle impostazioni generali importanti della Batteria Elettronica G9.

### 6.1 TRIGGER SETUP

La console della Batteria GEWA ha delle impostazioni predefinite per diverse impostazioni di pad disponibili. Se la vostra G9 ha un'impostazione di pad predefinita, selezionare una delle seguenti impostazioni per ottenere un migliore risposta:

GEWA STUDIO | GEWA PRO 5 | GEWA PRO 6

Osservare le istruzioni di sicurezza delle sezioni 1 a 5 della Guida rapida/Manuale dell'Utente e procedere come segue:

1		<p>Premere il Tasto di accensione</p>		<p>Accensione della G9</p>
2		<p>Premere il Tasto Avanzato</p>		
3		<p>Trigger Settings</p>		
4	<p>2 X</p>	<p>Salva Setup</p>		

## 6.2 BLUETOOTH, WI-FI E SPEGNIMENTO AUTOMATICO

Andare su Opzioni WI-Fi e disattivare la temporizzazione su Impostazioni Generali (**General Settings**).

### Password Bluetooth: **4392**

**1**  Premere il tasto di accensione 

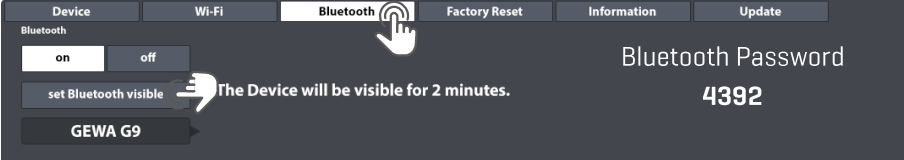
**2**  Premere il Tasto Avanzato 

**3**  General Settings 

Accensione della G9




### Bluetooth

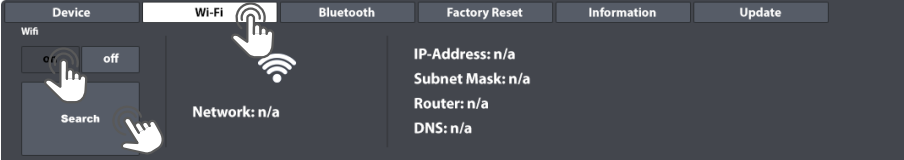


Bluetooth Password  
**4392**

The Device will be visible for 2 minutes.

GEWA G9

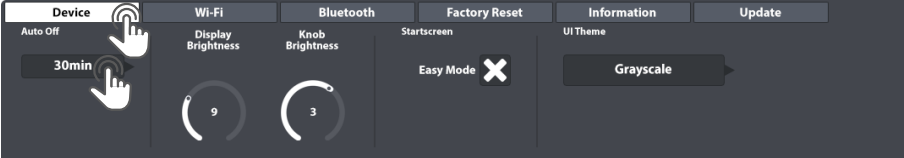
### Wi-Fi



IP-Address: n/a  
Subnet Mask: n/a  
Router: n/a  
DNS: n/a


Network: n/a

### Spegnimento automatico (Auto Off)



Auto Off  
30min

Display Brightness: 9  
Knob Brightness: 3

Easy Mode 

UI Theme: Grayscale

## 7 INTERFACCIA DELL'UTENTE – FUNZIONI BASE

In questa sezione ci sono degli aspetti generali sull'uso della Batteria Elettronica G9. Potete ottenere informazioni su come utilizzare i **Pulsanti** fisici e digitali, la Struttura dell'Interfaccia e avere nozioni sull'uso del **Touch Screen** integrato. Selezionare un argomento del sottomenù su questa sezione.

### 7.1 MODALITÀ EASY

In modo predeterminato, la G9 si avvia su una schermata grafica con le funzioni più basiche, come le seguenti:

- Selezionare i kit di batteria preset (Premere sul nome della Batteria oppure **[+]** e **[-]**).
- Premere su Tamburi e Piatti per visualizzare un'anteprima dei Suoni. Funzioni Basiche di Metronomo (accensione, spegnimento e pulsante di tempo).
- Mixer del volume del pad
- Pulsante del volume d'uscita (Principale, Cuffie, Uscita del Monitor ed Ingresso del mix).

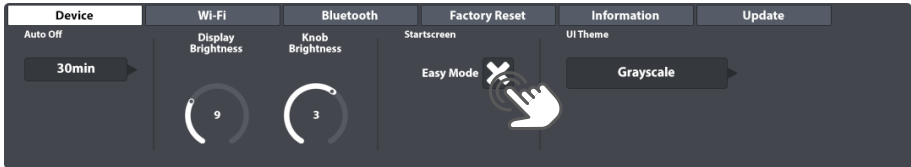


Tutte queste funzioni possono essere modificate in seguito sulle Opzioni Avanzate, alle quali si può accedere premendo il tasto **[Avanzato]** sull'angolo inferiore destro. Tutte le modifiche realizzate in modalità avanzata, avranno effetto immediato sulla Modalità Easy. Ritornare alla Modalità Easy premendo il tasto **[Home]** (pulsante rosso dell'hardware).

#### 7.1.1 DISABILITARE LA MODALITÀ EASY

Si può sostituire la **Modalità Easy** con la **Modalità Performance**.





Per farlo, procedere come segue:

1. Premere il tasto **[Avanzato]**.
2. Vai su: **General Settings → Modulo 4 → Device → Start Screen**
3. Deselezionare "Modalità Easy"

**i Suggerimenti:** Deselezionare "Modalità Easy" cambia le funzioni nella schermata home e la funzionalità del tasto **[Home]**.

## 7.2 FUNZIONAMENTO MEDIANTE PULSANTI



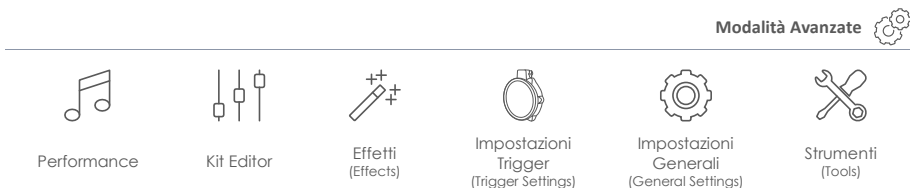
Per cominciare, premere il **[Pulsante Rosso]** una volta per accedere alla schermata di Modalità Easy. Oltre al Touch Screen, si possono utilizzare tasti fisici per le funzioni chiave che si trovano a sinistra dello schermo. Il pulsante rosso sulla parte inferiore controlla il volume principale (uscita principale) e funziona come il tasto **Home**. Se si preme il pulsante rosso comunque si ritorna alla Modalità Easy. Se si preme **Master** accanto al pulsante rosso, apparirà una barra di volume che si può regolare scorrendo il dito su o giù. Se si desidera un volume medio, semplicemente premere due volte la barra e il pulsante passerà al volume medio automaticamente. Una volta regolato il volume principale, premere nuovamente **[Master]** per chiudere la barra del volume. Il prossimo pulsante in su controlla il volume delle **Cuffie**, il terzo pulsante regola il volume dell'**Ingresso di missaggio** e il pulsante superiore controlla la velocità del **Metronomo**.



Si deve tenere conto di che nella modalità **Impostazioni Trigger (Trigger Settings)** i pulsanti grigi cambiano funzione a **Head Gain**, **Head Threshold** e **High Level**, però funziona ancora come indicato nell'esempio del volume **Principale (Master)**.

### 7.3 STRUTTURA DELL'INTERFACCIA

La G9 viene divisa in sezioni dette **Modalità**. In modo predeterminato, la console inizia in **Modalità Easy**. Si può andare su **Modalità Avanzate** premendo solo una volta il tasto **[Avanzato]** sull'angolo inferiore destro. Le icone di modalità delle modalità avanzate si trovano sulla barra laterale del lato destro dello schermo. L'interfaccia della G9 comprende 6 modalità avanzate in totale:

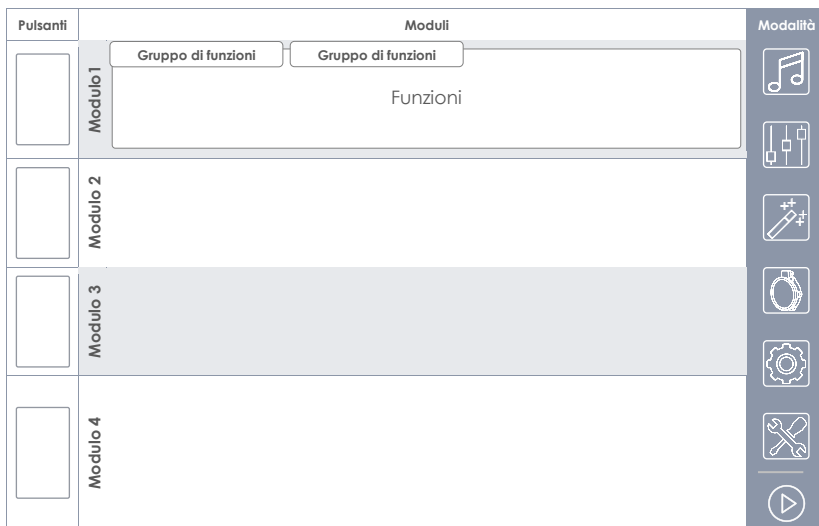


Dentro una modalità, tutte le funzioni vengono divise in **moduli** tematici. I moduli dopo si dividono in **gruppi di funzioni**. I gruppi di funzioni attivi vengono evidenziati con colori dell'Argomento della IU. In questo modo, la gerarchia del menù della G9 viene strutturata come segue:

**Modalità → Modulo → Gruppo di funzioni (Scheda) → Funzione**




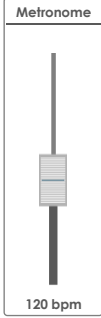








Osservate questa struttura usata nel disegno dello schermo della G9:



## 7.4 TOUCH SCREEN

Potete fare molte selezioni con il touch screen intuitivo, come movimenti scorrendo il dito, accedere alla tastiera numerica e ai menù di selezione a tendina premendo solo una volta. I **campi** con menu a tendina hanno una piccola **Bandiera** (►) aggiunta sui lati quadri. Quando visibili, i pulsanti **[+]** e **[-]** consentono di spostarsi per il menu sottostante (un ingresso per ogni tocco). La croce sull'angolo superiore destro permette di chiudere i dialoghi.

Movimenti della IU - Esempi				
Tastiera numerica	Pulsante dell'hardware	Pulsante del software	Attenuatore	Tasto di pulsazione
 <p>Tempo Allegro 0 <b>120</b> bpm</p>		 <p>Tempo 90 bpm</p>	 <p>Metronome 120 bpm</p>	
Azioni				
Premere 	Girare 	Premere 	Scorrere 	Premere 








Il pulsante **[Anteprima (Preview)]** sulla parte inferiore a destra dello schermo, consente di ascoltare i suoni del pad attuale selezionato. Si può anche fare un'anteprima dei suoni su elenchi a tendina. Selezionare un pad o suono su un elenco e premere il pulsante anteprima. Tenere conto che non c'è bisogno di pad per usare questa funzione.

### 7.4.1 TASTIERA

In molte occasioni comparirà la tastiera incorporata. Funziona come gli smartphone o tablet. Osservare che si può attivare la funzione Blocco maiuscole. Premere la freccia delle maiuscole una volta per cambiare a maiuscole. Una volta inserita la prima lettera, la tastiera ritorna automaticamente a minuscole. Il Blocco maiuscole viene attivato premendo due volte e si può disattivare premendo il tasto maiuscole un'altra volta.



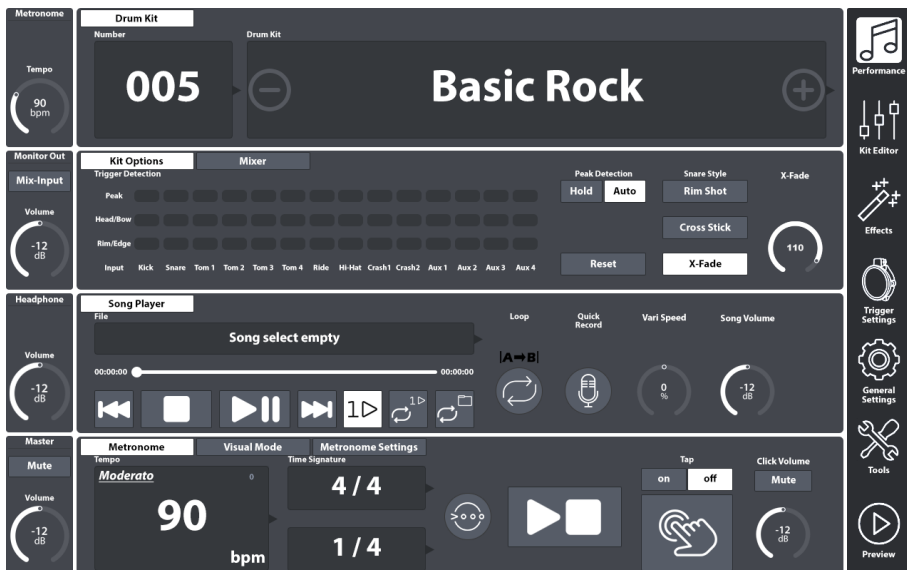
### Funzioni basiche della tastiera

Descrizione	Clic semplice	Doppio clic
 <b>Minuscole</b>	Maiuscole	Maiuscole bloccate
 <b>Maiuscole</b>	Minuscole	---
 <b>Maiuscole bloccate</b>	Minuscole	---
 <b>Cancella</b>	Cancella la lettera di fronte al cursore	---
 <b>Conferma</b>	Conferma e chiude la tastiera	---

## 8 PERFORMANCE



La modalità performance contiene tutte le funzioni chiave per far veramente suonare la batteria. Durante la pratica giornaliera, conviene restare la maggior parte del tempo in questa modalità dotata di metronomo e di un riproduttore di canzoni per aiutarvi ad eseguire gli esercizi e le canzoni più difficili. Questa modalità permette regolazioni dei trigger e selezione dei kit di batteria. Scegliete il vostro kit e decidete se volete essere accompagnati da una canzone, un metronomo oppure entrambi.



### 8.1 MODULO 1

#### 8.1.1 DRUM KIT– KIT DI BATTERIA

La prima sezione corrisponde al selettore di Kit di batteria **[Drum Kit]**. Questo insieme di funzioni offre una diversità di opzioni per scegliere una batteria.

- 1 Premere una volta sul campo **[Drum Kit]** e cliccare due volte per scegliere una batteria dalla lista che appare sul **Drum Kit Browser**.
- 2 Far scorrere il dito in modo orizzontale lungo il campo **[Drum Kit]**.
- 3 Usare **[-]** e **[+]** per andare e tornare sulla libreria di drum kit.
- 4 Se sapete quale batteria usare, si può premere sul campo **[Numero (Number)]** e inserire direttamente il numero della batteria. Chiudere nuovamente premendo una volta sul campo dei numeri.



### 8.1.1.1 GESTIRE I DRUM KIT (PRESETS)

Premere il campo **[Drum Kit]** e si apre il **Drum Kit Browser** che offre un ventaglio di funzioni per gestire la lista di batterie inclusa, l'esportazione di batteria.

G9 Drum Kit Browser

Drum Kit Browser ✕

Batterie preregolate     Batterie dell'utente     Ordinate per    Nome     Categoria

Numero	Nome	Cat
001	Batteria in studio	AC
002	Batteria Live	AC
003	Batteria Jazz	AC
004	Batteria Fusion	AC
005	Batteria Elettronica	PR
006	Batteria dell'utente numero 1 (Evidenziato)	AC
007	Batteria dell'utente numero 2	PR





Carica    Salva    Nuova    Rinomina    Cancella    Esporta    Importa    Barra di funzioni

A seconda del tipo di set (da fabbrica o dall'utente), la quantità di funzioni è diversa. Sul Drum Kit Browser la relativa categoria compare sulla colonna a destra dell'elenco di batteria, intanto la barra delle funzioni si trova sulla parte inferiore del navigatore. La seguente tabella enumera le funzioni disponibili per categoria di batteria. Altrimenti, selezionare batterie di diverse categorie e osservare come viene aggiornata la **barra di funzioni**:

Drum Kit Browser – Barra di funzioni							
Tipo de preset	Funzione						
	Carica	Salva	Rinomina	Nuova	Cancella	Esporta	Importa
Factory Preset							
Preset dell'utente							

Quando viene applicata qualsiasi di queste funzioni a una batteria, è importante capire che cosa crea, salva, importa o esporta. La batteria, così come compare sul **Drum Kit Browser** è semplicemente una raccolta di parametri. Questi parametri definiscono i suoni utilizzati, però non salvano i campioni di suoni soprattutto quando si esporta una batteria, è importante che vengano installati i

campioni dei suoni di riferimento, sia con suoni da fabbrica o suoni scaricati dal **Sound Store**. La mancanza di suoni nel dispositivo d'importazione comporta i campi di **Selezione di suoni** vuoti su **Kit Editor** → **Modulo 2** → **Instrument Select**.

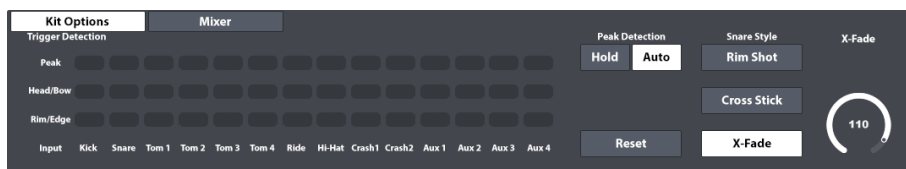
Parametri drum kit - Performance			
Modalità	Valori di parametro	Diretto (Custom)	Preregolato (Indiretto)
 Performance			
	Parametri rullante (Snare Style) – tutti i parametri in rapporto	•	
	Mixer – Attenuatori del volume	•	
 <b>Suggerimenti</b>	Qualsiasi cambiamento nel valore di uno o più parametri che ci sono sopra, provocherà l'attualizzazione del nome della batteria. Verrà aggiunto un asterisco (*) davanti al nome della batteria su tutti i campi <b>[Drum Kit]</b> nell'interfaccia dell'utente. L'asterisco è un avviso per salvare la batteria prima di cambiarla, in modo che vengano ritenuti i parametri di batteria modificati.  Le diverse istanze del campo Batteria si trovano su: <b>Performance</b> → <b>Modulo 1</b> → <b>Drum Kit</b> <b>Kit Editor</b> → <b>Modulo 2</b> → <b>Drum Kit</b>		
Esempio	Drum Kit  <b>*Nome della batteria</b> 		

Per saperne di più sui parametri della batteria, consultare la sezione **Kit Editor** a pagina 39. Il lavoro più importante della modalità **Performance** è quella di sezionare una batteria.

## 8.2 MODULO 2

In questo modulo si può controllare il triggering, personalizzare il funzionamento dei cerchi e mixare tutti i volumi del pad collegati tra di loro.

### 8.2.1 OPZIONI DEL KIT (KIT OPTIONS)



#### 8.2.1.1 RILEVAMENTO DEL TRIGGER (TRIGGER DETECTION)

Il pannello di triggering (Trigger Detection) consente di controllare le impostazioni generali del trigger per ogni Pad (Canale di ingresso) in modalità Performance. Non si possono cambiare le impostazioni del trigger su questa schermata, riceverà invece un feedback visuale della risposta dei pad. Il colore rosso intenso mentre vengono eseguite le azioni in modo moderato o leggero, sta a indicare che un pad sta arrivando al limite troppo rapido e si devono esaminare le impostazioni del trigger. (Vedere sezione 11 Impostazioni Trigger (Trigger Settings) sulla pagina 71)

**Come funziona:**

Per ogni canale di ingresso, i valori di velocity rilevati vengono restituiti come valori di una scala di colori da (0) a (127). I colori possono essere cambiati a seconda del tema di UI scelto. Questo per aiutare nella visualizzazione le persone daltoniche. Si veda la tabella di sotto per conoscere le scale di colori per Tema di IU.

127



1

- **Peak (Picco):**  
Si accende solo quando arriva ai valori di velocity massima su Pad/Arco o Cerchio/Bordo (Valori di 126 e 127).
- **Head/Bow (Pad/Arco):**  
Offre feedback sulla velocity reale sui valori di Pad e Arco dentro la variabile normale da 0 a 125.
- **Rim/Edge (Cerchio/Bordo):**  
Offre feedback della velocity reale sui valori di Cerchio e di Bordo dentro la variabile normale da 0 a 125.

Scale di colori per il rilevamento di picco per tema di IU			
Valore di velocità MIDI	Tema UI		
	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	Protanopia Deuteranopia	Grayscale
Picco (126-127)			
Normale alto (125)			
Normale basso (1)			

**8.2.1.2 RILEVAMENTO DEL PICCO (PEAK DETECTION)**

Le funzioni in **Peak Detection** comprendono le opzioni per personalizzare il funzionamento del campo **Trigger Detection**.

- **Mantieni (Hold):**  
Il pannello triggering attualizza e memorizza il feedback visuale fino alla regolazione della vista in modo manuale.
- **Auto:**  
Il pannello triggering viene automaticamente regolato dopo una pausa di 3 secondi circa, dopo aver rilevato l'ultimo segnale di ingresso.
- **Regolare (Reset):**  
Premendo, vengono attualizzati i valori del campo **Rilevamento del trigger (Trigger Detection)**.

**8.2.1.3 IMPOSTAZIONI RULLANTE – SNARE STYLE (RIMSHOT, CROSSTICK E X-FADE)**

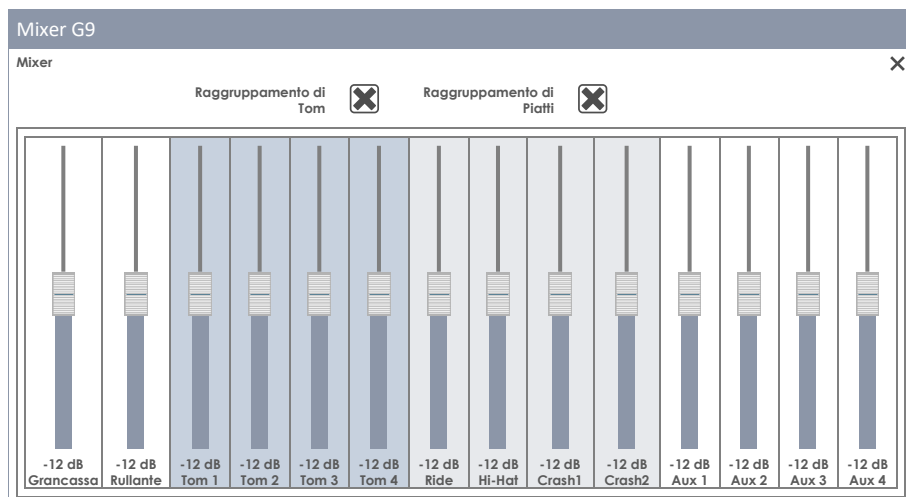
In questo punto si può impostare rapidamente il suono del cerchio, come **Rimshot**, **Crosstick** o **X-Fade**. X-fade è un'impostazione che funziona da rimshot o cross stick in base all'intensità del colpo.



Se si seleziona x-fade, il pulsante dello stesso nome si attiva e consente di regolare la soglia per la dinamica del cross stick prima di ritornare a rimshot. Premere il pulsante **[X-Fade]** per attivare l'attenuatore. Tenere conto di che, mentre più alta sia la posizione dell'attenuatore, più forte si dovrà colpire il cerchio per sparare un rimshot.

## 8.2.2 MIXER

Un'altra opzione è cambiare il volume di qualsiasi pad in rapporto con gli altri. Semplicemente, premere il pulsante **[Mixer]** accanto al tasto **[Opzioni di batteria (Kit Options)]** e dopo cambiare i volumi dei pad come desiderato. Un'altra funzione utile è raggruppare tom o piatti. Questa funzione permette di modificare il volume di tom e piatti allo stesso tempo. **Premere due volte su un fader per ripristinare la posizione predefinita da fabbrica.** Per modificare il volume di un gruppo è sufficiente muovere un qualsiasi fader di quel gruppo. Per uscire dal mixer, premere **[Opzioni di batteria (Kit Options)]**.



Tenere conto che **impostazioni cerchio rullante e fader del volume del mixer** sono parametri memorizzati nella batteria, mentre il raggruppamento dei fader è memorizzato nella banca dati predefinita del dispositivo. Per una descrizione più dettagliata dei parametri della batteria nella modalità **Kit Editor** (Si veda sezione 9.2.1.5 Preset di batteria - Parametri sulla pagina 39).

## 8.3 MODULO 3

### 8.3.1 RIPRODUTTORE DI CANZONI (SONG PLAYER)

Il **Riproduttore di canzoni** permette di suonare insieme a delle basi e vi aiuta ad eseguire le parti difficili delle canzoni mentre praticate. Utilizzate il navigatore **Selezionare File (File Select)** per caricare tutti i formati audio comuni, come **mp3, wav, m4a e flac**.



### Riproduttore di canzoni – Formati di file supportati

Icona	Est.	Descrizione	Sviluppatore
	*.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 SELEZIONARE I FILE (FILE SELECT BROWSER)

Il navigatore “Selezionare file” viene implementato in diverse applicazioni nella G9, come il **Riproduttore di canzoni (Song Player)**, **Letture PDF (PDF Reader)** e **Strumento Importare (Import Tool)**. Dipendendo dall'applicazione, si può comunque aprire con diversi filtri attivi solo per mostrare i tipi di file più rilevanti. Il **Riproduttore di canzoni** solamente visualizza tutti i file audio rilevanti. Di conseguenza, i file che non possono essere interpretati restano nascosti e in colore grigio.

#### 8.3.1.1.1 SCHERMATA DI NAVIGAZIONE

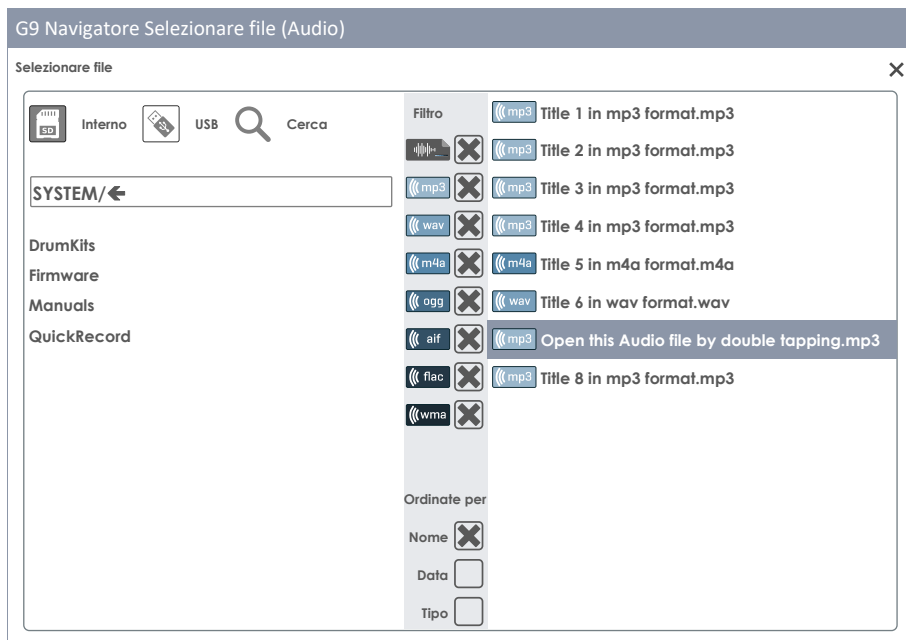
Su a sinistra ci sono i pulsanti per **selezionare mezzi di storage**, come anche la **funzione di ricerca**, che può essere utilizzata invece di scorrere l'elenco dei file.

#### G9 Navigatore Selezionare file - Selezione e ricerca di fonte



#### Navigazione – Salire per il percorso



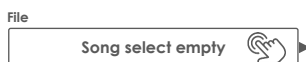


La **colonna sinistra** mostra tutte le **cartelle** su una cartella aperta; la **colonna destra** enumera tutti i **file** che contiene. Premere due volte sul nome di una cartella per aprirla muovendo in giù il percorso della cartella. Premere sulla **[barra bianca]** sotto i tasti **[SD]** e **[USB]** per tornare alla cartella precedente. Il **pannello in mezzo** contiene **opzioni di filtro** e **funzioni di ordinamento**. Segnare le caselle come desiderato affinché compaiano i contenuti nel modo preferito.

### 8.3.1.1.2 APRIRE FILE AUDIO

Su **Riproduttore di canzoni (Song Player)**, procedere come segue:

1. Premere su campo **[File]** sopra a sinistra per aprire **Selezionare file (File Select)**.



2. Specificare il mezzo di memorizzazione premendo una volta **[USB]** o **[SD]**.








3. Navigare fino al file
  - a. Premere due volte sui nomi delle cartelle per aprirle (colonna sinistra).
  - b. Per tornare alla cartella precedente premere la **[barra bianca]** (colonna sinistra).



4. Selezionare un file premendo due volte le entrate elencate sulla colonna destra.

### 8.3.1.2 FUNZIONI DEL RIPRODUTTORE DI CANZONI (SONG PLAYER)

Con un file audio caricato, si può accedere a una serie selezionata di funzioni progettate per accompagnare canzoni con lo strumento così come per migliorare la pratica. I pulsanti del riproduttore principale vengono visualizzati sulla seguente tabella:

Funzioni basiche del riproduttore	
	Riproduci/Pausa
	Interrompi
	Avanti
	Indietro
	Riproduci/Interrompi (Modalità On Stage)

#### Stato al momento di caricare un file audio:

Che una canzone cominci direttamente dopo la selezione, dipende dallo stato dei pulsanti **Riproduci/Pausa** e **Interrompi**. Quando si sta riproducendo una canzone, la prossima canzone selezionata comincerà immediatamente. Nel caso di **Pausa** e **Interrompi**, il file selezionato verrà caricato nel riproduttore però comincerà se si preme **[Riproduci]** manualmente. Questa proprietà offre un controllo totale mentre è in funzionamento o su scena (inizio manuale su stato pausa o interruzione) e i cambiamenti rapidi di file in stato di riproduzione consentono al riproduttore di canzoni di agire come riproduttore audio normale.

#### Pulsanti Avanti:

Il funzionamento dei pulsanti Avanti dipende dalla **Modalità di riproduzione** scelta come dallo stato dei pulsanti **Riproduci/Pausa** e **Interrompi**.

- **Riprodurre una sola volta o Canzone in loop attivi:**  
La canzone comincia dall'inizio (Riproduci) o la barra del tempo viene regolata a zero e la canzone comincia dall'inizio dopo premere **[Riproduci]** manualmente (canzone in pausa o interrotta).
- **Mettere in loop la cartella:**  
Il riproduttore avanza su tutte le canzoni della cartella. Vengono applicate le regolazioni di ordinamento eseguite sul navigatore Selezionare file.

#### 8.3.1.2.1 BARRA DEL TEMPO

Con una canzone in esecuzione o in interruzione/pausa, si può premere e trascinare il punto in movimento sulla barra del tempo per avanzare a un passaggio di interesse. Se invece si preme su qualsiasi punto della barra del tempo, si muoverà quel punto all'area dove si è premuto. Entrambi i metodi funzionano in tutti gli stati del riproduttore (riproduzione, pausa, interruzione).



### 8.3.1.2.2 MODALITÀ DI RIPRODUZIONE

Il Riproduttore di canzoni offre tre diverse **Modalità di riproduzione**:

Modalità di riproduzione	
	Riprodurre una volta
	Mettere in loop la canzone attiva
	Mettere in loop la cartella

Per selezionare una modalità di riproduzione, premere una volta la relativa icona.


### 8.3.1.2.3 RIPRODUTTORI DI CANZONI ESTERNI

Un'altra opzione per scegliere canzoni è collegare il telefono a **Bluetooth** o alla porta **MIX IN** sulla parte posteriore della console. In questo caso la funzione loop non è disponibile e al suo posto si usano le funzioni di controllo del riproduttore esterno. Il modo di collegare un dispositivo esterno via Bluetooth con la G9 viene descritto sulla *sezione 12.4.3 Bluetooth sulla pagina 124*.

### 8.3.1.2.4 LOOP



Mettere in loop una parte di una canzone premendo **[Loop]** sui punti d'inizio e di fine. Per aumentare la precisione, si può usare la funzione **Cambiare velocità (Vari Speed)** e rendere più lento il tempo della canzone. (Vedi sezione 8.3.1.2.6 *Variazione della velocità (Vari Speed)* sulla pagina 28)

Loop	
	Posizionare una sezione in loop (Premere 2 volte per stabilire i punti d'inizio e di fine)
<b> A→B </b>	Impostare punti di inizio e di fine (punti d'inizio e di fine)

### 8.3.1.2.5 REGISTRAZIONE RAPIDA (QUICK RECORD)



Registrazione rapida consente di registrare tutte le entrate, canzone e batteria comprese, e memorizzarle nella memoria interna o in qualsiasi dispositivo USB. Premere il pulsante **[Quick Record]** una volta per iniziare la registrazione. Se si preme un'altra volta si interrompe la registrazione e viene memorizzato un file in modo automatico nella cartella del sistema "Registrazione rapida" nella Scheda SD interna. Le registrazioni vengono nominate in ordine consecutiva. Il formato di file standard è wav. Di seguito vi è un esempio di un file di registrazione rapida standard:

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

La cartella predeterminata per i file di registrazione rapida è una cartella del sistema nella scheda SD interna. Il percorso della cartella è:

- **INTERNAL SD/SYSTEM/Quick Record**

Usare File Manager per selezionare la cartella Registrazione rapida e cambiare il nome, spostare o cancellare le registrazioni. Andare su **Tools** → **File Manager**.



### 8.3.1.2.6 VARIAZIONE DELLA VELOCITÀ (VARI SPEED)

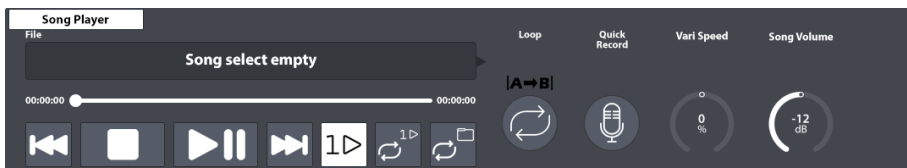
Si può cambiare il tempo della canzone in riproduzione usando la funzione **Cambiare velocità (Vari Speed)**. Premere una volta il pulsante **[Vari Speed]** e regolare la velocità trascinando il fader su o giù. La barra scorrevole permette di accelerare o rallentare un brano fino al 50% rispetto ai suoi bpm originali. Si fa notare che anche se la velocità cambia, la tonalità continua ad essere lo stessa.

### 8.3.1.2.7 VOLUME DELLA CANZONE (SONG VOLUME)

Regolare il volume di ingresso del Riproduttore di canzoni esterni collegati.

## 8.4 MODULO 4











### 8.4.1 METRONOMO (METRONOME)



Per impostare il **Tempo** del metronomo, eseguire le istruzioni sotto riportate:

- Girare il pulsante fisico della parte superiore.
- Premere il pulsante del software una volta e trascinare il fader. Premere una volta su Campo di **[Tempo]** e regolare il metronomo con la tastiera numerica che apparirà.

- Battere il pulsante **[Tap]** seguendo il tempo della canzone per regolare in modo automatico i bpm della canzone.
- In alternativa selezionare un altro elemento della batteria per attivare la funzione **[Tap]**.

Regolazione del Tempo del metronomo				
<p>Tastiera numerica</p> 	<p>Pulsante dell'hardware</p> 	<p>Pulsante del software</p> 	<p>Fader</p> 	<p>Tasto Tap</p> 
Azioni				
<p>Premere</p> 	<p>Girare</p> 	<p>Premere</p> 	<p>Scorrere</p> 	<p>Premere</p> 

Pulsanti Metronomo	
	Premere periodicamente per regolare il tempo
	Inizia/Interrompi

Si possono anche controllare il **Ritmo (Time Signature)**, l'**Intervallo (Interval)** e il **Volume** della funzione Tap. Premere una volta sul relativo campo per visualizzare le possibili opzioni e fader. Un pulsante **[Mute (Silenzio)]** spegne il suono del metronomo senza cambiare le regolazioni eseguite sul modulo 4.



Il pulsante **accento uno** accentua il primo beat del tempo attivo. Questa funzione è attiva di default. Per togliere l'accento sul primo beat occorre spegnere la tale funzione.

## 8.4.2 MODALITÀ VISUALE (VISUAL MODE)

Esiste anche un'opzione per una **Modalità visuale** dove appaiono i numeri e si illuminano con la velocità del metronomo. Premere il pulsante **[Visual Mode]** accanto alla funzione **Metronome**. Comparirà una finestra che coprirà il modulo 3 che dà 'accesso a tutte le regolazioni del metronomo che coinvolgono la modalità visuale. Per visualizzare gli effetti aggiuntivi di quella regolazione selezionata, prima si deve attivare il pulsante **[Riproduci]**.

Per cambiare l'aspetto della modalità visuale ci sono 2 opzioni:

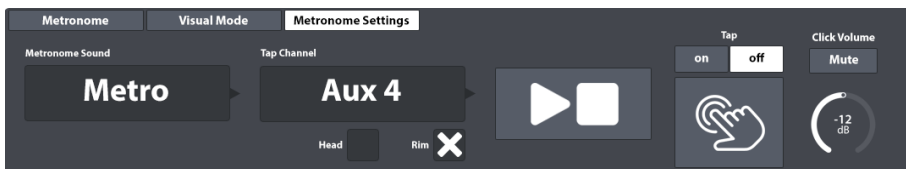
- Per Cambiare il **Ritmo (Time Signature)** seguire le istruzioni del paragrafo precedente.

- b. Fare clic su **[Mute (Silenzio)]** o **[Unmute (Riavvia audio)]** per disattivare o attivare il suono del Tap.



- i** **Suggerimento:** La finestra che apparirà in modalità visuale può essere spostata liberamente all'interno dello schermo. Mantenere premuto un dito sulla parte superiore della finestra e posizionarla come desiderato scorrendola su e giù. È l'unica finestra che non verrà chiusa in modo automatico quando si esce dalla modalità performance. Si deve sempre chiudere in modo manuale premendo su **[x]** sopra a destra.

### 8.4.3 REGOLAZIONE DEL METRONOMO (METRONOME SETTINGS)



In questo complesso di funzioni si può personalizzare il **Suono del metronomo** così come il canale per stabilire la velocità del metronomo quando viene eseguito (**Tap Channel**).

#### 8.4.3.1 SUONO DEL METRONOMO (METRONOME SOUND)

Il suono predeterminato del metronomo è "Metro". Può essere però cambiato:

1. Premere una volta su campo **[Suono del metronomo (Metronome Sound)]**.



2. (Opzionale) Avere un'anteprima dei suoni del metronomo:
  - a. Avviare il pulsante di **[Riproduzione]** (assicurarsi di che il **Click Volume** non sia silenziato).
  - b. Premere una volta su un suono (Metro o altri suoni etc.).
3. Per selezionare un suono, seguire queste indicazioni:
  - a. Premere due volte il suono preferito.
  - b. Mantenere il suono attuale premendo su **[x]** sopra a destra. Questa azione chiude la finestra.



### 8.4.3.2 TAP CHANNEL

Si può anche selezionare un canale personalizzato invece di usare il pulsante **[Tap]**. Questa funzione si trova sul menu funzioni **Regolazioni del metronomo (Metronome Settings)**. Per selezionare un canale di tap, procedere nel modo seguente:

1. Premere sul campo **[Tap Channel]**.



2. Selezionare un pad dal menu a tendina premendo due volte.
3. Specificare il componente del pad desiderato selezionando una o entrambe le caselle sotto il campo **[Tap Channel]** (Pad o Cerchio ecc.).

Tutte le funzioni del campo **[Tap Channel]** sono identiche a quelle del complesso di funzioni del **Metronomo**. Si deve, quindi, assicurare che **[Tap]** sia impostato su "[on]" e che **Click Volume** non sia in silenzioso.



## 9 KIT EDITOR

Nella modalità Kit Editor, si possono modificare i pre-set attuali della batteria, come cambiare i suoni di pad individuali, accordare le batterie e aggiungere degli effetti. È anche possibile aggiungere equalizzazione e compressori al suono di ogni pad. Invece di cambiare tutti i pad allo stesso tempo con il selettore di **Drum Kit**, si può personalizzare ogni pad con le qualità di suono desiderate. Utilizzare i pre-set in dotazione come punto di partenza. Alla fine, imparerete a salvare, esportare e importare batterie dalla biblioteca di batteria.



Tutte le regolazioni realizzate nel modo Kit Editor vengono applicate alla batteria in uso, che si possono osservare nei campi rispettivi di **Drum Kit**.



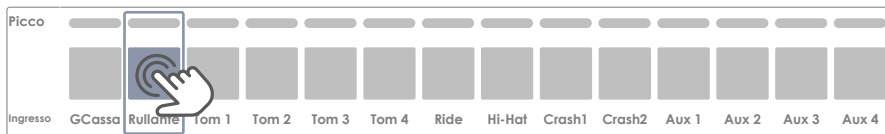
### 9.1 MODULO 1

#### 9.1.1 SELEZIONE DI CANALE (CHANNEL SELECT)

Il proposito principale della funzione di selezione del canale è quello di selezionare i pad collegati per assegnare suoni diversi (Kit Editor) oppure di editare i parametri di Trigger.

### 9.1.1.1 CANALI DI INGRESSO (INPUT CHANNELS)

L'ordine dei pad da sinistra a destra coincide con l'ordine di ingresso dei **Trigger Inputs** del pannello posteriore. Selezionare un pad collegato premendo il pulsante situato sopra il nome del pad. Un pad selezionato viene evidenziato.



#### Portali della G9 – Ingressi Trigger



La linea **Picco (Peak)** ricorda il valore più alto di velocity rilevato durante l'esecuzione per ogni pad (**velocity massima mediante tutti i componenti del pad**). Pertanto, si rileva un problema con il pad quando viene rilevato il colore del picco costantemente.

In ogni modo se dovesse essere necessario una regolazione, si può accedere ai **Impostazioni Trigger (Trigger Settings)** usando il **Monitor del pad (Pad Monitor)** (modulo 4).

La visualizzazione dei valori di velocity dipende dal tema dell'interfaccia utente selezionato. (Si veda **General Settings → Modulo 4 → Device → UI Theme**)

La seguente tabella mostra il rapporto tra il valore di velocity, il tema di IU e i gradienti di colore utilizzati:

#### Scale di colori per il rilevamento di picco per tema di IU

	Tema di IU		
Valore di velocity MIDI	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	Protanopia Deuteranopia	Grayscale
Picco (126-127)			
Normale alto (125)			
Normale basso (1)			

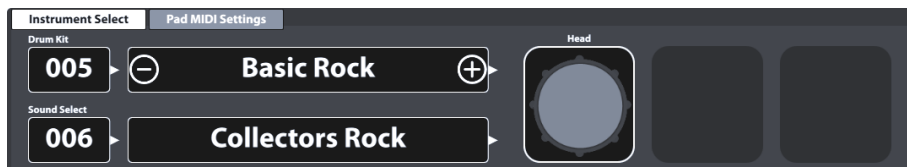
### 9.1.1.2 SELEZIONE AUTOMATICA (AUTO SELECT)

E' possibile selezionare i pad collegati agli ingressi colpendo direttamente un pad. Occorre mettere la funzione Auto-select su **[avviato (on)]** e successivamente colpire il pad desiderato. Vi raccomandiamo di utilizzare questa funzione con moderazione per evitare di colpire altri pad accidentalmente.

### 9.1.1.3 RILEVAMENTO DEL PICCO (PEAK DETECTION)

Con questa funzione è possibile monitorare il livello del Peak. Questo è particolarmente importante per verificare se l'impostazione di trigger che abbiamo modificato funzionano correttamente. Se si preme **[Reset]** vengono ripristinate le impostazioni iniziali.

## 9.2 MODULO 2



### 9.2.1 SELEZIONE DELLO STRUMENTO (INSTRUMENT SELECT)

#### 9.2.1.1 DRUM KIT

Il campo Drum Kit è il punto di partenza per qualsiasi modifica collegata con dei suoni e delle impostazioni di trigger. Tutte le regolazioni eseguite in queste modalità vengono applicate al kit in uso. Le modifiche effettuate in questa sezione vengono apportate automaticamente anche nella modalità performance.

Per selezionare un Drum kit è possibile utilizzare le seguenti opzioni:

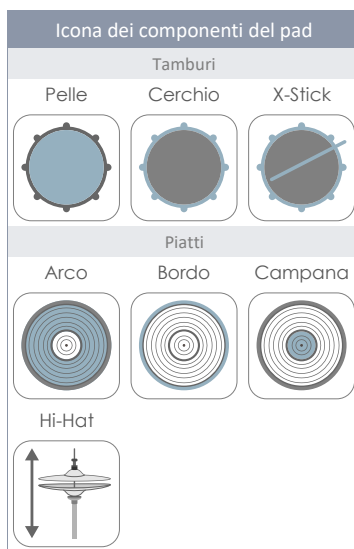
- Premere sul campo **[Nome di batteria]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
- Premere **[+]** o **[-]** sul campo **[Nome di batteria]** per muoversi tra i vari kit selezionabili.
- Premere sul campo **[Numero di batteria]** per inserire il numero di batteria desiderato mediante la **Tastiera numerica**.

Il **Drum Kit Browser** viene spiegato dettagliatamente nella sezione Modalità **Performance** (*Si veda 8.1.1.1 Gestire i drum kit (Presets) sulla pagina 20*). Su Kit Editor, si punterà sulla Gestione dei pre-set utilizzando le funzionalità della Barra di funzioni.

### 9.2.1.2 COMPONENTI DEL PAD

Le icone dei componenti del pad sono situate sul lato destro del modulo 2. Si può premere su una icona per attivare il componente, in modo di accedere ai parametri del modulo 3. L'aspetto dell'icona e la loro denominazione dipendono dalla **Trigger Bank** assegnata.

Quando si assegna una Trigger Bank ai piatti, verranno evidenziate l'icona Arco/Campana/Bordo e i parametri dei piatti nel modulo 3, anche nel caso in cui il canale di ingresso sia diverso come per esempio, Cassa. Questo significa che nella maggioranza dei casi un canale di ingresso di un pad può essere utilizzato per un piatto e viceversa. Il suono assegnato a un componente viene visualizzato sul campo **[Selezionare suono (Sound Select)]**. Il nome del suono e le tabelle di icone dei componenti sono contrassegnati con gli stessi colori, in modo che si possa visualizzare rapidamente quale componente è attivo. Quando vengono cambiati il pad o il componente, i suoni (modulo 2) e i valori dei parametri (moduli 3 e 4) verranno automaticamente configurati. L'assegnazione e le regolazioni di un pad seguono questo percorso: Ingresso, componente, suono e parametri.



Ogni edizione di suoni deve seguire l'ordine come sopra indicato.

### 9.2.1.3 SELEZIONE DEL SUONO (SOUND SELECT)

Il campo **Selezionare suono** mostra il suono assegnato al componente del pad attivo (Canale di ingresso). Il nome di un suono viene contrassegnato con lo stesso colore del componente che verrà modificato.



Con il componente corretto selezionato, premere sul campo **[Selezionare suono (Sound Select)]** per aprire il **Navigatore di suoni (Sound Browser)** e selezionare un nuovo suono dalla libreria di suoni facendo doppio clic su un'opzione.

### 9.2.1.4 NAVIGATORE DEI SUONI (SOUND BROWSER) - PROPRIETÀ

Il navigatore di suoni enumera tutti i suoni installati per categoria di strumenti, le quali sono rappresentate dalle schede visualizzate sulla parte superiore di ogni listino di suoni. In modo predeterminato, le entrate del listino vengono ordinate per numero di suoni interni ascendenti della categoria di strumento attiva (scheda). Questo ordine può essere modificato segnando una delle opzioni disponibili su "Ordinato per (Sorted by)".

Le opzioni di ordine alternative sono:

- Nome dello strumento
- Categoria → Cat = **AC** (Acustico), **EL** (Elettronico), **PR** (Elaborato) o **FX** (Effetti di suono)

Le schede e il contenuto sotto le opzioni di classifica possono variare in funzione dell'opzione di **Fonte (Source)** selezionata. Il **Navigatore di suoni** separa i suoni di fabbrica installati (**Interno (Internal)**) dei suoni importati dall'utente (**Importare (Import)**). Segnare la relativa casella per eseguire le specialità di ogni fonte nelle seguenti sezioni

#### 9.2.1.4.1 FONTE INTERNA (SOURCE – INTERNAL)

Attivata la casella di verifica **Interno (Internal)** su **Fonte (Source)** verranno visualizzate le seguenti categorie di suoni di strumenti (schede):

Categorie di suono (Fonte = Interna)				
Grancasse	Rullante	Tom	Piatti ride	Piatti crash
Hi-Hats	Piatti SFX	Percussione 1	Percussione 2	Suoni SFX

Premere uno dei nomi delle categorie per esaminare i suoni che contengono.

#### 9.2.1.4.2 SOURCE – IMPORT

Quando si accede alla cartella **Importare (Import)** su **Fonte (Source)** verranno visualizzati tutti i suoni importati mediante lo **Strumento importare (Import Tool)** (Si veda 13.5 *Strumento d'importazione (Import Tool)* sulla pagina 156). La cartella "Wave" contiene tutti i **campioni** importati (creati dagli utenti), mentre il resto delle schede contengono **banche di suoni scaricati** dal (**GEWA Cloud**).

I suoni scaricati dal **Cloud** verranno automaticamente archiviati nella categoria di strumenti corretta durante l'importazione (Si veda 13.6 *Acquisti (Shop)* sulla pagina 161).

Categorie di suoni (Fonte = Importare)				
Grancasse	Rullante	Tom	Piatti ride	Piatti crash
Hi-Hats	Piatti SFX	Percussione 1	Percussione 2	<b>Wave</b>

Premere su uno dei nomi delle categorie per esaminare i suoni che contengono.

#### 9.2.1.4.3 ASSEGNAZIONE DI SUONI - RAGGRUPPAMENTO DI SUONI

L'assegnazione di suoni mediante il navigatore di suoni è molto semplice. Comunque vi sono alcune funzioni incorporate sul **File Browser** che consentono l'**assegnazione a tutti i componenti in un'unica volta**. La funzione principale viene detta **Raggruppamento di suoni (Sound Grouping)**.

Con questa funzione, l'utente può assegnare automaticamente campioni relativi ad uno stesso strumento con un'unica operazione.

#### Come funziona:

Nella lista di **suoni (Sound Browser)** i file sono indicati con un'estensione in base al tipo di file.

Riguardo i **campioni dei piatti**, l'estensione e il nome dei componenti sono identici e, al momento di selezionare un campione del componente verranno automaticamente selezionati il resto dei file corrispondenti.

I tamburi usano la funzione **Rilevamento di posizione (Positional Sensing)**, la quale rileva la posizione della bacchetta sulla pelle, rilevando la differenza fra i suoni overtones al centro, con quelli posizionati lateralmente. Secondo questa logica, i **suoni del rullante** sono divisi in due categorie:

- Combinazione di suoni centro / bordi (CS)

e campioni che solo consistono in campioni di una sola delle due zone:

- centro (C)
- Bordo (S)

La scelta di uno di questi ultimi disattiva automaticamente la funzione Positional Sensing.

La **funzione Raggruppamento di suoni (Sound Grouping)** è pensata per selezionare in maniera automatica tutti i campioni di suoni che sono stati realizzati su uno stesso strumento e richiede i campioni CS (combinazione di suoni centro / bordi).

Navigatore di suoni della G9
✕

**Navigatore di suoni**

Ordinati per

Strumento       Categoria

Grancasse

Rullanti

Toms

Piatti ride

Piatti crash

Hi-Hats

Piatti SFX

Percussione 1

Percussione 2

Sounds SFX

Número	Instrumento	Cat
001	Collectors Maple C di 14"	AC
002	Collectors Maple S di 14"	AC
003	Collectors Maple CS di 14"	AC
004	Cerchio Collectors Maple di 14"	AC
005	X-Stick Collectors Maple di 14"	AC
006	US Vintage C di 14"	AC
007	US Vintage S di 14"	AC
008	US Vintage CS di 14"	AC
009	Cerchio US Vintage di 14"	AC
010	X-Stick US Vintage di 14"	AC
011	Broadkaster VBE CS	AC

**Fonte**

Interna

Importazione

Raggruppamento di suoni

La seguente tabella riassume le funzioni assegnabili con la funzione Raggruppamento di suoni (Sound Grouping)



Campioni multistrati - Tamburi						
Componente	Pelle (Head)			Cerchio (Rim)		
Complesso di campione	Centro	Lato	Mixer di centro/lato	Rimshot	X-Stick	
Suffisso	C	S	CS	Rimshot	X-Stick	
Raggruppamento di suoni (Sound Grouping)	No	No	Sí	Sí	Sí	

**i Suggerimento:** Accedere al Navigatore di suoni direttamente premendo continuamente il dito sull'icona di componente durante 1 secondo. Tenete conto che se si seleziona un solo componente la modifica verrà effettuata solo su quello selezionato. Per effettuare modifiche contemporaneamente a tutti i componenti attivare la funzione l'opzione Raggruppamento di suoni.

**i Suggerimento:** Se le icone e i loro nomi non corrispondono con il pad che si desidera modificare, verificare le impostazioni di Trigger. Andare su **Trigger Settings** → **Modulo 2** → **Trigger Selection** → **Trigger Bank** e premere sul campo **[Trigger Bank]** per assegnare una Trigger Bank che coincida con il canale di ingresso selezionato. In questo modo tutti i componenti su **Kit Editor** → **Modulo 2** → **Instrument Select** verranno aggiornati.





Ogni assegnazione realizzata con il **Navigatore di suoni (Sound Browser)** cambia i parametri del kit di batteria selezionato. Per conservare queste modifiche, bisogna salvare i preset di batteria. Questo è un argomento della prossima sezione.

### 9.2.1.5 PRESET DI BATTERIA - PARAMETRI

Le Preset di batteria memorizzano i valori di tutti i parametri associati con la batteria selezionata. Nell'interfaccia della G9, i parametri accessibili della batteria vengono distribuiti in diversi modi divisi per tema: **Performance**, **Kit Editor** e **Effetti (Effects)**. Ogni cambiamento su uno dei parametri rilevanti richiederà eventualmente un salvataggio oppure la creazione di un nuovo preset con il pulsante **Drum Kit Browser**, altrimenti, le modifiche verranno perse cambiando il kit di batteria.

E' importante capire che i kit di batteria presenti nella lista sono solamente un insieme di modifiche relative al kit di batteria in uso. Questi parametri definiscono i suoni utilizzati, ma **non salvano suoni importati**. Per questo è importante che quando si esporta un kit di batteria siano installati e associati i campioni di suoni indicati, siano suoni da fabbrica oppure suoni scaricati dalla **Libreria dei suoni**. I suoni assenti nel dispositivo importatore provocheranno dei campi vuoti su **Selezione suoni (Sound Select)** nel **Kit Editor** → **Modulo 2** → **Instrument Select**.

La seguente tabella fa visualizzare tutti i parametri del kit di batteria nelle diverse modalità di funzionamento della G9:

Parametri del Drum Kit - Elenco completo			
Modalità	Valori dei parametri	Diretto (Custom)	Preregolato (Indiretto)
 Performance			
	Stile di rullante (Snare Style) – tutti i parametri in rapporto	•	
	Mixer – Fader del volume	•	
 (Kit Editor)			
	Tutti i riferimenti di suoni per canale	•	
	Regolazioni Midi del pad (Pad MIDI settings)	•	
	Tutti i parametri di (Mix/Effect Sends)	•	
	Tutti i parametri di Editare suono (Sound Edit)	•	
	Tutti i parametri di Secondo suono (Second Sound Edit)	•	
	Tutti i parametri di Volume di Hi-Hat (Hi-Hat Volume Control)	•	
	Equalizzatore di pad - Interruttore acceso/spento	•	
	Equalizzatore di pad- Tutti i parametri di curva	•	•
	Compressore di pad - Interruttore acceso/spento	•	
	Tutti i parametri del Compressore	•	•
 Effetti (Effects)			
	Espressione dell'interruttore acceso/spento (Modulo EFX)	•	
	Attenuatori di Livello di mandata FX (FX Send)	•	
	Livello (Level)	•	
	Pre-Delay (Ambiente)	•	
	Soglia di entrata (Gate Threshold - Riverberazione dello strumento)	•	
	Inviare a riverberazione di sala (Multi FX – send to room Reverb)	•	
	Tutti gli altri parametri di FX 2-4   ...	•	•
 Suggerimenti	<p>Qualsiasi cambiamento nel valore di uno o più parametri che ci sono sopra, provocherà la modifica del nome della batteria. Verrà aggiunto un asterisco (*) davanti al nome della batteria su tutti i campi <b>[Drum Kit]</b> nell'interfaccia dell'utente. L'asterisco è un avviso per salvare la batteria prima di cambiarla, in modo che vengano ritenuti i parametri di batteria modificati.</p> <p>Le diverse istanze del campo Drum Kit si trovano su:  <b>Performance → Modulo 1 → Drum Kit</b>  <b>Kit Editor → Modulo 2 → Drum Kit</b></p>		
Esempio	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 10px;">Drum Kit</span> <div style="display: flex; align-items: center; flex-grow: 1;"> <span style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">⊖</span> <span style="font-size: 1.5em; font-weight: bold; flex-grow: 1;">*Nome della batteria</span> <span style="font-size: 2em; margin-left: 10px;">⊕</span> </div> </div>		

Tutti i parametri delle possibili modifiche si trovano sui moduli 3 e 4, compreso il parametro per il cambio di suono **Selezionare suono (Sound Select)** (modulo 2).



Di seguito vengono spiegati al dettaglio ognuno dei parametri nelle relative modalità. Nella seguente sub sezione vengono indicati i valori dei parametri da regolare e si considera la gestione delle preset delle batterie, come la creazione di nuove batterie o lo scambio delle preset tra i diversi dispositivi G9.

### 9.2.1.6 GESTIONE DEI PRE-SET - ELEMENTI

I parametri prima presentati formano una preset di batteria che può essere salvato dall'utente. La G9 offre una varietà di funzioni per gestire questi preset. Tutte queste funzioni possono trovarsi su **Drum Kit Browser** che viene spiegato più dettagliatamente nella sezione Modalità Performance di questo manuale. Si può accedere al **Drum Kit Browser** premendo il campo **Drum Kit**, che ha una finestra in modalità Performance e **Kit Editor**. Le posizioni rilevanti di IU sono le seguenti:

Performance → Modulo 1 → Drum Kit

Kit Editor → Modulo → Drum Kit



**G9 Drum Kit Browser**

Drum Kit Browser ✕

Batterie preregolate       Batterie dell'utente       Ordinate per  Nome       Categoria

Numero	Nome	Cat
001	Batteria in studio	AC
002	Batteria live	AC
003	Batteria Jazz	AC
004	Batteria Fusion	AC
005	Batteria elettronica preregolata	PR
006	Batteria dell'utente numero 1 (Evidenziato)	AC
007	Batteria dell'utente numero 2	PR

Carica   Salva   Nuova   Rinomina   Cancella   Esporta   Importa   Barra di funzioni

La sezione inferiore è presente la barra di **Barra di funzioni** la quale contiene tutte le opzioni di gestione dei preset. La quantità di opzioni cambia nel tipo di preset. La G9 distingue tra le **preset dell'utente** e i preset **di fabbrica**. I preset di fabbrica non possono essere editate né cancellate; pertanto, è possibile solo caricare dei kit di batteria. Si veda la seguente tabella per fare il paragone:

Drum Kit Browser – Barra di funzioni							
Categoria	Funzione						
	Carica	Salva	Rinomina	Nuova	Cancella	Esporta	Importa
Factory Preset							
Preset dell'utente							

Il procedimento della gestione delle batterie è lo stesso per tutte le funzioni disponibili. Comincia quando si preme il campo **Nome della batteria**, continua con una selezione della batteria sul **Drum Kit Browser** e finisce con l'opzione della funzione sulla **Barra di funzioni**. Si veda le seguenti sezioni per conoscere i particolari di ogni funzione.

### 9.2.1.6.1 CARICARE BATTERIE

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Drum Kit]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
2. Procedere con una tra le seguenti azioni:
  - a. Selezionare una batteria dall'elenco premendo una volta, dopo premere **[Carica]** sulla Barra di funzioni.
  - b. Premere due volte un set dall'elenco per caricare la batteria.

Dopo il passo 2, il Drum Kit Browser si chiude automaticamente e la batteria selezionata viene attivata. Il nome della batteria sul campo batteria verrà di conseguenza attivato.

### 9.2.1.6.2 SALVARE E SOVRASCRIVERE BATTERIE

Durante la preparazione, controllare se il **Nome della batteria** sul campo **Batteria** è preceduto da un **asterisco (\*)**. Le batterie senza asterisco non hanno nessun valore di parametro modificato e quindi non bisogna salvarle. Se si salva o si sovrascrive una batteria, tutti i valori dei parametri della batteria memorizzati saranno sostituiti dai valori attualmente impostati nella IU (in tutte le modalità). Con un asterisco visibile, procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Drum Kit]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
2. Determinare se si vogliono salvare le modifiche sul Drum Kit in uso oppure se si vogliono salvare su un Drum Kit diverso:
  - a. **Salva** → Le modifiche vengono salvate sul Drum kit in uso.
  - b. **Sovrascrivere** → Selezionare dall'elenco su quale Drum Kit selezionare le modifiche.
3. Premere **[Salva]** sulla Barra di funzioni.

Dopo il passo 3, il Drum Kit Browser viene automaticamente chiuso e i valori dei parametri della batteria selezionati nel passo 2 si sovrascrivono con i valori dei parametri attuali dell'interfaccia dell'utente.

### 9.2.1.6.3 RINOMINARE KIT DI BATTERIE

Il cambiamento del nome di una batteria comporterà solo il nome del preset e conserverà i valori dei parametri individuali. Questa opzione non è disponibile per kit di batteria di fabbrica.

1. Premere sul campo **[Drum Kit]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
2. Premere una volta su una batteria dell'utente del menù a tendina.
3. Premere **[Rinomina]** sulla Barra delle funzioni.
4. Modificare il nome del preset usando la tastiera.
5. Confermare premendo **[OK]**.

### 9.2.1.6.4 CANCELLARE KIT DI BATTERIE

Questa opzione non è disponibile per batterie da fabbrica.

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo del nome **[Drum Kit]**.
2. Premere una volta su una batteria dell'utente del menù a tendina.
3. Premere **[Cancella]** sulla Barra di funzioni.

### 9.2.1.7 CREARE BACK UP DI BATTERIE

La G9 consente di creare dei file di back up delle nostre batterie preferite effetti inclusi.

Questa funzione è presente nella barra di funzioni nel **Drum Kit Browser** e consente di condividere le batterie con altri dispositivi G9 mediante la funzione di importazione. Il formato di file che verrà creato è **gdk** (GEWA Drum Kit) il quale si può riconoscere nei navigatori di file dell'interfaccia dell'utente mediante la propria icona. Esportando una batteria, vengono scartate tutte le preset e, al loro posto, vengono memorizzati direttamente i valori dei parametri, il cui risultato sono i contenuti di **"Regolazione personalizzata (Custom Setting)"** di qualsiasi campo prerogolato dei parametri rilevanti della batteria. Questo significa che se si preferiscono le preset, si deve memorizzare ogni preset individualmente dopo l'importazione, oppure semplicemente assegnare le preset soggiacenti dalla propria biblioteca di preset esistente e salvare la batteria.



Si deve, inoltre, tenere conto che un file gdk non memorizza nessun suono, ma solo i parametri che sono stati modificati sulla batteria. Un file gdk richiede quindi che vengano installati i sample di suoni sulla centralina dove vengono richiamate le impostazioni. (Si veda anche sezioni 13.6 Acquisti (Shop) sulla pagina 161 e 13.5 Strumento d'importazione (Import Tool) sulla pagina 156)

Scambio di batterie	
	gdk – file GEWA Drum Kit
	Esportazione di batterie
	Importazione di batterie

Le seguenti sezioni vi guideranno attraverso i procedimenti di esportazione e importazione di batterie.

### 9.2.1.7.1 ESPORTARE (EXPORT)

L'esportazione di un Drum kit è diretta. Premendo l'icona **[Esportare]** sulla barra di funzioni verrà memorizzata una copia della batteria nella cartella di esportazione predefinita della scheda SD interna. Il percorso della relativa directory è:

#### INTERNAL SD/SYSTEM/DrumKits




Usare il File Manager per copiare la batteria esportata in una memoria USB per importare ad altri dispositivi G9 (Si veda 13.3 File Manager sulla pagina 144).

Per esportare una batteria in formato di file gdk, procedere nel seguente modo:

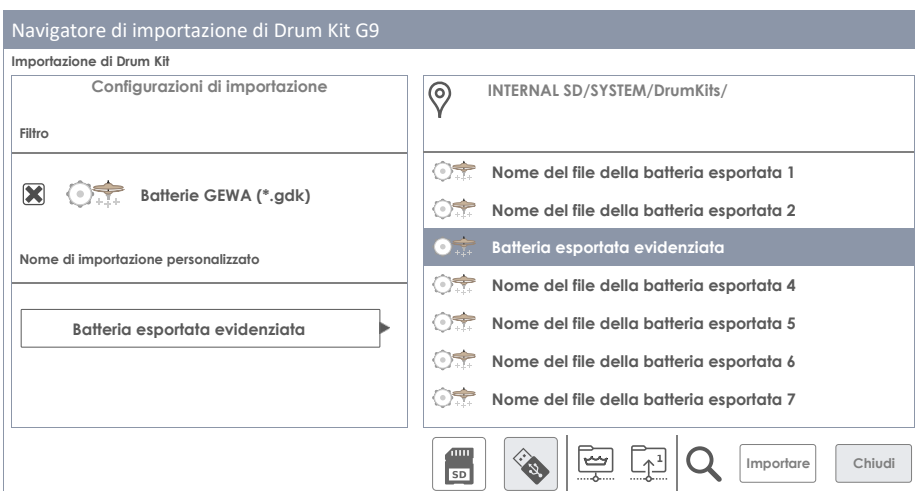
1. Premere sul campo di nome **[Drum Kit]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
2. Premere una volta su una batteria dell'utente del menù a tendina.
3. Premere **[Esportare]** sulla Barra di funzioni.

Viene visualizzato un messaggio di conferma e la batteria viene memorizzata sulla cartella di batterie predefinita.

 **Suggerimento:** Premere il pulsante **[Importa]** sulla barra di funzioni per verificare che l'esportazione sia stata con successo. Il navigatore di importazione apre per difetto la directory di esportazione standard (Batterie).

 **Suggerimento:** Il ripristino da fabbrica della G9 conserverà tutti i dati memorizzati nella scheda SD interna. Le copie di sicurezza della batteria sono protette.

### 9.2.1.7.2 IMPORTARE (IMPORT)








L'importazione è possibile tramite USB oppure da una scheda SD interna. È anche possibile cambiare il nome della batteria memorizzata nel file \*.gdk. Per importare una batteria, procedere nel seguente modo:

1. Premere il campo del nome **[Drum Kit]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
2. Premere **[Importa (Import)]** sulla Barra delle funzioni.
3. Selezionare il mezzo di memorizzazione dove si memorizza il file (USB o SD).
4. Navigare fino alla batteria che si desidera importare utilizzando il navigatore collocato nella parte destra del Navigatore **Importa batteria (Drum Kit Import)**.
5. Per selezionare un file, scegliere una delle seguenti opzioni:

#### a. Importazione rapida:

- i. Premere due volte il file che desidera importare. Questo importerà la batteria con il nome di esportazione originale. Nel caso che il nome già esista, verrà aggiunta la numerazione consecutiva.
  - b. **Importazione personalizzata** (opzione di rinominare):
    - i. Evidenziare il file nell'elenco di entrate (**premere una volta**). Questo farà caricare il nome dell'importazione sul campo **Nome d'importazione personalizzata (Custom Import Name)**.
    - ii. Premere sul campo **[Nome d'importazione personalizzata (Custom Import Name)]** per specificare un nome d'importazione personalizzato mediante la tastiera.
    - iii. Confermare premendo **[OK]** o **[Cancella]** per eliminare.
    - iv. Premere **[Importa (import)]** sulla Barra di funzioni.
6. Premere **[Chiudi (Close)]** sull'angolo inferiore destro dell'**Importazione di Drum Kit**.

Barra del menu– Importazione di batterie	
	Scheda SD interna (apre la root directory)
	Dispositivo USB esterno (apre la root directory)
	Vai sulla root directory del percorso attivo nella finestra divisa attiva.
	Sale un livello nella gerarchia di cartelle
	Cerca
<b>Importare</b>	Importa la batteria evidenziata al Drum Kit Browser.
<b>Chiudi</b>	Chiude il dialogo d'importazione (ritorna al Drum Kit Browser).

### Utilizzare la funzione Cerca

Il passo 4 offre l'opzione di utilizzare la funzione Cerca come alternativa alla navigazione. Per conservare l'opzione **Importazione personalizzata** non è possibile importare direttamente la batteria dal navigatore di ricerca con un doppio clic. Le selezioni realizzate nella finestra di dialogo di ricerca solo potranno caricare il file selezionato sul campo **[Nome d'importazione personalizzata (Custom Import Name)]**. Esistono 2 modalità alternative per caricare il file d'importazione:

- a. Premere due volte sulla lista dei risultati di ricerca.
- b. Selezionare un file dalla lista (premere una volta) e quindi premere il segno di spunta **[✓]** sulla **Tastiera**.

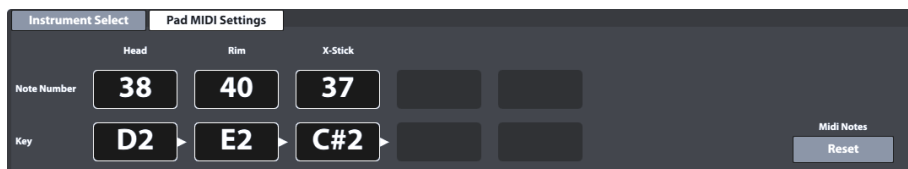
Per ulteriori informazioni sulla ricerca e la navigazione, si veda le sezioni *si veda* [13.3 File Manager sulla pagina 144](#) e [13.4.1 Cerca sulla pagina 152](#).

### Nome di file versus Nome d'importazione

Quando si esporta una batteria, il nome dell'importazione e il nome del file sono identici. Rinominare il file usando il **File Manager** o qualsiasi altra applicazione solo cambierà il nome del file. Quando si importa una batteria, il nome dell'importazione sarà identico del nome della batteria esportata in origine, indipendentemente da sé è stato cambiato il nome del file. Evidenziare un file di batteria nell'**Importazione di Drum Kit (Drum Kit Import)** farà caricare il nome dell'importazione del file selezionato sul campo **Nome d'importazione personalizzata (Custom import Name)**.



## 9.2.2 REGOLAZIONI MIDI DEL PAD (PAD MIDI SETTINGS)



In questo complesso di funzioni, l'utente può modificare i valori di impostazioni delle **Uscite MIDI (OUT)**. I **segnali di entrata MIDI** riguardo la **trigger detection** dei pad collegati sono fissi e non possono essere modificati.

Premendo [**Ripristina (Reset)**] sull'angolo inferiore destro si può ripristinare l'impostazione di fabbrica nelle quali le assegnazioni di USCITA MIDI sono impostate in modo uguale che su ENTRATA MIDI.

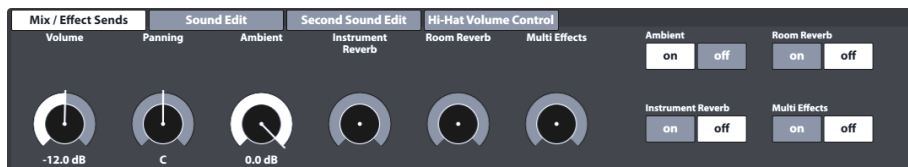
Le regolazioni eseguite su questo complesso di funzioni coinvolgeranno le due porte associate al MIDI della parte posteriore della console:



Lavorare sull'assegnazione delle uscite MIDI è utile quando si utilizzano dispositivi di altri fabbricanti che hanno una mappatura MIDI diversa. Si veda l'implementazione MIDI disponibile per i dispositivi con i quali interagire.

## 9.3 MODULO 3

### 9.3.1 MIX / EFFECT SENDS



Questo complesso di funzioni controlla il volume dei componenti individuali del pad e fornisce i controlli globali per regolare la modalità **Effetti**. Si può anche attivare o disattivare completamente ogni modulo della modalità Effetti.

In questo modo, non si deve cambiare a modalità **Effetti** per accedere a controlli globali, importanti. Pertanto, tutte le edizioni dei valori delle posizioni della barra scorrevole e degli interruttori devono essere memorizzate nella batteria attiva; altrimenti, verrebbero scartate quando cambia batteria.

### 9.3.1.1 VOLUME SINGOLI PAD

Con questo controllo è possibile regolare il volume di ogni singolo **componente** della batteria, mentre il **Mixer** (si veda sezione 8.2.2 *Mixer sulla pagina 23*) aumenta o diminuisce a livello generale il volume di tutto il kit.

### 9.3.1.2 PANNING - CANALE DI INGRESSO

Diversamente dal volume, il **Panning** coinvolge il pad attivo nel complesso di funzioni **Selezione del canale (Channel Select)** come in totale. Questa funzione permette di creare una sensazione di suono avvolgente dell'ascolto della batteria. Il timpano, ad esempio, può risultare più presente sul lato destro degli altoparlanti/cuffie, poiché si trova sul lato destro della batteria acustica.

La cassa, invece, si troverà al centro del panorama stereofonico. Se la batteria è stata impostata come "mancino", i valori saranno opposti. Questa funzione permette di regolare il panorama stereofonico della batteria.

### 9.3.1.3 EFFETTI (EFFECTS)

Sul lato destro, vengono visualizzate le finestre di importanti funzioni del modulo **Effetti**. I controlli **Ambience**, **Instrument Reverb**, **Room Reverb** e **Multi Effects** corrispondono ai fader **Mandata FX (FX Send)** del pad attivo, mentre gli interruttori **[accesso (on)]/[spento (off)]** abilitano o disabilitano i moduli effetto. In questo modo, l'utente può controllare tutti i parametri di mix importanti delle modalità **Performance** ed **Effetti** senza uscire dalla modalità Kit Editor.

Per ulteriori informazioni su questi parametri, consultare la modalità Effetti. (si veda sezione 10.2 *Moduli di effetti - Parametri sulla pagina 56*)

**i Sugerimento:** Tutte le regolazioni di questo complesso di funzioni coinvolgono il canale di ingresso (pad) attualmente attivo e/o al suo componente selezionato, così come alla batteria attiva nel suo complesso. Tenere sempre presenti la batteria, il canale di ingresso e il componente attivi, per fare un controllo delle loro regolazioni. Tenere in considerazione che quando viene cambiata la batteria senza salvarla, tutte le regolazioni sono eliminate. Salvare sempre il lavoro prima di continuare avanti.

## 9.3.2 EDITARE SUONO (SOUND EDIT)



Sebbene GEWA abbia investito nel campionamento multidimensionale di suoni, è quasi impossibile registrare ogni tamburo di qualsiasi dimensione e profondità con qualsiasi combinazione di differenze di tensione tra la parte superiore e la pelle risonante. Il numero di campioni richieste sarebbe infinito e supererebbe le capacità attuali della memoria.

Tenendo questo presente, il complesso di funzioni **Editare suono (Sound Edit)** fornisce degli strumenti per regolare le qualità sonore dei campioni registrati, come ad esempio cambiare il tono e il sostegno (sustain) del tamburo. Si vedano tutte le opzioni di seguito.

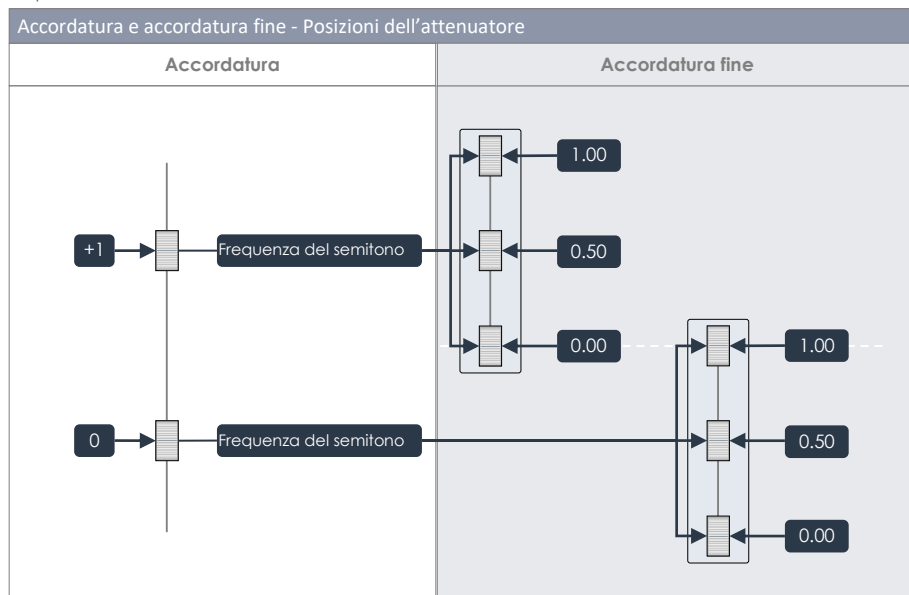
### 9.3.2.1 ACCORDATURA (TUNING COARSE)

Il dial permette di accordare velocemente il tamburo con **incrementi di semitoni**. Con la posizione predeterminata del cursore alla metà dello spettro, si può aggiustare su o giù 12 toni completi in ogni direzione, questo permette un intervallo completo di **24 toni completi (2 ottave)**. L'accordatura dei suoi suoni si realizza al livello del **componente di pad**, perché si possa aggiustare ogni componente (ad esempio, pelle o cerchio) indipendentemente uno dall'altro.

### 9.3.2.2 ACCORDATURA FINE (TUNING FINE)

Dal semitono selezionato si può accordare il tono. La posizione predeterminata del cursore è centrata e ha un **intervallo di un semitono (100 cents)**, questo permette di accordare su o giù in un quarto di tono (50 cents). L'intervallo relativo di -50 a +50 cents di traduce a scale di attenuatori da **0.00 (-50 cents) a 1.00 (+50 cents)**.

Il seguente disegno indica come l'**Accordatura (Tuning Coarse)** e l'**Accordatura fine (Tuning Fine)** si intrecciano per offrire un accesso totale allo spettro completo di 2 ottave in incrementi di un cent. L'accordatura di 50 cents risulta nello stesso tono dell'accordatura di 50 cents dal seguente semitono più alto:



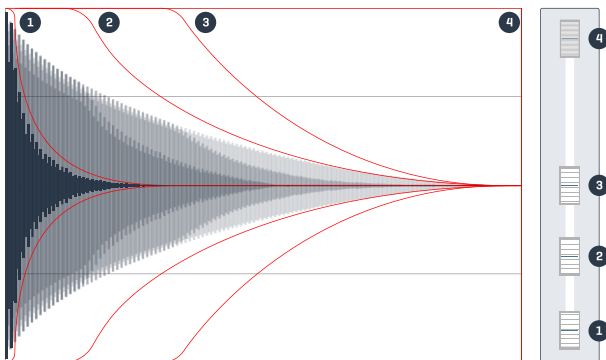
Tenendo conto di questo schema, il miglior modo per cambiare i toni dei campioni è delimitare un range di tono con l'Accordatura e dopo agire di precisione con l'aiuto de l'accordatura fine.

### 9.3.2.3 ATTACCO (ATTACK)

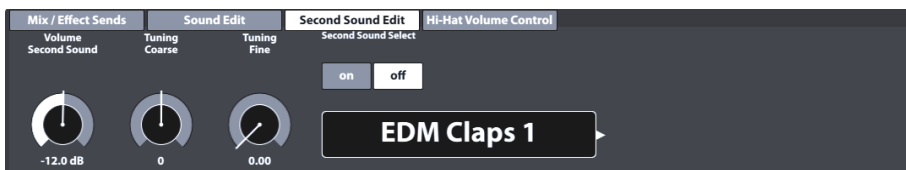
Modificare l'attacco del tamburo scegliendo posizionando il fader verso il basso per un attacco più presente e invece una posizione più alta per un attacco morbido.

### 9.3.2.4 LIBERARE (RELEASE)

Questa funzione permette di modificare il decadimento o release di suono. Agendo sulla posizione del fader possiamo avere un decadimento molto veloce oppure aumentare il tempo di decadimento del suono (Fade out). Il disegno indica come la funzione **Liberare (Release)** va ad agire sull'ampiezza di suono del campione. Le curve che vengono mostrate sono ottimizzate ai fini della visualizzazione e non pretendono essere esatte.



### 9.3.3 EDITARE SECONDO SUONO (SECOND SOUND EDIT)



Con questa funzione è possibile assegnare un suono aggiuntivo ad un elemento della batteria. Ad esempio, sarà possibile aggiungere un suono di tambourine su un Hi-Hat. Occorre precedentemente selezionare su quale pad e su quale parte di esso (pelle, cerchio etc.) il suono aggiuntivo deve essere assegnato. (segnare **Modulo 1** ➔ **Input Channel**). Tutti i dial e opzioni di questa funzione lavorano allo stesso modo come viene descritto nella *sezione 9.3.2 Editare suono (Sound Edit)*. Una volta riuscito il risultato desiderato, salvare la batteria attiva prima di continuare.

#### 9.3.3.1 VOLUME DEL SECONDO SUONO (VOLUME SECOND SOUND)

Il suono aggiuntivo su un pad viene regolato in maniera indipendente al suono principale del pad.

#### 9.3.3.2 TUNING

La funzione tuning del suono aggiuntivo può essere modificata con gli stessi parametri del suono principale. (Si veda *9.3.2.1 Accordatura sulla pagina 49* e *9.3.2.2 Accordatura fine (Tuning Fine) sulla pagina 49*).

#### 9.3.3.3 SELEZIONE DI SECONDO SUONO (SECOND SOUND SELECT)

In questo punto si determina il campione del secondo suono da assegnare, come anche il suo stato quando si carica la batteria (attivato/disattivato). Vale a dire, che si possono determinare tutte le qualità del secondo suono e disattivare la funzione di secondo suono prima di salvare la batteria, in modo che le regolazioni possano essere preimpostate e attivare rapidamente, se desiderato. Il **Navigatore di secondo suono (Second Sound Browser)** contiene tutti i suoni da fabbrica. Si può usare come il **Navigatore di suoni (Sound Browser)** con la differenza che il raggruppamento di suoni

e i suoni importati non sono disponibili (Si veda anche sezione 9.2.1.4 Navigatore dei suoni (Sound Browser) - Proprietà sulla pagina 37).

Navigatore di suoni della G9

Navigatore dei suoni ✕

Ordinati per

Strumento       Categoria


Grancasse	Rullanti	Toms	Piatti ride	Piatti crash
Hi-Hats	Piatti SFX	Percussione 1	Percussione 2	Sounds SFX

Número	Instrumento	Cat
001	Collectors Maple C di 14"	AC
002	Collectors Maple S di 14"	AC
003	Collectors Maple CS di 14"	AC
004	Cerchio Collectors Maple di 14"	AC
005	X-Stick Collectors Maple di 14"	AC
006	US Vintage C di 14"	AC
007	US Vintage S di 14"	AC
008	US Vintage CS di 14"	AC
009	Cerchio US Vintage di 14"	AC
010	X-Stick US Vintage di 14"	AC
011	Broadkaster VBE CS	AC

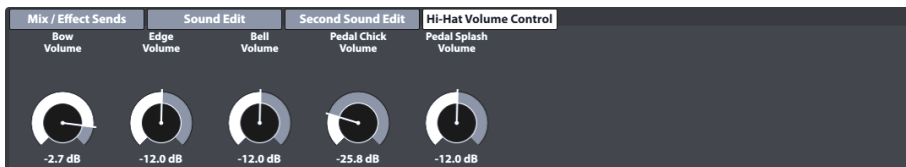
### 9.3.3.4 ASSEGNAZIONE DI SECONDI SUONI

Per assegnare un secondo suono al componente del pad attualmente attivo (ad esempio, Pelle o Cerchio), procedere nel seguente modo:

1. Impostare su **[attivato (on)] Selezionare secondo suono (Second Sound)**.
2. Scegliere un campione sul **Navigatore di secondo suono** premendo sul campo di nome.
3. Regolare il volume del secondo suono, e utilizzando il dial **[Volume del secondo suono (Volume Second Sound)]**.
4. Controllare le corrette regolazioni premendo il tasto **[Preview]** o suonando il relativo componente del pad.
5. (Opzionale)E' possibile accordare tutti i secondi suoni usando le funzioni **Accordatura (Tuning Coarse)** e **Accordatura fine (Tuning Fine)**.
6. Selezionare lo stato della funzione al momento di caricare la batteria (attivato (on) o disattivato (off)).
7. Salvare la batteria o crearne una nuova per memorizzare le edizioni.

 **Suggerimento:** L'assegnazione di secondi suoni interesserà solo il componente attivo del pad. Assicurarsi di aver selezionato il pad corretto (modulo 1) e che l'icona del componente desiderato venga evidenziato su **Modulo 2 → Instrument Select**. Si suggerisce di mantenere la **Selezione automatica (Auto Select)** disattivata (modulo 1) per evitare di cambiare di pad in modo incidentale.

## 9.3.4 CONTROLLO DEL VOLUME DEL HI-HAT (HI-HAT VOLUME CONTROL)



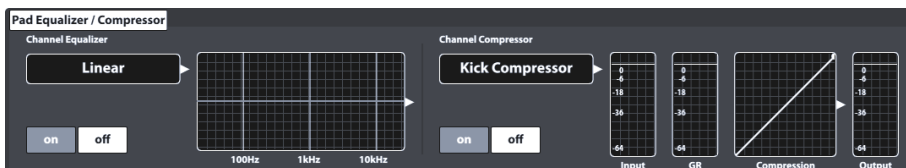
Questo complesso di funzioni consente di regolare il volume dei diversi componenti Hi-Hat in rapporto con gli altri. I parametri accessibili sono:

Controllo del volume del Hi-Hat - Parametri	
Piatto Hi-Hat	Regolatore di Hi-Hat (HH Controller)
Volume di arco (Bow Volume)	Volume chick del pedale (Pedal Chick Volume)
Volume di bordo (Edge Volume)	Volume splash del pedale (Pedal Splash Volume)
Volume di campana (Bell Volume)	

Utilizzare i controlli scorrevoli per regolare tutti i suoni dei componenti in rapporto con gli altri e utilizzare la funzione **Mixer** della **Modalità Performance** per regolare il volume globale di Hi-Hat in rapporto con gli altri canali di ingresso (pad).

**i** **Importante:** Non cambiare la batteria prima di salvare. Le modifiche sui valori del controllo del volume del Hi-Hat come anche i valori del mixer si memorizzano con la batteria. Se si cambia la batteria senza salvarla, verranno eliminati tutti i valori modificati e verranno ristabiliti i valori anteriori quando venga nuovamente caricata la batteria.

## 9.4 MODULO 4

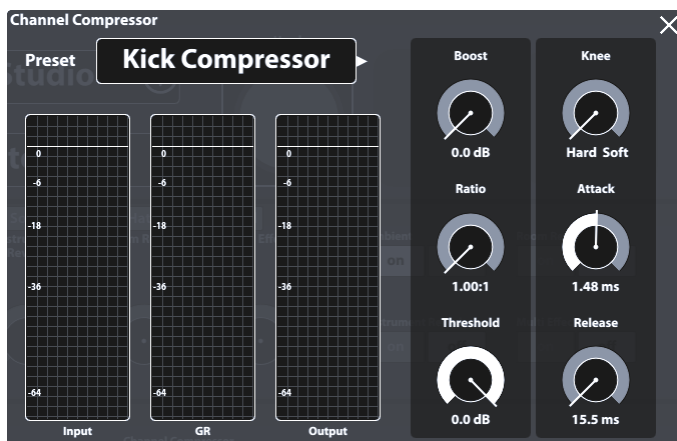
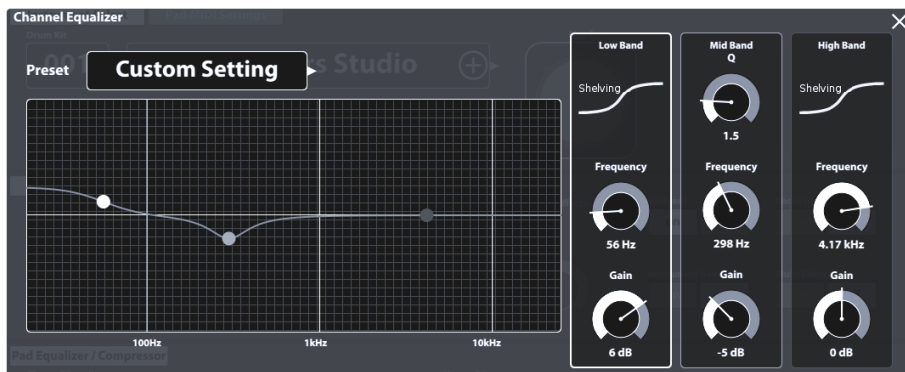


In questa sezione è possibile modificare i parametri dell'equalizzatore e del compressore che possono essere assegnate ad ogni canale di ingresso visualizzato sul **Modulo 1** della modalità **Kit Editor**. Le regolazioni eseguite su questo modulo verranno assegnate automaticamente anche ai segnali MIDI RAW e pertanto potranno essere ascoltati nelle uscite dirette quando siano attivate. (Si veda anche 12.1.4 Routing Drums & Routing Others sulla pagina 101)

### 9.4.1 EQUALIZZATORE/COMPRESSORE DEL PAD

La G9 offre una funzione di equalizzatore parametrico a 3 bande, così come un compressore per ogni canale di ingresso/pad. Entrambe le funzioni possono essere assegnate in modo individual ad ogni singolo pad. In questo modo è possibile dare forma al suono di ogni pad collegato in modo individual (tipo "insert"). L'equalizzatore e i compressori del pad fanno parte dei parametri della

batteria e fanno parte anche del mixer che si può ascoltare tanto nelle uscite dirette quanto in quelle digitali.



La G9 offre una selezione di preset di fabbrica per migliorare il suono senza bisogno di modificare i parametri manualmente. Sono disponibili i seguenti preset:

Preset di G9 – Comprensore e equalizzatore del pad	
Equalizzatore	Comprensore
Lineale (Linear)	Comprensore di grancassa (Kick Compressor)
Potenziazione alta 3dB (High boost 3dB)	Comprensore di rullante (Snare Compressor)
Potenziazione bassa 3dB (Bass boost 3dB)	Bad Kick
Rullante Studio A (Studio Snare A)	Fat Snare
Rullante Studio B (Studio Snare B)	Raggruppamento di tamburi (Drum Grouping)
Drum Attack	Principale A (Master A)
Grancassa Studio A (Studio Kick A)	Principale B (Master B)
Grancassa Studio B (Studio Kick B)	Limitatore A (Limiter A)
Mix aperto (Open Mix)	Limitatore B (Limiter B)
Sweet Cymbals	Tube Saturation

Siccome il funzionamento degli equalizzatori di pad e dei compressori di pad è identico di quello delle principali uscite stereo (Principale, Monitor e Cuffie), si vedranno queste funzioni nella modalità **Regolazioni generali (General Settings)**. (Vedi sezioni *12.2.1.1 Equalizzatore (Equalizer)* sulla pagina 107 e *12.2.1.2 Compressore (Compressor)* sulla pagina 110)



## 10 EFFETTI (EFFECTS)



La G9 è dotata di 4 moduli di effetti diversi. **Ambience** ospita campioni di suono ambientale di **Funkhaus Studios** Berlino. **Instrument Reverb** e **Room Reverb** sono due moduli contenenti tipi di riverbero tradizionali e generici. Sotto **Multi Effects** si può controllare qualsiasi effetto che non sia di "Ambience" o riverbero. Ad esempio, effetti di eco o di modulazione di frequenza.

Questa sezione spiega il concetto fondamentale dei valori di parametri degli effetti, così come tipi di parametri tra i quali la G9 viene distinta, seguito da diversi modi di conservare i valori dei parametri. Alla fine, viene analizzato ogni modulo di effetto in modo individuale focalizzato nelle proprietà specifiche dei parametri del modulo.

The screenshot displays the G9 software interface with four effect modules, each with its own set of controls and a vertical sidebar on the right containing navigation icons.

- FX 1 Ambient Samples:** Includes a Metronome section with a Tempo knob set to 90 bpm. The Ambient effect is turned on. It features a Pre Delay knob set to 0 ms and an FX 1 Send Level knob set to 0.0 dB.
- FX 2 Instrument Reverb:** Includes a Monitor Out section with a Mix-Input knob set to -12 dB. The Instrument Reverb effect is turned on. It features a Reverb Type dropdown set to "Hall Small", a Reverb Preset dropdown set to "Drum Hall", and knobs for Pre Delay (18 ms), Reverb Time (8), Pre-High-Pass (118 Hz), High Shelf (-0.13 dB), High Damp (0%), Gate Time (off), and FX 2 Send Level (-30.7 dB).
- FX 3 Room Reverb:** Includes a Headphone section with a Volume knob set to -12 dB. The Room Reverb effect is turned on. It features a Reverb Type dropdown set to "Hall Med", a Reverb Preset dropdown set to "Concert Hall", and knobs for Pre Delay (28 ms), Reverb Time (68), Pre-High-Pass (157 Hz), High Shelf (6.00 dB), High Damp (13%), and FX 3 Send Level (-12.0 dB).
- FX 4 Multi Effects:** Includes a Master section with a Mute button and a Volume knob set to -12 dB. The Multi Effects effect is turned on. It features an FX Type dropdown set to "Delay", a Type dropdown set to "Mono", and knobs for Delay Time (75 ms), Feedback (24), Pre-Low-Pass (2.33 kHz), High Damp (100%), Send to Room Reverb (→ dB), and FX 4 Send Level (-12.0 dB).





The right sidebar contains icons for Performance, Kit Editor, Effects, Trigger Settings, General Settings, Tools, and Preview.

### 10.1 PARAMETRI DI EFFETTO

I parametri di effetto sono il terzo gruppo di parametri memorizzati in kit. Per questo sono detti parametri del kit. Così come i parametri di batteria della modalità **Kit Editor**, gli effetti consentono di memorizzare ogni parametro direttamente nel kit.

Per i parametri caratteristici di un effetto esiste anche la possibilità di salvare come **preset**. Questo consente di copiare effetti da un kit ad un altro.

La seguente tabella offre un riassunto di tutti i parametri del kit disponibili su Effetti e per quali è disponibile la funzione **preset**:

Parametri drum kit - Effetti			
Modalità	Valori di parametro	Diretto (Custom)	Preregolato (Indiretto)
 Effetti (Effects)			
	Interruttore acceso/spento (Modulo EFX))	•	
	Fader di Livello di mandata FX (FX Send)	•	
	Livello (Level)	•	
	Pre-Delay (Ambiente)	•	
	Soglia di entrata (Gate Threshold - Riverberazione dello strumento)	•	
	Mandata a riverbero (Multi FX – send to room Reverb)	•	
	Tutti gli altri parametri di FX 2-4   ...	•	•
 <b>Suggerimenti</b>	<p>Qualsiasi cambiamento nel valore di uno o più parametri che ci sono sopra, provocherà la modifica del nome del kit. Verrà aggiunto un asterisco (*) davanti al nome del kit su tutti i campi <b>[Drum Kit]</b> nell'interfaccia dell'utente. L'asterisco è un avviso per salvare il kit prima di cambiarlo, in modo che vengano ritenuti i parametri del kit modificati.</p> <p>Le diverse finestre del campo Drum Kit si trovano su:  <b>Performance</b> → <b>Modulo 1</b> → <b>Drum Kit</b>  <b>Kit Editor</b> → <b>Modulo 2</b> → <b>Drum Kit</b></p>		
<b>Esempio</b>	Drim Kit  <b>*Nome della batteria</b> 		

## 10.2 MODULI DI EFFETTI – PARAMETRI COMUNI

Ogni modulo di questa modalità può essere **attivato (on)** e **disattivato (off)** con il relativo tasto sul lato sinistro del modulo. Questi tasti hanno anche una finestra sull'**Kit Editor**, per una preview degli effetti senza modificare la modalità. I dial di livello controllano il volume di ogni modulo, mentre gli **Mandate FX (FX Sends)** consentono di regolare il volume degli effetti di ogni pad in modo individual. Insomma, gli mandate FX controllano l'effetto "volumi" dei pad nel rapporto l'uno con l'altro.

**Mandate FX 1-3 (FX1-3 Sends)**

Livello di mandata FX ✕

Raggruppamento di Tom  Raggruppamento di Piatti

-12 dB Grancassa	-12 dB Rullante	-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

Livello di mandata dei multi-effetti:

**Mandate FX 4 (FX 4 Sends)**

Livello di mandata Multi-Effetti/FX 4

Raggruppamento di Tom  Raggruppamento di Piatti

Segnale dry

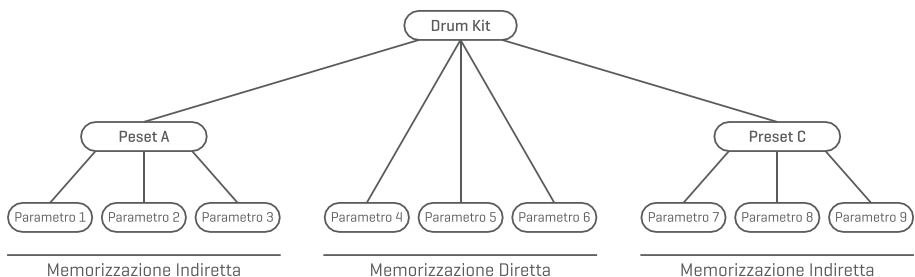
**i** **Suggerimento:** Il preset di fabbrica per la mandata FX è -12 dB (centrato). Questi valori sono soprascritti appena si salva per la prima volta il kit. Il raggruppamento di piatti e di tom è attivo in modo predeterminato ed è specifico per ogni Utente/Dispositivo. La G9 ricorda l'ultimo stato per il prossimo inizio. I valori di raggruppamento NON sono memorizzati con la batteria!

## 10.3 PARAMETRI DI PRESET EFFETTO

Un modulo di effetto offre parametri di preset quando esiste un campo di preset sul lato sinistro (modulo 2-4). Questi parametri si trovano dentro le barre divisorie verticali e contengono tutte le funzionalità che conformano la caratteristica fondamentale dell'effetto.

La G9 offre due modi diversi di salvare i valori dei parametri di effetti:

- Salvare un preset senza sovrascrivere le proprietà di effetto della batteria attiva.
- Direttamente nella batteria (Salvare la batteria su, ad esempio, **Performance**).



**Scegliere a)** se si desidera che i valori dei parametri di effetto di un modulo vengano applicati anche ad altri kit. Basta semplicemente caricare il preset su un kit e salvarlo successivamente (o

creare un nuovo kit). Nel caso in cui non sia salvata la batteria, né se ne sia creata una nuova, cambiare il kit potrà ristabilire i valori dei parametri di effetti anteriori, una volta ricaricata la batteria nella modalità **Performance** o **Kit Editor**. Questo nonostante, con una preregolazione salvata si ha la possibilità di ripetere i passi per caricare la preregolazione e salvare il Drum Kit.

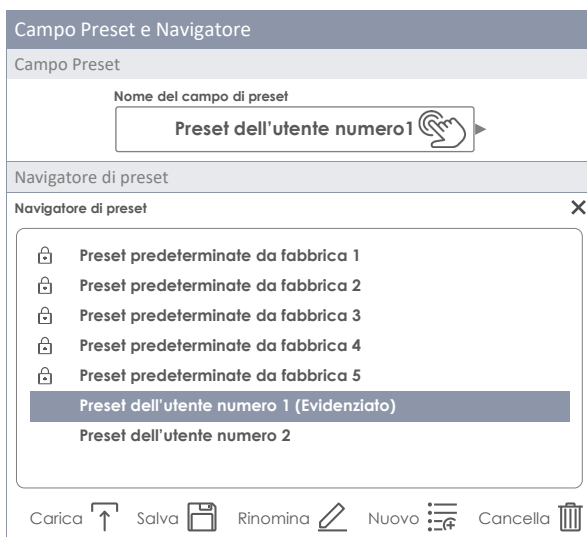
**Scegliere b) se** solo si desidera i valori dei parametri di effetti solo sul kit in uso. E' raccomandabile salvare un nuovo kit di batteria per evitare sovrascrivere i preset di fabbrica. Scegliendo questa opzione, si possono salvare i parametri di effetti come una preregolazione più tardi.

**i Sugerimento:** i valori dei parametri di effetti che sono direttamente memorizzati nella batteria e non derivano valori di un preset, sono segnati come "**Regolazione personalizzata (Custom Setting)**" sul campo preset del modulo Effetto. In questo modo, si potrà sempre sapere se si deve salvare un preset prima di assegnare i valori dell'effetto ad una batteria diversa.

**i Importante:** Non cambiare il kit prima di salvare i suoi preset di effetti. Altrimenti, i valori degli effetti verranno eliminati!




## 10.4 PRESET DI EFFETTI

La G9 fornisce una diversità di opzioni per gestire le biblioteche di preset. Si può accedere alla libreria di preset e alle sue funzioni premendo **[Preset]** insieme a un gruppo di parametri di preset. Il menù a tendina, si apre premendo su un campo di preset, la G9 distingue tra **Preset di fabbrica** (icona di lucchetto precedente) e **Preset dell'utente** (senza icona di lucchetto).



Riguardo i preset dell'utente, la gamma di opzioni viene ampliata, giacché i preset di fabbrica non si possono editare. Per vedere la differenza tra entrambi i tipi, si devono evidenziare uno dopo l'altro premendo una volta sulla entrata del relativo elenco sul Navigatore di preset.

Vedere la seguente tabella per paragonare:

Gestione dei pre-set - Barra di funzioni					
Tipo di preset	Funzione				
	Carica	Salva	Rinomina	Nuova	Cancella
 Preset di fabbrica					
Preset dell'utente					

### 10.4.1 CARICARE PRESET

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul preset che desidera caricare.
3. Premere **[Carica]** sulla Barra di funzioni.


La finestra di dialogo chiude automaticamente, e il nuovo preset è attivo.

### 10.4.2 SALVARE NUOVE PRESET

Durante la preparazione, verificare se il campo **[Preset]** contiene il nome "**Regolazione personalizzata**". Questo indica che i valori sono stati cambiati e che differiscono da quelli memorizzati con la batteria attiva.

Con il **Preset personalizzato** visibile procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere **[Nuovo]** sulla Barra di funzioni.
3. Rinominare il preset con la tastiera.
4. Confermare premendo **[OK]**.
5. (Opzionale) Salvare il kit attivo per sostituire il preset attualmente memorizzato.

 **Suggerimento:** Una volta creato un preset di effetti verrà aggiunto direttamente alla libreria di preset. Non viene memorizzato automaticamente il kit. Per assicurarsi che il preset venga associato al kit, salvare in un secondo momento il kit stesso. Se non si procede in questo modo, quando venga cambiato il kit verranno richiamati tutti i preset salvati precedentemente.

### 10.4.3 MEMORIZZAZIONE DIRETTA DI VALORI DI PARAMETRI

La G9 consente di memorizzare i valori dei parametri direttamente nella batteria senza bisogno di salvare un preset. Invece di un nome di preset, i campi di preset visualizzeranno "**Regolazione personalizzata (Custom Setting)**". Questo è il caso quando i valori dei parametri differiscono da un preset esistente. Comunque, è possibile salvare le regolazioni personalizzate come un preset più avanti e far sì che certi valori dei parametri siano disponibili per altre batterie.

Tenere conto di che i tipi di preset come Preset di routing, Equalizzatore d'uscita e Compressori non vengono memorizzati automaticamente sul kit in uso.

Sono disponibili due opzioni di memorizzazione:

- a. Sovrascrivere un kit esistente

- b. Creare un nuovo kit

Se si seleziona la memorizzazione diretta dei valori dei parametri, procedere nel seguente modo:

1. Andare su  
**Performance → Modulo 1 → Drum Kit**  
 o  
**Kit Editor → Modulo 2 → Selezione di strumento → Drum Kit**
2. Un asterisco (\*) prima del nome del kit indica cambiamenti nei valori che si possono direttamente memorizzare.
3. Premere sul campo di nome **[Drum Kit]** per aprire il **Drum Kit Browser**.
4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
  - a. Sovrascrivere una batteria esistente selezionando il suo nome sull'elenco e premendo **[Salva]**.
  - b. Creare una nuova batteria premendo **[Nuovo]** sulla parte inferiore dell'elenco, inserire un nome e confermare premendo **[OK]**.

#### 10.4.4 SOVRASCRIVERE PRESET

Si possono sovrascrivere i preset dell'utente con i valori attuali impostati nell'interfaccia. Questa funzione non è disponibile per i preset di fabbrica (indicati con un'icona a lucchetto).

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere il nome del preset che si desidera sovrascrivere.
3. Premere **[Salva]**.

#### 10.4.5 RINOMINARE PRESET

Il cambiamento di nome di una preset interesserà solo il nome della preset e conserverà i valori dei parametri individuali. Questa opzione è disponibile solo per i preset dell'utente (senza l'icona del lucchetto).

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul nome di un preset dal menù a tendina.
3. Premere **[Rinomina]** sulla Barra di funzioni.
4. Modificare il nome del preset usando la tastiera
5. Confermare premendo **[OK]**.

#### 10.4.6 CANCELLARE PRESET DELL'UTENTE

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul nome di un preset dal menù a tendina.
3. Premere **[Cancella]** sulla Barra di funzioni.

## 10.5 MODULO 1

### 10.5.1 FX 1 CAMPIONI DI AMBIENTE (FX1 AMBIENCE SAMPLES)



Il modulo Ambience alloggia i campioni di stanze prese negli studi Funkhaus. Il parametro **Ambience** permette di modificare il comportamento del suono che rimbalza sulle pareti della stanza. L'effetto è pensato per agire su tutti i componenti della batteria contemporaneamente, ma è possibile regolare la quantità di effetto per ogni pad usando il tasto **Mandata FX 1 (FX 1 Send)**.

Per regolare l'Effetto **Ambience** (Eco) nella batteria, procedere nel seguente modo:

1. Posizionare Ambience su **[accesso (on)]**.
2. Regolare il **Pre-Delay** scorrendo in su il controllo dedicato. Usare il dial di **Livello (Level)** per regolare il volume massimo dell'effetto.
3. Premere **[Mandata FX1 (FX 1 Send)]**, se si desidera cambiare il volume dell'effetto di un pad in modo individual (opzionale).
4. Salvare l'effetto nel kit una volta regolato.

## 10.6 MODULO 2

### 10.6.1 FX 2 INSTRUMENT REVERB



Questo modulo alloggia algoritmi classici e generici per simulare un riverbero specifico di uno strumento. Alcuni **Tipi di riverberazione** sono generati elettronicamente in modo tradizionale, mentre altri (ad esempio, Plate) imitano dei dispositivi meccanici disegnati per aggiungere riverbero artificiale alla registrazione "Dry".

La differenza tra Instrument reverb e **Room Reverb** è più un concetto che una proprietà. Se non ci fossi una sala, uno strumento potrebbe avere riverbero? Questa domanda è certamente filosofica. Entrambi i moduli offrono gli stessi parametri tranne per il **Soglia di entrata (Gate Threshold)** (Riverberare strumento solamente). Con Room Reverb si può posizionare tutta la batteria in un contesto e aggiungendo **Instrument Reverb** è possibile aggiungere degli effetti di riverbero sulla parte superiore del contesto, in modo selettivo per ogni ingresso trigger. In questo senso, il parametro aggiuntivo "**Soglia di entrata**" è di natura artificiale e quindi appartiene esclusivamente al riverbero degli strumenti. Le prerogative da fabbrica fornite per la riverberazione dello strumento, si concentrano

su effetti specifici dello strumento però derivano dalle caratteristiche dagli stessi livelli di valori e di parametri.

### 10.6.1.1 TIPI E PARAMETRI DI RIVERBERAZIONE

Sono disponibili i seguenti tipi e parametri di riverberazione:

Tipi di riverberazione - Strumento e sala (Instrument e Room)	
<b>Plate1 Small</b>	Si tratta di una simulazione "plate" di piccole dimensioni. (senza Early Refleacions)
<b>Plate1 Med</b>	Si tratta di una simulazione "plate" dalle dimensioni medie. (senza Early Refleacions)
<b>Plate1 Large</b>	Si tratta di una simulazione "plate" dalle dimensioni grandi. (senza Early Refleacions)
<b>Plate2 Small</b>	Si tratta di una simulazione "plate" di piccole dimensioni con caratteristiche sonore diverse rispetto al Plate 1. (senza Early Refleacions)
<b>Plate2 Med</b>	Si tratta di una simulazione "plate" di medie dimensioni con caratteristiche sonore diverse rispetto al Plate 1 Med. (senza Early Refleacions)
<b>Plate2 Large</b>	Si tratta di una simulazione "plate" di grandi dimensioni con caratteristiche sonore diverse rispetto al Plate 1 Large. (senza Early Refleacions)
<b>Room Small</b>	Si tratta di un algoritmo che simula il riverbero naturale di una stanza piccola. (Early Reflections accetate)
<b>Room Med</b>	Si tratta di un algoritmo che simula il riverbero naturale di una stanza media. (Early Reflections accetate)
<b>Room Large</b>	Si tratta di un algoritmo che simula il riverbero naturale di una stanza larga. (Early Reflections accetate)
<b>Hall Small</b>	Algoritmo che simula il riverbero di una sala da concerto di piccole dimensioni. (Early Reflections accetate)
<b>Hall Med</b>	Algoritmo che simula il riverbero di una sala da concerto di medie dimensioni. (Early Reflections accetate)
<b>Hall Large</b>	Algoritmo che simula il riverbero di una sala da concerto di grandi dimensioni. (Early Reflections accetate)

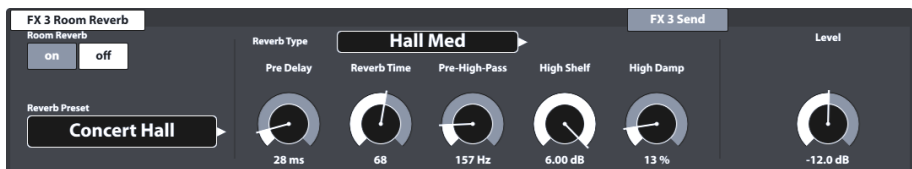


Ogni **Tipo di riverbero** può essere personalizzato con i seguenti parametri:

Tipi di riverberazione - Parametri				
Parametri	Descrizione	Livello di valori	Memorizzazione	
			Diretto (Custom)	Indiretto (Preset)
<b>Acceso/Spento (On/Off)</b>	Attiva/disattiva il modulo di riverberazione in modo globale.	<b>Acceso/Spento (on/off)</b>	●	
<b>Pre-Delay</b>	Determina il tempo di ritardo dell'effetto. I delay più lunghi mantengono il suono "dry" intatto all'attacco e conservano la chiarezza del suono. I brevi ritardi tendono a offuscare i contorni del suono.	<b>0 - 250ms</b>	●	●
<b>Reverb Time</b>	Controlla la lunghezza dell'effetto.	<b>0 - 127</b>	●	●
<b>Pre-High-Pass</b>	Determina la possibilità di fare un taglio di frequenze basse prima di applicare l'algoritmo di riverbero. Imposta la soglia al di sotto della quale le frequenze vengono tagliate. La curva di calo che evita i tagli bruschi è fissa e non si può editare.	<b>0 - 1000Hz</b>	●	●
<b>High Shelf</b>	Permette di aumentare o diminuire il volume su un range frequenze specifico. (Frequenza centrale, punto di giro = 1.5 kHz)	<b>(-12) – (+6) dB (@1.5kHz)</b>	●	●
<b>High Damp</b>	Permette di far decadere più velocemente il suono delle frequenze alte. Il controllo scorrevole va da 0% (senza smorzamento) fino a 100% (smorzamento massimo).	<b>0 - 100 %</b>	●	●
<b>Gate Threshold</b>	Permette di stabilire una soglia al di sotto della quale l'effetto viene disattivato.	<b>(-24) – (-114) dB</b>	●	
<b>Level</b>	Controlla il volume generale del riverbero.	<b>-∞ - 0 dB</b>	●	

## 10.7 MODULO 3

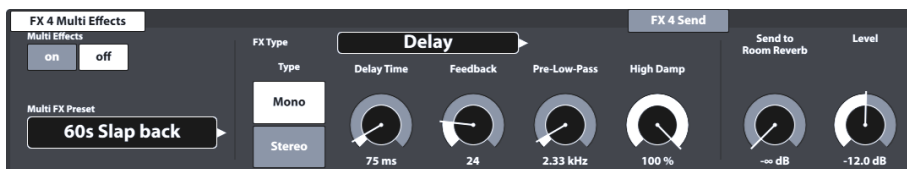
### 10.7.1 FX3 ROOM REVERB




Il funzionamento di questa sezione di effetti è identico a quello del modulo **FX2 Instrument reverb**, si veda la sezione precedente per delineare i concetti, la spiegazione dei tipi di riverberazione e i parametri.

## 10.8 MODULO 4

### 10.8.1 FX 4 MULTI EFFECTS



Le seguenti tabelle offrono un riassunto degli algoritmi disponibili e i loro parametri. Diversamente dai moduli di effetti di riverbero, i parametri del modulo **Multi-Effetti (Multi Effects)** cambiano in base all'algoritmo selezionato. I parametri comuni non fanno parte dei preset e vengono memorizzati direttamente nel kit.

Multi-Effetti - Parametri comuni		
Parametro	Livello di valori	Descrizione
<b>Livello (Level)</b>	-∞ - 0 dB	Controlla il livello dell'oscillazione tra il segnale Dry e quello Wet. Scegliere valori più bassi per un suono fedele all'originale e valori più alti per aumentare il livello di effetto.  Se "Dry" è attivato in <b>Mandata FX 4 (FX 4 Send)</b> (si vedi pagina 56) (corrisponde all'impostazione " <b>Side chain</b> "), <b>Livello</b> controllerà l'Oscillazione tra il segnale Dry e quello Wet inviato al <b>Mixer</b> . Se "Dry" è disattivato, l'effetto è impostato come un tipo di effetto <b>Inserire (Insert)</b> , dove <b>livello de mandata (Send Level)</b> e <b>Livello (Level)</b> hanno identica funzionalità e contribuiscono alla presenza dell'effetto sul <b>Mixer</b> allo stesso modo.
<b>Send to Room Reverb</b>	-∞ - 0 dB	Con questo parametro è possibile inviare l'effetto selezionato alla simulazione di riverbero Room. Le posizioni alte del fader enfatizzano il componente "Room" nel MIX.
 <b>Suggerimento</b>		Questi parametri non fanno parte della Gestione dei pre-set, bensì vengono memorizzati quali parametri del kit mediante il metodo diretto (Salva kit).

I seguenti parametri sono associati a un **Drum Kit** e descrivono le caratteristiche fondamentali di un effetto. Sono, pertanto, disponibili entrambe le opzioni di memorizzazione: metodo diretto ("Regolazione personalizzata") e metodo indiretto (Preset). Le edizioni dei valori dei parametri possono essere memorizzate salvando la Batteria o creando/sottoscrivendo un preset di effetti.

Wah-Wah				
L'effetto Wah-Wah si crea "spazzolando" dinamicamente mediante lo spettro di frequenza del segnale Dry usando un filtro audio specifico. Al posto del classico controllo del pedale, la G9 utilizza la <b>Velocity MIDI</b> del colpo per controllare il movimento del filtro lungo lo spettro di frequenze.				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tipo di filtro (Filter Type)</b>	Passo basso, Passo di banda (Low Pass, Band Pass)			Scegliere tra un filtro di taglio alto (passo basso) o un filtro di passo di banda (Campana).  Costanti soggiacenti: Inclinazione di transizione: 12 dB (Passo basso)
<b>Frequenza (Frequency)</b>	100Hz - 8kHz	Hz		Dipendendo dal <b>Tipo di filtro</b> scelto, questo parametro regola le frequenze centrali di Passo Basso o Passo di Banda per il valore di velocity MIDI "0" (nessun colpo, punto d'inizio).
<b>Risonanza (Resonance)</b>	1-127			Corrisponde al fattore "Q" nell'equalizzazione. Questo parametro controlla il largo della forma del filtro del campanaccio ( <b>Passo di banda</b> ) e nel caso di scegliere l'opzione <b>Passo basso, Risonanza</b> controllerà la forma della campana della " <b>so-praoscillazione</b> " nel filtro <b>Frequenza</b> . Regolare il largo della forma del filtro del campanaccio da 0 (senza risonanza, largo) nella posizione più bassa del controllo scorrevole fino a 127 (risonanza massima, stretto) nella posizione più alta del controllo scorrevole.
<b>Sensibilità (Sensitivity)</b>	0-100	%		La sensibilità definisce fino a che punto viene consentito che la dinamica di un colpo su un pad (velocity) spinga il movimento del filtro specificato lungo il possibile spettro di frequenze. Il filtro viene definito dai parametri <b>Tipo di filtro</b> , <b>Inizia Frequenza</b> e <b>Risonanza</b> . Tecnicamente, la <b>Sensibilità</b> funziona quale moltiplicatore (attenuatore) dell'intensità dell'effetto a un livello di velocity di colpo specifico. Esempio: Con la <b>Sensibilità</b> stabilita in 50%, un colpo su un pad con una velocità massima di 127 farà sì che il filtro si muova soltanto a metà del livello di frequenza specificato di <b>Direzione</b> , mentre la stessa velocità di colpo con una sensibilità del 100% farebbe esaurire tutto lo spettro di frequenze possibile. I valori vanno da 0 (disattivato) fino a 127 (100%).
<b>Direzione (Direction)</b>	Su, Giù			Regolare la direzione del movimento per il <b>Tipo di filtro</b> .
<b>Decay</b>	(-10) ms – (+5) s	s		Questo parametro permette di regolare il tempo di decadimento dell'effetto, fino a quando il filtro non è tornato nella sua posizione originale. Questo filtro viene attivato non appena viene registrata la Velocity più alta. Oltre al movimento del filtro, può anche controllare la presenza dell'effetto di filtro nel messaggio regolando il tasso di Decay dell'Envelope follower. I valori vanno da -10 ms (rapido) fino a 5 secondi (lento) con una progressione non lineale del tempo di discesa mentre si muove il fader.

Distorsione/Saturazione (Distortion / Saturation)				
<p>Sovraccarica il segnale audio con guadagno e aggiunge frequenze armoniche supplementari al missaggio, questo rende il suono più completo, però, in caso di distorsione è anche più intenso. Questo metodo tende ad aumentare le ampiezze di frequenza lungo lo spettro di frequenze, con il risultato che l'ampiezza supera gli 0 dB in un numero ogni volta maggiore di frequenze. Di conseguenza, il <b>Clipping</b> di audio è costretto a generare l'effetto di armonici aggiunti nel missaggio audio.</p> <p>Sono forniti due metodi i quali differiscono nel modo di trattare il clipping: <b>Distorsione e Sovraccarica</b>. Mentre la distorsione livella radicalmente le ampiezze incrociando 0 dB (<b>Hard Clipping</b>), la sovraccarica arrotonda l'ampiezza nei limiti del largo di banda dove si produce il ritaglio (<b>Soft Clipping</b>). Il metodo che rende i migliori risultati dipende dal materiale audio (campioni) utilizzato.</p>				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tipo (Type)</b>	OD, DS			Scegliere tra due metodi di generazione di effetti con delle caratteristiche diverse: <b>OD (Sovraccarica)</b> e <b>DS (Distorsione)</b> . Mentre la sovraccarica modella le caratteristiche conosciute degli amplificatori valvolari, la Distorsione conferisce le caratteristiche di distorsione tipiche degli amplificatori a transistor.
<b>Carica (Drive)</b>	0-100	%		Questo parametro controlla l'intensità dell'effetto (aumento delle ampiezze di frequenza). I valori vanno da 0% (lineale) fino a 100% (quantità massima di carica).
<b>Frequenza (Frequency)</b>	250Hz - 8kHz	Hz		Questo parametro determina lo spettro di frequenza colpito dal <b>Tipo</b> di effetto scelto. Se si preferisce saturare solo l'estremità inferiore dello spettro di frequenze, regolare la frequenza di filtro desiderata per il filtro di <b>passo basso</b> soggiacente con un'inclinazione di transizione di 12 dB.
<b>Guadagno posteriore (Post Gain)</b>	(-∞) - 0	dB		L'aggiunta di questo tipo di effetto amplificherà in modo considerevole il segnale d'uscita. Con il guadagno posteriore, si può diminuire il missaggio. I valori vanno da -∞ (in silenzio) fino a 0 (attenuazione minima)

Chorus				
<p>Crea un suono più completo con l'illusione di eseguire parecchi strumenti in modo simultaneo. L'effetto si ottiene raddoppiando il suono "Dry" e compensando leggermente nel tempo il duplicato non sintonizzato (tempo di ritardo fisso di 20 ms). La modulazione di frequenza del segnale raddoppiato è controllata dalle diverse forme di onda di oscillazione di bassa frequenza (LFO) disponibili.</p>				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tipo (Type)</b>	Sinusoidale, Triangolare			Determina la forma di onda di spostamento dell'oscillatore di bassa frequenza (LFO) soggiacente. Si tratta di una curva di controllo fuori dallo spettro uditivo dell'audizione umana (al di sotto dei 20 Hz, vedere anche <b>Tasso di modulazione</b> ). Con la forma di onda si possono dare diverse caratteristiche all'effetto. La forma sinusoidale produce delle caratteristiche soffici, mentre il triangolo permette delle caratteristiche più crude del duplicato ritardato.
<b>Tasso di modulazione (Modulation Rate)</b>	0-10	Hz		Controlla la velocità dello spostamento dell'LFO e, quindi, la velocità del suono oscillante. Questo parametro controlla il periodo della forma di onda dell'LFO.
<b>Profondità di modulazione (Modulation Depth)</b>	0-127			Controlla l'intensità dell'effetto regolando l'altezza dell'ampiezza dell'LFO. I valori dei parametri vanno da 0 (disattivato) fino a 127 (intenso).

Flanger				
<p>Raddoppia il segnale "Dry" e lo sposta in un breve tempo di ritardo, in modo che il segnale "Wet" e quello raddoppiato non sono percepiti come due suoni diversi. Paragonando con altri effetti simili, i flangers ritardano il segnale raddoppiato un po' di più degli effetti di phaser tradizionali e i flangers accettano segnali di feedback per processare la modulazione, e quello rende un effetto simile al suono di un aereo a reazione. I flangers utilizzano il filtrato conico per la modulazione di frequenza del segnale raddoppiato. La dinamica del movimento del filtro da alte frequenze a basse frequenze è controllata da un (sinusoidale).</p>				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tasso di modulazione (Modulation Rate)</b>	0-10	Hz		Controlla la durata del periodo della forma di onda dell'LFO e, quindi, la frequenza della spazzata generata.
<b>Profondità di modulazione (Modulation Depth)</b>	0-127			Controlla l'intensità dell'effetto regolando l'altezza dell'ampiezza dell'LFO. I valori dei parametri vanno da 0 (disattivato) fino a 127 (intenso). Questo parametro controlla il grado di notorietà o di stabilità dell'effetto. Iniziando dalle frequenze alte, si deve specificare fino a quale punto si permette che il <b>Filtro pettine</b> avviato dall'LFO soggiacente venga spostato verso lo spettro di frequenze basse mentre si sposta avanti e indietro.
<b>Tempo di ritardo (Delay Time)</b>	0.125 -10	ms		Specificare il tempo di ritardo per la compensazione e il segnale raddoppiato modulato.
<b>Feedback</b>	0-127			Controlla il numero di copie del segnale che hanno feedback nell'unità di effetto per migliorare l'effetto di filtro di pettine, fino allo svanimento dell'effetto. Scegliere posizioni basse dell'attenuatore per avere meno segnali di feedback e posizioni alte dell'attenuatore per avere molti segnali di feedback e un forte miglioramento del filtrato.

Phaser				
<p>La G9 modella l'effetto usando un filtro di 6 canali applicato direttamente al segnale "Dry". Come il <b>Wah-Wah</b>, l'effetto è generato dalla "spazzata" con il filtro mediante lo spettro di frequenze. Nonostante ciò, mentre la dinamica del movimento del Wah-Wah è controllata dall'intensità del colpo, il movimento, usando Phaser è controllato da una forma di onda sinusoidale dell'LFO. Paragonati dai <b>Flangers</b>, i Phasers permettono il movimento del filtro intorno alle frequenze di soppressione, mentre i filtri che creano l'effetto Flanger iniziano nelle frequenze alte e scendono fino agli spettri di frequenze più basse. I parametri forniti per i Phasers modellano il movimento del filtro nonché la forma del filtro (risonanza).</p>				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tasso di modulazione (Modulation Rate)</b>	0-10	Hz		Controlla la durata del periodo della forma di onda dell'LFO e, quindi, la frequenza della spazzata generata.
<b>Profondità di modulazione (Modulation Depth)</b>	0-127			Controlla l'intensità dell'effetto regolando l'altezza dell'ampiezza dell'LFO. I valori dei parametri vanno da 0 (disattivato) fino a 127 (intenso).
<b>Risonanza (Resonance)</b>	0-127			Accentua certe frequenze in un periodo o spazzata. Corrisponde al fattore Q nell'equalizzazione. Regolare il largo della forma del filtro del campanaccio da 0 (senza risonanza) nella posizione più bassa del controllo scorrevole fino a 127 (risonanza massima, larga) nella posizione più alta del controllo scorrevole. Con questo parametro viene controllata la forma intorno a tutte le punte del filtro allo stesso tempo.

Auto Pan				
Trasferisce il suono tra l'altoparlante sinistro e quello destro in 180° fuori fase. Il volume di entrambi i canali (sinistro e destro) è controllato da una forma di onda dell'LFO sinusoidale.				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tasso di modulazione (Modulation Rate)</b>	0-20	Hz		Controlla la durata del periodo della forma di onda dell'LFO e, quindi, la frequenza dell'effetto alternato.
<b>Profondità di modulazione (Modulation Depth)</b>	0-127			Controlla l'intensità dell'effetto di panoramica. I valori vanno da 0 (uguale a Mono) a 127 (alternanza completa tra i valori di 63L e 63R)

Scomposizione di bits (Bit Crusher)				
Questo effetto aggiunge tensione al suono poiché riduce la risoluzione della forma di onda del segnale. (insieme all'ampiezza e al periodo).				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Risoluzione di bits (Bit Resolution)</b>	0-16	bit		Questo parametro pixela il segnale audio e riduce la risoluzione del segnale (direzione verticale, profondità dei bits). Valori: 0 (senza riduzione), 1 bit fino a 16 bits.
<b>Sottocampionamento (Down Sampling)</b>	1-16			Riduce la risoluzione del periodo di onda diminuendo la frequenza del campionamento. (direzione orizzontale, qualità) I valori vengono definiti come un fattore di riduzione e vanno da 1 (senza riduzione) fino a 16 (riduzione fino a 1/16 della frequenza di campionamento originale).
<b>Chiarezza (Brightness)</b>	0-100	%		<b>Risoluzione dei bits</b> e <b>Sottocampionamento</b> tendono a aumentare la proporzione delle frequenze alte nel segnale d'uscita. <b>Chiarezza</b> regola la frequenza di un filtro di passo basso (taglio alto) con un'inclinazione di transizione di 12 dB. Le posizioni basse del controllo scorrevole corrispondono a frequenze basse e meno alte, mentre le posizioni alte dei controlli scorrevoli si rendono in frequenze alte dei filtri e quindi filtrano meno frequenze alte.

Ritardo (Delay)				
Registra un segmento del suono riprodotto e lo riproduce continuamente (multi-eco).				
Parametri	Livello	Unità	Wet / Dry	Descrizione
<b>Tipo di FX (FX Type)</b>	Mono, Stereo			Mono crea un segnale mono che può essere sentito in entrambi gli altoparlanti contemporaneamente. Nel modo stereo, i segnali ritardati alternano tra l'altoparlante sinistro e quello destro. Il segnale Mono si sposta sull'altoparlante sinistro e il secondo segnale per l'effetto stereo viene inserito tra il segnale Mono nell'altoparlante contrario. In questo modo, viene raddoppiata la frequenza di feedback (o riduce il <b>Tempo di ritardo</b> a metà).
<b>Tempo di ritardo (Delay Time)</b>	1-1365	ms		Controlla il tempo tra le ripetizioni.
<b>Feedback</b>	0-127			Controlla il numero di ripetizioni fino allo svanimento dell'effetto. Scegliere posizioni basse dell'attenuatore per avere meno ripetizioni e posizioni alte per avere molte ripetizioni.
<b>Pre-Low-Pass</b>	2-8	kHz		Taglia le frequenze alte del segnale "Dry" sopra la frequenza di taglio impostata. Solo le frequenze al di sotto della frequenza della soglia vengono trasmesse per generare l'effetto. L'inclinazione della pendenza di filtro è di 12 dB. Il passo basso previo solo funziona con il suono ritardato. Il segnale "Dry" non è coinvolto.
<b>Smorzamento alto (High Damp)</b>	0-100	%		Filtro il quale fa sì che le frequenze alte di riverberazione diminuiscano più rapidamente del resto. Il controllo scorrevole va da 0% (senza smorzamento) fino a 100% (smorzamento massimo). Scegliere valori più alti per creare un delay che si allontani dalla distanza, mentre i valori di smorzamento bassi permettono che il delay sia vicino al suono "Dry".





## 11 IMPOSTAZIONI TRIGGER (TRIGGER SETTINGS)



Nella modalità **Impostazioni Trigger**, si può regolare il funzionamento del trigger sui pad, personalizzando ogni volta di più la batteria elettronica. Tenete conto che i tre pulsanti superiori cambiano riguardo **High Level**, **Head/Bow Threshold** e **Head/Bow Gain**.

Vi consigliamo di usare i preset di fabbrica per i pad (se disponibili), navigando sui menù **Trigger bank** e **Setup**. La G9 è, inoltre, dotata da un range di funzioni per regolare i pad in base allo stile di esecuzione.

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

- Trigger Detection:** Features a 'Peak' bar with 14 channels (Input, Kick, Snare, Tom 1-4, Ride, Hi-Hat, Crash 1-2, Aux 1-4). Includes 'Auto Select' (on/off) and 'Peak Detection' (Reset) buttons.
- Trigger Selection:** Shows 'Setup' for 'GEWA STUDIO' and 'Trigger Bank' for 'GEWA Snare 12inch'. Includes 'Head' and 'Rim' visual indicators.
- Trigger Settings / Advanced Settings:** Contains knobs for Head Gain (0), Head Threshold (3), Head High Level (68), Scan Time (40), Retrigger Mask (3), and X-Talk (4).
- Trigger Monitor:** Includes 'Master' (Mute, Volume -12 dB) and 'Pad Monitor' / 'X-Talk Monitor' sections for tracking performance across all 14 channels.

A vertical sidebar on the right contains icons for Performance, Kit Editor, Effects, Trigger Settings, General Settings, Tools, and Preview.

### 11.1 MODULO 1

#### 11.1.1 RILEVAMENTO DEL TRIGGER (TRIGGER DETECTION)

This close-up shows the Trigger Detection section with the 'Peak' bar and channel labels (Input, Kick, Snare, Tom 1-4, Ride, Hi-Hat, Crash 1-2, Aux 1-4). The 'Auto Select' button is set to 'on', and the 'Peak Detection' button is labeled 'Reset'.

L'insieme di funzioni Rilevamento del trigger contiene due categorie principali di funzioni:

- Selezione dei canali di ingresso (Pad)
- Monitoraggio del rendimento del trigger (Peak detection)

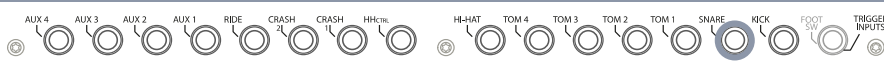
Non solo l'apparenza di questo modulo è la stessa di quella dell'insieme di funzioni **Selezione di canale (Channel Select)** nel **Kit Editor** → **Modulo 1**, ma anche il suo funzionamento è identico. Considerare, però, che il monitor del trigger funziona solo in modalità attiva e non vengono necessariamente visualizzati i valori del picco quando si cambia la schermata da Kit Editor a Trigger Setting. Prima di continuare, è molto importante capire che tutte le funzioni disponibili nei moduli 2 e 3 sono strettamente collegate con il pad selezionato sui **Canali di ingresso (Input Channels)**.

### 11.1.1.1 CANALI DI INGRESSO (INPUT CHANNELS)

L'ordine dei pad da sinistra a destra coincide con l'ordine di ingresso dei **Trigger Inputs** del pannello posteriore. Selezionare un pad collegato premendo il pulsante situato sopra il nome del pad. Un pad selezionato viene evidenziato.



#### G9 – Ingressi Trigger



La linea **Picco (Peak)** ricorda il valore più alto di velocity rilevato durante l'esecuzione per ogni pad (**velocity massima mediante tutti i componenti del pad**). Pertanto, si rileva un problema con il pad quando viene rilevato il colore del picco costantemente.

In ogni modo se dovesse essere necessario una regolazione, si può accedere ai **Impostazioni Trigger (Trigger Settings)** usando il **Monitor del pad (Pad Monitor)** (modulo 4).

La visualizzazione dei valori di velocity dipende dal tema dell'interfaccia utente selezionato. (Si veda **General Settings** → **Modulo 4** → **Device** → **UI Theme**)

La seguente tabella mostra il rapporto tra il valore di velocity, il tema di IU e i gradienti di colore utilizzati:

#### Scale di colori per il rilevamento di picco per tema di IU

	Tema di UI		
Valore di velocity MIDI	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	Protanopia Deuteranopia	Grayscale
Picco (126-127)			
Normale alto (125)			
Normale basso (1)			

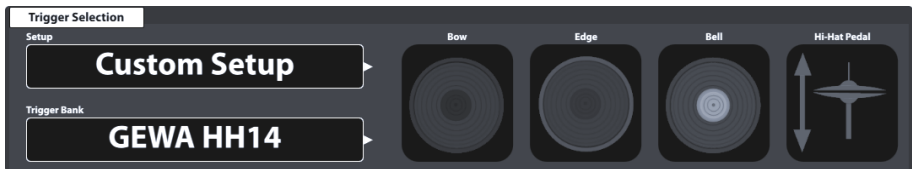
### 11.1.1.2 SELEZIONE AUTOMATICA (AUTO SELECT)

Con la selezione automatica è possibile selezionare un canale di ingresso colpendo direttamente il pad collegato. Occorre mettere la funzione su **[avviato (on)]**. Vi raccomandiamo di usare questa funzione con moderazione poiché è possibile colpire per sbaglio un altro pad.

### 11.1.1.3 RILEVAMENTO DEL PICCO (PEAK DETECTION)

Con questa funzione è possibile rilevare il massimo picco del pad. Questo è particolarmente importante per verificare il corretto funzionamento dei parametri del Trigger. Se si preme **[Reset]** vengono ripristinati i valori di fabbrica.

## 11.2 MODULO 2



### 11.2.1 TRIGGER SELECTION

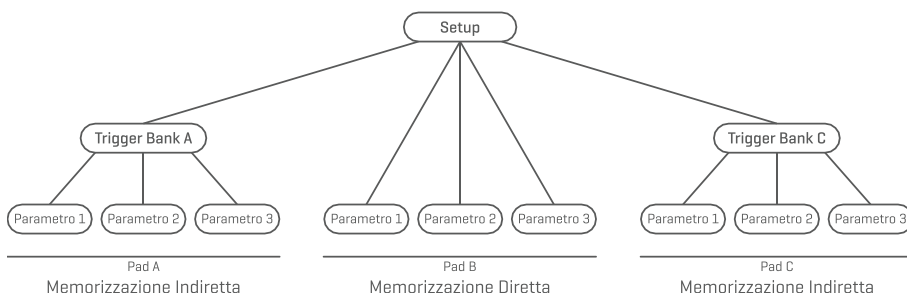
#### 11.2.1.1 IMPOSTAZIONE (SETUP)

Un insieme di Bank Trigger può essere raggruppato in un'impostazione che contiene tutte le Bank Trigger assegnate ai canali di ingresso disponibili. Come risultato, possono essere caricate tutte le Bank Trigger contemporaneamente caricando soltanto l'impostazione. Questo è particolarmente utile quando si utilizzano diversi parametri su molti pad. In questo modo si può salvare del trigger. Nella modalità **Effetti (Effects)** non è d'obbligo salvare le modifiche dei valori dei parametri (modulo 3) come nella **Trigger Bank** (modulo 2).

La funzione di **memorizzazione diretta** è anche disponibile quando viene salvata un'impostazione. Il campo Preset del Trigger Bank visualizzerà "**Regolazione personalizzata (Custom Setup)**", i cui valori dei parametri possono trasformarsi in una preset. Non dimenticarsi di salvare o di creare un'impostazione dopo la creazione di una Trigger Bank, altrimenti l'impostazione memorizzerà una Trigger Bank precedenti quando venga caricata una prossima volta. Nonostante ciò, siccome esiste un nuovo Trigger Bank è sempre possibile assegnare un altro preset quando è nuovamente salvata l'impostazione.




Le Impostazioni della figura, lo schema dei preset dei parametri di impostazione del Trigger ha la seguente struttura:



### 11.2.1.1.1 IMPOSTAZIONI STANDARD (STANDARD SETUPS)

Queste **Impostazioni** assegnano preset predefinite del **Trigger Bank** a tutti i **Canali di ingresso (Input Channels)** che memorizzano i valori dei parametri ottimizzati per i componenti del pad GEWA e si possono trovare nel navigatore **Trigger Bank Selection** su **Impostazioni standard (Default Presets)**.

Le **Impostazioni standard** sono pensate per avere la massima resa con i pad GEWA in dotazione. Nella seguente tabella si può visualizzare come ogni impostazione standard configura i canali di ingresso dei Trigger Bank (preset):

Impostazioni di fabbrica dall'impostazione shell di GEWA			
Entrata	Impostazione (Setup)		
	GEWA STUDIO Trigger Bank	GEWA PRO 5 Trigger Bank	GEWA PRO 6 Trigger Bank
Grancassa (Kick)	GEWA Kick 18inch	GEWA Kick 18inch	GEWA Kick 18inch
Rullante (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
 <b>Suggerimento</b>	<i>L'Impostazione di fabbrica predefinita è <b>GEWA STUDIO</b>. Se si è acquisita un'impostazione shell diversa da GEWA, caricare prima la relativa impostazione per assicurare l'ottimo rendimento del Trigger. (Si veda anche sezione 11.2.1.3.1 Carica sulla pagina 78)</i>		

Le impostazioni sopra visualizzate possono anche essere usate come punto di partenza per impostazioni di Hardware personalizzate.

Le seguenti sezioni sono una guida attraverso il processo di creazione di nuove impostazioni. Si potrà anche imparare a editare, rinominare, modificare e cancellare i preset esistenti.

### 11.2.1.2 TRIGGER BANK

A differenza dei suoni assegnati ai componenti del pad, i valori dei parametri del trigger non sono memorizzati direttamente nel kit, ma nel corrispondente preset, il quale è indipendente da qualsiasi kit. Questo ha senso perché il rilevamento del trigger è in rapporto con l'hardware e non dipende da nessun parametro di suono. Quando si cambia un suono, tutti i valori dei parametri di trigger continuano ad essere gli stessi, poiché si continua ad utilizzare lo stesso hardware. Per questo, tutta la sezione trigger funziona in modo diverso da quella del kit editor.

I trigger bank si memorizzano per canale di ingresso (pad), il quale contiene tutti i valori dei parametri in tempo reale di ogni componente del pad. La differenza nel concetto di **Selezionare suono (Sound Select)** (Kit Editor) e **Trigger Bank** (Impostazioni Trigger) risiede nel fatto che il nome sul campo Trigger Bank non viene modificato quando si preme sulle diverse icone dei componenti del modulo 2. Nonostante ciò, i parametri del **Trigger Settings** → **Modulo 3** verranno modificati in funzione del componente attivo.

Oltre al campo **Selezionare suono** nel Kit Editor, il campo Trigger Bank è un **Preset**, il quale aggiunge un altro passo nella gerarchia della memorizzazione dei valori dei parametri. Segue le regole e i principi del sistema di gestione delle preset di G9.

### 11.2.1.3 PRESET – TRIGGER BANK E IMPOSTAZIONI (TRIGGER BANK | SETUP)

La G9 fornisce una varietà di opzioni per gestire le librerie di preset. Si può accedere alla libreria e alle sue funzioni premendo sul campo **[Preset]**. Riguardo Trigger Preset, nel modulo 2 si trovano i campi preset relativi alle impostazioni e alle Trigger Bank, i valori dei parametri memorizzati in questi campi di preset si possono visualizzare nel modulo 3. Si veda la seguente Cattura schermo quale riferimento:



La G9 distingue tra **Preset di fabbrica** (Icona con lucchetto) e **Preseti dell'utente** (senza icona del lucchetto). Entrambi sono presenti nell'elenco che appare toccando un campo di preset. Riguardo le **Impostazioni (Setups)**, i campi e i navigatori hanno il seguente aspetto:




Nel caso delle **Trigger Banks**, il relativo Navigatore di preset è strutturato nel seguente modo:

**Trigger bank- Campo e Navigatore di preset**

Campo Preset



Trigger Bank

**GEWA Snare 12inch** 

Navigatore di preset - Trigger bank di fabbrica

Selezione di trigger banks


Preset di fabbrica		Preset dell'utente	
Grancasse	Pad	Piatti	Hi-Hats
<b>GEWA Kick 18inch</b>	<b>GEWA Snare 12inch</b>	<b>GEWA Crash 14inch</b>	<b>GEWA HH14</b>
<b>GEWA Kick Pad</b>	<b>GEWA Snare 14inch</b>	<b>GEWA Ride 18inch</b>	
	<b>GEWA Tom 10inch</b>		
	<b>GEWA Tom 12inch</b>		
	<b>GEWA Tom 14inch</b>		
	<b>GEWA Pad 10inch</b>		
	<b>GEWA Pad 12inch</b>		

Carica  Nuovo  Barra di funzioni

**Navigatore di preset – Trigger bank dell'utente**











Selezione di trigger banks X

Preset di fabbrica		Preset dell'utente	
Grancasse	Pad	Piatti	Hi-Hats
<b>Il mio Pad di grancassa</b>	<b>La mia cassa personalizza</b>		<b>HH GEWA personalizzato</b>
	<b>Il mio tom personalizzato</b>		

Carica  Salva  Rinomina  Nuovo  Cancella  Barra di funzioni

Sulla parte inferiore di ogni elenco, si trovano tutte le funzioni che si possono applicare ad ogni insieme di preset, in base dall'entrata evidenziata. Riguardo i preset dell'utente, la gamma di opzioni è più ampia giacché i preset di fabbrica non si possono editare. Premere i preset dell'utente o i preset di fabbrica sulla finestra di dialogo. Selezionare preset per fare il paragone. Nella seguente tabella si possono visualizzare le funzioni disponibili:

**Gestione dei preset - Barra di funzioni**

Tipo di preset	Funzione				
	Carica	Salva	Rinomina	Nuovo	Cancella
 Preset di fabbrica				 	
Preset dell'utente				 	

Le seguenti sezioni spiegano le funzionalità della Barra di funzioni.

### 11.2.1.3.1 CARICA PRESET

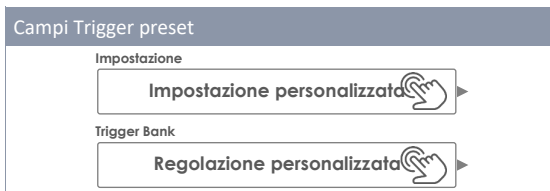
Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul preset che desidera caricare.
3. Premere **[Carica]** sulla Barra di funzioni.

La finestra di dialogo chiude automaticamente, e il nuovo preset è attivo.

### 11.2.1.3.2 SALVARE NUOVI PRESET

Al momento di preparare, controllare se il campo **[Preset]** contiene il nome "**Regolazione personalizzata (Custom Setting)**" o "**Impostazione personalizzata (Custom Setup)**". Questo indica che i valori sono cambiati e differiscono dai valori memorizzati con la variabile attiva **Trigger Bank** o **Impostazione (Setup)**.



Con **Regolazione personalizzata/Impostazione personalizzata** visibile, procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere **[Nuovo]** sulla parte inferiore dell'elenco a discesa.
3. Identificare con un nome il preset con la tastiera.
4. Confermare premendo **[OK]**.



**Suggerimento:** Verrà aggiunta una Trigger Bank appena creata soltanto alla libreria dei preset. Non si memorizza automaticamente con l'impostazione attiva. Per assicurarsi che il nuovo preset venga caricato insieme all'impostazione, si dovrà salvare anche l'impostazione dopo. Se non si realizza questo, verranno ricordati i trigger bank precedenti la prossima volta che si carichi l'impostazione.

### 11.2.1.3.3 MEMORIZZAZIONE DIRETTA DI VALORI DEI PARAMETRI - IMPOSTAZIONI (SETUPS)

La G9 permette di memorizzare i valori dei parametri direttamente nell'impostazione senza salvare i preset individuali per i trigger bank. Invece di un nome di preset, il campo **Trigger Bank** visualizzerà "**Impostazione personalizzata (Custom Setup)**". Questo è il caso quando i valori dei parametri differiscono da un preset già esistente. È ancora possibile salvare le regolazioni personalizzate come un preset più avanti e permettere che certi valori dei parametri siano disponibili anche per altre impostazioni.

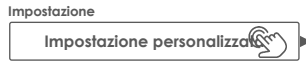
Ci sono a disposizione due opzioni di memorizzazione:



- a. Sovrascrivere un'impostazione già esistente
- b. Creare una nuova impostazione

Se si seleziona la memorizzazione diretta dei valori dei parametri, procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Impostazione (Setup)]** per aprire il navigatore **Selezione trigger setup**.



2. Scegliere tra una delle seguenti opzioni:
  - a. Sovrascrivere un'impostazione già esistente evidenziando un nome sull'elenco e premendo **[Salva]**.
  - b. Creare una nuova impostazione premendo **[Nuovo]** sulla Barra di funzioni, introdurre un nome e confermare premendo **[OK]**.

#### 11.2.1.3.4 SOVRASCRIVERE PRESET

Si possono sovrascrivere i preset dell'utente con i valori attuali impostati nell'interfaccia. Questa funzione non è disponibile per i preset di fabbrica (icona con lucchetto).

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere sul nome del preset che si desidera sovrascrivere.
3. Premere **[Salva]** sulla Barra di funzioni.

#### 11.2.1.3.5 RINOMINARE PRESET

Il cambiamento del nome di un preset interesserà solo il nome del preset e conserverà i valori dei parametri individuali. Questa opzione solo è disponibile per i preset dell'utente (senza l'icona del lucchetto).

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul nome del preset dal menù a tendina.
3. Premere **[Rinomina]** sulla Barra di funzioni.
4. Modificare il nome del preset usando la tastiera
5. Confermare premendo **[OK]**.

#### 11.2.1.3.6 CANCELLARE PRESET DELL'UTENTE

Questa funzione non è disponibile per i preset di fabbrica (icona con lucchetto).

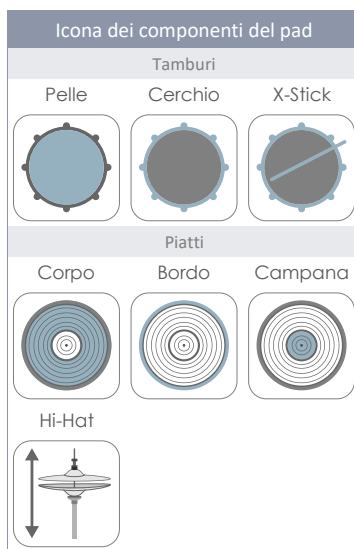
Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul nome di una preset dell'elenco a discesa.
3. Premere **[Cancella]** sulla Barra di funzioni.

### 11.2.1.4 COMPONENTI DI PAD

Le icone dei componenti del pad sono situate sul lato destro del modulo 2. Si può premere su una icona per attivare il componente, in modo di accedere ai parametri del modulo 3. L'aspetto dell'icona e la loro denominazione dipendono dalla **Trigger Bank** assegnata. Al momento di assegnare una Trigger Bank di piatti, verranno evidenziate l'icona Corpo/Campana/Bordo e i parametri del piatto nel modulo 3, nonostante il relativo canale di ingresso sia segnato come per esempio, Cassa. Questo significa che nella maggioranza dei casi può convertire un canale di ingresso di pad in una entrata di piatto e viceversa. Comunque, non tutti i componenti della trigger bank possono essere accessibili poiché vi è un disegno di hardware diverso dal canale nella piastra di trigger. Capito l'Editore di Batterie della G9, è importante sottolineare che tutti i complessi di funzioni e di parametri dei moduli 3 e 4 fanno sempre riferimento al pad selezionato su **Canali di ingresso (Input Channels)** e il suo **Componente** attivo (icona di componente sul modulo 2). Il suono assegnato a un componente viene visualizzato sul campo **[Selezionare suono (Sound Select)]**. Il nome del suono e le tabelle di icone dei componenti utilizzano gli stessi **valori di colori**, in modo che si possa visualizzare rapidamente quale componente è attivo. Quando vengono cambiati il pad o il componente, i suoni (modulo 2) e i valori dei parametri (moduli 3) verranno conseguentemente aggiornati.

Per conservare un registro delle regolazioni del suono, si può visualizzare questa modalità come una cascata di Canale di ingresso, Componente e Parametri:



## 11.3 MODULO 3

Questo modulo alloggia tutti i parametri accessibili rilevanti per regolare con precisione il rendimento dello trigger dei suoi pad. Qui si può calibrare la G9 a un dispositivo di terzi e in questo modo ottimizzare la comunicazione tra i pad e la console.

Nel caso di presentarsi problemi con il trigger, iniziare sulla base dei seguenti parametri **Impostazioni (Setups)** e **Trigger Banks** e provare ad utilizzare i parametri disponibili.

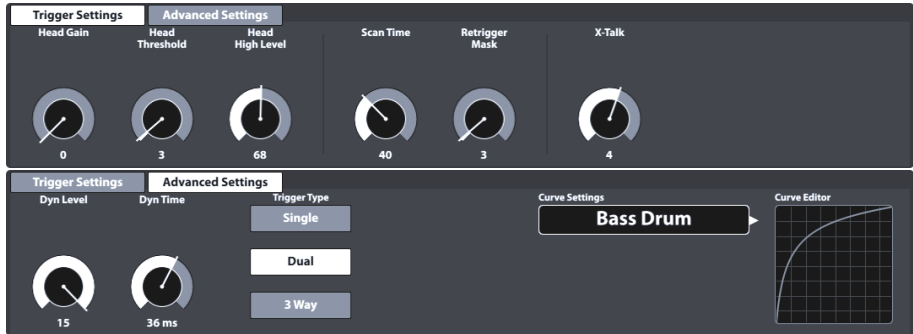
**i Suggerimento:** Se disponibile, caricare prima le **le Trigger Bank** forniti. Riguardo i dispositivi GEWA, le **Impostazioni standard (Standard Setups)** assegnano le **trigger bank** per i dispositivi GEWA a tutti i canali di ingresso.

Questa sezione è centrata sulla spiegazione dei parametri e i termini, in modo di capire quale parametro esaminare quando si produce un problema determinato.

Alla fine, quando si sia soddisfatti con il rendimento, salvare i valori dei parametri come un preset (Trigger Bank oppure direttamente come una Impostazione). La Gestione dei preset riguardo

l'impostazione del trigger viene spiegata più dettagliatamente nella sezione precedente (*Vedere sezione 11.2.1.3 Preset – trigger bank e impostazioni (Trigger Bank | Setup) sulla pagina 76*).

I parametri di trigger accessibili dipendono dal componente da regolare. Si possono, quindi, compilare tutti i parametri su una mappa semplice. Nell'interfaccia dell'utente, i parametri vengono distribuiti in 2 insiemi di funzioni nel modulo 3: **Regolazioni Trigger (Trigger Settings)** e **Regolazioni avanzate (Advanced Settings)**.



La seguente tabella enumera tutti i parametri disponibili per componente:

Parametri di trigger per componente										
Parametri				Componenti						
				Tamburi			Piatti			
				Gran cassa	Altro					
Nome del parametro		Unità	Livello di valori	Pelle	Pelle	Cerchio	Arco	Bordo	Campana	HH Controllore
Regolazioni Trigger (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							•
Regolazioni Avanzate (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)			•	•	•	•	•	•	•	

\* Le 3 vie è una specialità dei piatti ride analogici Roland™, in cui la campana e altri componenti sono separati dalla propria spina/presa. Se vengono utilizzati questi piatti, quando si sceglie il canale di ingresso del ride di G9, l'aux1 verrà impostato automaticamente come canale di campana. I canali opzionali sono Aux1-3, dove il seguente canale Aux viene sempre definito come canale di campana. A questo scopo, l'aux 4 non è adeguato, poiché manca il canale di campana (il quale dovrebbe essere l'aux 5 che non esiste).

Per capire meglio come agisce ogni parametro sul rilevamento dei segnali di trigger, le sezioni successive offrono del materiale esplicativo. Si vedrà ogni parametro seguendo l'ordine della disposizione di IU.

### 11.3.1 REGOLAZIONI TRIGGER (TRIGGER SETTINGS)



Questo è il primo degli insiemi di funzioni che contengono parametri di trigger. Si vedano le sezioni successive per ottenere delle spiegazioni e consigli per delle migliori pratiche di ogni parametro.

#### 11.3.1.1 GUADAGNO (GAIN)

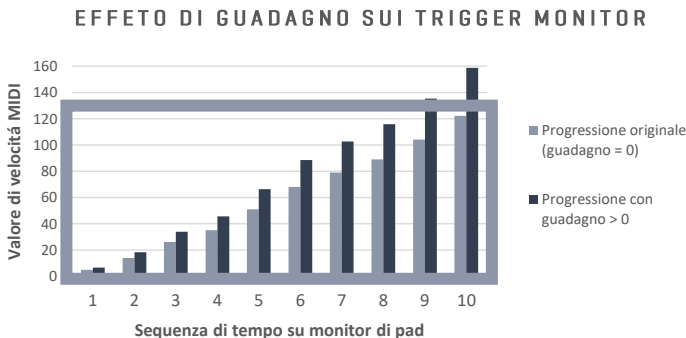
Questo è semplicemente un'amplificazione dei segnali di trigger ricevuti prima dell'entrata. Alcuni elementi piezo-ceramici disponibili nel mercato producono dei segnali precisi, ma deboli, che possono essere amplificati dalla caratteristica di guadagno prima di essere riconosciuti come segnali di ingresso. La costruzione del pad utilizzato può anche contribuire alla comparsa di segnali deboli.

Utilizzare questa funzione senti che il volume complessivo prodotto è più basso di quello dei pad collegati alla propria G9. Questo pad può rendersi utile quando si collegano dei pad di altri fabbricanti.

I valori dei parametri di guadagno vanno da 0 (senza amplificazione) a 8 (amplificazione massima).

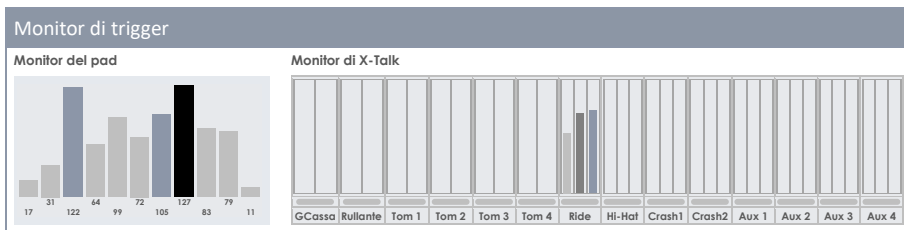
I valori di guadagno basso vengono consigliati per i pad che producono dei segnali elettrici alti e i valori di guadagno più alti sono adeguati per i pad che producono dei segnali elettrici più deboli.

La seguente immagine fa visualizzare l'effetto di aumentare il valore di guadagno con la stessa progressione di velocità sul **Monitor di pad (Pad Monitor)** (modulo 4):



Il guadagno moltiplica il segnale da un certo fattore. I risultati al di sopra della velocity massima di 127 provocheranno un taglio il quale farà sì che si perda la dinamica nello spettro superiore. Aumentare il guadagno lentamente fino ad ottenere una risposta che si senta naturale e i colpi più forti producano valori di velocità di 127. Tenere anche conto di che è difficile controllare la dinamica quando il segnale è debole. Comprendere il **Guadagno (Gain)** sempre insieme alla **curva di trigger (trigger curve)** assegnata. Stabilire, inoltre, i valori di **livello alto (High Level)** può produrre un

ritaglio quando si comprime il livello dei segnali di ingresso mappati al livello di velocità di 0-127. La progressione deve sentirsi come in una batteria acustica, a meno che si cerchino altri risultati.



### 11.3.1.2 SOGLIA (THRESHOLD)

Con questo dial si regola la soglia di velocity a partire dalla quale nella G9 si accettano i segnali di rilevamento (tensione). Le soglie basse sono di preferenza per i batteristi sensibili, ma spesso provocano inneschi a causa delle vibrazioni dell'ambiente. Detti segnali non sono desiderati e producono dei suoni non desiderati che sono causati quando si colpisce un pad.

Il nome della soglia va sempre preceduto dal nome del componente attivo ed è disponibile per quasi tutti i componenti, tranne per la campana (piatti). I sensori di campana e di bordo lavorano insieme e quando si regola il sensore di bordo, vengono automaticamente regolate le qualità della campana.

#### Livello dei valori dei parametri di soglia 1-127

**Per entrate piezo:** Livello di soglia di entrata. Stabilisce il livello minimo (elettrico relativo) sul quale verrà rilevato un segnale come colpo. Questa è una delle principali regolazioni che compromettono il rendimento generale della batteria e il miglior valore reale dipende dai tipi di pad utilizzati. Può portare tempo trovare il miglior valore.

**Per entrate di cerchio/bordo dell'interruttore (Rim/Edge Switch):** Soglia dell'interruttore di ingresso. Stabilisce il livello al di sotto del quale l'interruttore viene rilevato come colpito/premuto. Tenere conto che nella velocità reale delle entrate di bordo/pelle dell'interruttore, la velocità reale deriva dal segnale di piezo dell'entrata di pelle/arco. Il miglior modo di stabilire una soglia corretta in un'entrata di interruttore, è verificare il **Monitor del pad (Pad Monitor)** alla ricerca di messaggi di **Choke**. Con un valore soglia adeguato, si dovrebbe visualizzare almeno un messaggio di Choke quando si preme l'interruttore. Se rilevati, questi messaggi di Choke appaiono come sbarre nere con un valore di velocità costante di 127. Dipendendo dal tipo di trigger selezionato e dal modo in cui viene applicata la pressione al sensore, è possibile che vengano visualizzati più messaggi di Choke. Se viene applicata una pressione a un sensore FSR e non si visualizzano dei messaggi di Choke sul Monitor del Pad, allora la Soglia deve essere regolata. Meglio esplorare tutto lo spettro di Soglia per determinare i limiti tra i quali si ottengono i messaggi di Choke.

**Soglia di campana (Bell Threshold)** è importante per la terza zona di un pad/piatto di stile Yamaha di 3 zone. Stabilisce il livello al di sotto del quale l'interruttore della campana viene rilevato come colpito/premuto. Questo livello deve essere inferiore al livello della soglia di ingresso del Cerchio/Bordo di uno sparatore di tipo interruttore. Se il pad collegato è di tipo piezo/interruttore di zona dual o un piatto Roland a 3 vie, la **Soglia di campana** deve essere regolata a 0 per evitare scatti falsi di note del Campana.

**Come procedere:**

I componenti di colpo rilevati dagli elementi piezoelettrici (ad esempio, la pelle) sono molto soffici e cominciano con la soglia più bassa, aumentandola gradualmente fino al punto nel quale i colpi non sono riconosciuti dal **Monitor di trigger (Trigger Monitor)**. Tornare dopo ai passi 1 e 2 nella soglia. In questo modo, si regola la soglia al punto più basso possibile e al punto più alto possibile. Riguardo le entrate dell'**Interruttore (Switch)** il procedimento funziona alla rovescia. Dato che i sensori di tipo Interruttore portano già una tensione bassa in modo permanente, la tensione scende quando viene premuto/attivato il sensore. Aumentare la soglia gradualmente e selezionare la soglia più alta la quale restituisce ancora i messaggi di colpo sul **Monitor del pad (Pad Monitor)**.

**11.3.1.3 LIVELLO ALTO (HIGH LEVEL)**

Livello alto (superiore) dell'entrata. Insieme alla **Soglia (Threshold)** stabiliscono i limiti della gamma dei segnali elettrici relativi ai quali viene assegnato il livello di valori di velocità MIDI (0-127). I segnali con livelli elettrici relativi tra Soglia e Livello alto produrranno note MIDI con velocità tra 1 e 127. Qualsiasi segnale con livelli elettrici relativi al di sopra del **Livello alto (High Level)** produrrà note MIDI con una velocità di 127. Quanto più separati siano la Soglia e il Livello alto, va meglio, sempre che si possano ottenere note MIDI con una velocità di 127 per i colpi più forti. Considerando questo, non si perderà quasi nessuna dinamica fino a che non si arrivi al **Livello alto-Soglia<25~38**. Se si stabilisce il Livello alto al massimo (127), e incluso così si ottengono facilmente delle note MIDI con la velocità 127. Probabilmente si abbia un pad molto "caldo" e si può perdere la dinamica del colpo. Tentare di abbassare il **Guadagno (Gain)**. Se questo non è sufficiente, probabilmente si avrà bisogno di usare un potenziometro nell'entrata.

**Livello di valori dei parametri di livello alto:** 8-127



**Suggerimento:** Il livello di valori di Livello alto (High Level) della G9 rende i segnali elettrici relativi al livello di valori MIDI (0-127). Non confondere questo livello con la velocità MIDI. Dipendendo dalla forza dei segnali che produce un pad, è possibile abbassare il Livello alto al di sotto dei 127 e persino raggiungere velocità di 127.

**11.3.1.4 TEMPO DI SCANSIONE (SCAN TIME)**

Tempo minimo di scansione per l'entrata. Misurato/visto in 1/10 di millisecondi, si può regolare tra 10 e 100 (1 - 10ms). Quando la G9 rileva un segnale al di sopra la **Soglia (Threshold)**/Soglia dinamica, conserverà il campionamento per la durata del periodo di **tempo di scansione** stabilito prima di marcare il segnale come registrato e prepararlo per essere inviato via MIDI. Di seguito, la G9 esegue un'altra scansione di tutte le entrate di trigger alla ricerca dei segnali registrati.

La latenza esatta del sistema (dal colpo fino al suono) consiste nel ritardamento dal sensore fino all'entrata, 1 millisecondo fisso per un parametro di latenza che non si può editare (segnali di trigger da analisi), il parametro **Tempo di scansione** e il tempo che impiega il messaggio MIDI derivante, in produrre il suono nel motore di suono. **Tempo di scansione** e Latenza descrivono i limiti di latenza minima e massima nel rendimento del trigger nel seguente modo: la latenza di trigger della G9 è almeno Latenza (1ms) e massimo [Latenza (1ms) + **Tempo di scansione**].

Ridurre il **Tempo di scansione** migliorerebbe la latenza e può peggiorare la precisione del livello. Aumentarlo peggiorerebbe la latenza e può migliorare la precisione del livello.

In genere, per impostare i piatti/pad di gomma, il tempo di scansione di 20 (2ms) è sufficiente per il rilevamento adeguato del livello del segnale. Per i pad di maglia, è possibile che si debba aumentare il tempo di scansione a 30~50; quanto più grandi siano i pad di maglia, maggiore sarà il **tempo di scansione** necessario per il rilevamento corretto del livello del segnale.

**Livello di valori dei parametri di tempo di scansione:** 10-100

### 11.3.1.5 RETRIGGER MASK

Periodo di nuovo trigger in millisecondi per l'entrata. Determina quanti millisecondi devono trascorrere dopo di un segnale previamente rilevato affinché un nuovo segnale venga rilevato, con lo scopo di prevenire un effetto 'mitragliatrice' o uno trigger falso dovuto alla vibrazione dopo un colpo. Come regolazione di soglia, questo è uno dei parametri più importanti e può portare tempo a trovare il miglior valore. L'ideale è regolarlo il più basso possibile e permettere alla **Soglia (Threshold)** di combattere l'effetto secondario di 'mitragliatrice', nonché i falsi scatti. Se nonostante incluso con i livelli di **Soglia** più alti e i tempi di decadimento della soglia dinamica (**Dyn Time**), si ottengono questi effetti non desiderati, è possibile che ci sia bisogno di aumentare il **livello del Nuovo trigger (Retrigger Mask)**. Nei **pad e piatti "fatti da te"**, i migliori valori di Mascheramento di nuovo trigger sono nel livello da 4 a 12 millisecondi circa. Stabilire il Mascheramento di nuovo trigger molto alto potrà prevenire di fare un rapido rullo dei tamburi.

**Livello di valori dei parametri di mascheramento di nuovo trigger:** 1-127

### 11.3.1.6 X-TALK

**X-Talk** è un elemento che serve a evitare di sparare dei segnali non desiderati su altri pad. Quando gli strumenti sono montati su una scocca o su supporti che hanno contatto fisico, suonare uno strumento può causare delle vibrazioni come quelle di uno scontro. Come risultato, i sensori di trigger verranno attivati in modo più aggressivo dell'impatto delle onde sonore naturali sugli strumenti acustici circostanti. Di conseguenza, gli strumenti circostanti risponderanno con un suono il cui volume è anormalmente alto.

**X-Talk** permette di stabilire una **soglia** affinché altri scatti rispondano ai colpi su un pad determinato, intanto i valori di velocità al di sotto la soglia stabilita, sono semplicemente ignorati dall'unità d'analisi (Modulo G9). Questa pratica, però, ha un costo, giacché l'impatto fisico di due strumenti, uno sopra l'altro, è maggiormente mutuo. Le soglie alte di **X-Talk** funzionano contro i pad individuali di soglie di avviamento basse (esecutori sensibili) e qualsiasi problema fisico richiede spesso aumentare i valori di **X-Talk** su entrambi gli strumenti che causano il problema. Si deve prima controllare l'hardware e tentare di evitare il contatto fisico quanto possibile, prima di usare la funzione **X-Talk**.

**Livello di valori dei parametri di X-Talk:** 0-7

Vedere la sezione successiva su come lavorare con **X-Talk**.

#### 11.3.1.6.1 REGOLAZIONE DI PARAMETRI DI X-TALK

Se malgrado la migliore impostazione possibile di hardware, un pad è attivato da altri, si deve tentare di identificare il pad fonte, il quale invia i segnali MIDI non desiderati con il **Monitor di X-Talk (X-Talk Monitor)**. Poi, si deve aumentare il valore di X-Talk fino a, almeno, uno (1) su **entrambi** i pad (pad emittente e pad ricevente). Se il problema persiste, aumentare gradualmente il valore sul pad che riceve i segnali non desiderati. È importante che entrambi i pad abbiano valori di X-Talk di almeno uno per essere parte del gruppo X-talk. I valori alti di X-talk sul pad che subisce l'alterazione, non sortiranno l'effetto voluto, se non c'è almeno un altro pad collegato con un valore di X-talk di almeno 1. Soltanto si deve continuare aumentando i valori di X-talk sui pads che abbiano dei problemi. L'obiettivo è: così basso come possibile, e solo così alto come sia necessario per eliminare i segnali MIDI virali.



### 11.3.1.7 POSIZIONE ALTA (HIGH POSITION) - SOLO PEDALE HI-HAT

Regolare il livello alto del pedale, quando il pedale sia completamente aperto (libero). Se la regolazione è troppo alta, è possibile che non si possa accedere agli Strati dei Campioni di suono per i piatti Hi-Hat completamente aperti. Incluso quando i piatti siano completamente separati (posizione di riposo).

Si dovrebbero regolare la **Posizione Bassa (Low Position)** e la **Posizione Alta (High Position)** affinché i valori siano quanto più separati possibile e, allo stesso tempo, il pedale/controllore raggiunga posizioni estremi. Utilizzare i messaggi del Misuratore VU di **Posizione del pedale** (non molto preciso) o CC, visibili sul **Monitor del pad (Pad Monitor)**. Quando si utilizzano messaggi CC del Monitor del Pad come guida, bisognerebbe rendere un'impostazione affinché i messaggi CC non siano inviati dalla G9 in posizioni estremi del pedale.

**Livello dei valori dei parametri di posizione alta:** 0-127

### 11.3.1.8 POSIZIONE BASSA (LOW POSITION) - SOLO PEDALE HI-HAT

Regolare il livello basso del pedale, quando il pedale sia completamente premuto e i piatti siano in posizione chiusa. Questo corrisponde alla posizione più bassa che raggiungerà l'asse del controllore. Se la **posizione bassa (Low Position)** è regolata troppo bassa, è possibile che non possa ottenere suoni Hi-Hat completamente chiusi, perfino se i piatti sono in posizione chiusa con una grande quantità di pressione sul pedale del Hi-Hat.

**Livello dei valori dei parametri di posizione bassa:** 0-127

### 11.3.1.9 SENSIBILITÀ DI CHICK (CHICK SENSITIVITY) - SOLO PEDALE HI-HAT

Misurato contro il valore di messaggio MIDI CC: 0 - per apertura totale, 127 - per chiusura totale. Regolare il livello al di sotto del quale un pedale "pestato" genererà un "chick".

**Livello di valori dei parametri di sensibilità di chick:** 0-127

### 11.3.1.10 TARATURA DEL PEDALE (PEDAL CALIBRATION) - SOLO PEDALE HI-HAT

This function sets the values for **Low Position** and **High Position** by using a calibration wizard. Instead of trying out different values individually, this guided process will be especially useful in conjunction with 3<sup>rd</sup> party equipment, providing a good first estimate about the value range in which the equipment operates. Since Low Position refers to a closed position with maximum pressure and limited musical application, the routine will automatically define the closed position with less pressure at an offset of 15% above the determined **Low Position** value. After the calibration, some minor manual adjustments of the Low Position parameter might be necessary to compensate characteristics of different gear ratios between pedal and the Hi-Hat rod.

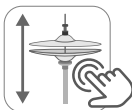
The following table explains the calibration wizard:

G9 – Taratura del pedale Hi-Hat

Elementi grafici

Suggerimenti

1



Premere l'icona del pedale hi-hat nel modulo 2 per selezionare il controller / pedale hi-hat.

2



Premere il tasto **[Calibra... (Calibrate...)]** nel modulo 3

3

**Calibrazione Hi-Hat**

High Position  
109

Low position  
90

Con questa finestra di dialogo è possibile calibrare i parametri Posizione bassa e Posizione alta del pedale Hi-Hat.

Per risultati ottimali, seguire le istruzioni passo dopo passo. Premere [Avanti] per iniziare la calibrazione.

Cancella

Avanti

Premere **[Avanti (Next)]** per iniziare la calibrazione.

4

**Hi-Hat Calibration**

High Position  
109

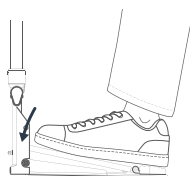
Low position  
90

**Low Position**

Premere il pedale fino in fondo e toccare [Calibra]. Quindi toccare [Avanti]

Cancella

Avanti



Applica una FORTE pressione prima di toccare **[Calibra (Calibrate)]**

5

**Hi-Hat Calibration**

High Position  
109

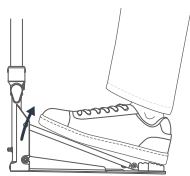
Low position  
84

**High Position**

Rilasciare completamente il pedale e premere [Calibra]. Quindi premere [Fine].

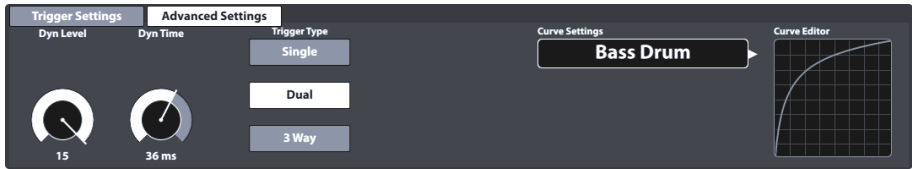
Cancella

Fine



Rilasciare completamente il pedale o rimuovere il piede prima di toccare **[Calibra (Calibrate)]**

## 11.3.2 REGOLAZIONI AVANZATE (ADVANCED SETTINGS)



Questo è il secondo degli insiemi di funzioni che contengono parametri di trigger. Vedere le successive sezioni per ottenere delle spiegazioni e consigli per le migliori pratiche di ogni parametro.

### 11.3.2.1 LIVELLO DINAMICO E TEMPO DINAMICO (DYN LEVEL & DYN TIME)

Livello di Soglia dinamico e tempo di decadimento della soglia dinamica per l'entrata. Sono pure due molto importanti parametri. Aumentare tanto il **Livello dinamico (Dyn Level)** quanto il **Tempo dinamico (Dyn Time)** indicherà alla G9 di eliminare lo trigger falso con più forza (interferenza tra le entrate e il doppio trigger). Portarli troppo alto può causare che la G9 perda alcuni colpi in rulli rapidi/di pressione. Il **Livello dinamico** stabilisce l'intensità con la quale la G9 cercherà di eliminare i falsi scatti. Il **Tempo dinamico** stabilisce durante quanto tempo verrà eliminato lo trigger sbagliato. Per la maggioranza dei pads/piatti in gomma, il **Livello dinamico** tra 8 e 15 e il **Tempo dinamico** tra 8 e 20 dovrebbero produrre migliori risultati. Per i pad di maglia può essere necessario aumentare il **Tempo dinamico** al di sopra di 20 e fino a 60.

Le **barre di trigger di GEWA (GEWA Trigger Trays)** per il design dovrebbero produrre i migliori rulli di pressione con valori di **Tempo dinamico** tra 8 e 10.

**Livello di valori dei parametri di livello dinamico:** 0-15

**Livello di valori di tempo dinamico:** 0-60 ms

### 11.3.2.2 SENSIBILITÀ DI SPLASH (SPLASH SENSITIVITY) - SOLO PEDALE HI-HAT

Stabilisce un numero di millisecondi che la G9 aspetterà prima di inviare una **nota di splash**, quando venga fatto un "**splash**". Si può regolare a qualsiasi valore al di sopra di 0. Se viene collocato su 0 si potranno solo rendere "**chicks**" (splash è disattivato). Quanto più alta sia la **sensibilità dello splash**, più facile sarà ottenere "splash", però saranno più lunghi i ritardi nel rilevamento. Se si regola a un valore troppo alto (15-30 millisecondi), è possibile che si cominci a notare la **latenza di splash**.

**Livello di valori dei parametri di sensibilità di splash:** 0-127

### 11.3.2.3 TIPO DI TRIGGER (TRIGGER TYPE)

Il tipo di trigger permette la comunicazione tra i vari tipi di pads di diversi fabbricanti. Le opzioni disponibili variano a seconda del componente selezionato. Non tutte le combinazioni sono possibili. Nel caso di "Individual", le regolazioni del Cerchio/Bordo e Campana non verranno considerate.

Tipo di trigger per componente		
Pelle/Arco (Head/Bow)	Cerchio (Rim)	Bordo (Edge)
Individual (Single)	Piezo	Interruttore (Switch)
Dual (Dual – GEWA predeterminato)	Interruttore (Switch)	
3 vie (3Way opzione GEWA)		

#### Individual (Single):

Pelle/Arco e Cerchio/Bordo vengono trattati come due pads diversi. Un'applicazione potrebbe essere un pad semplice di una sola zona con un solo trigger piezoelettrico.

#### Dual (Dual):

Regola il canale di Pelle/Arco in su, in modo che si spera che il i segnali della Pelle/Bordo usino lo stesso canale di ingresso della Pelle/Arco. In combinazione con questa opzione si deve anche specificare come verranno rilevati i segnali di Cerchio/Bordo (Piezo o Interruttore). Si può cambiare agli altri componenti premendo sulle icone dei componenti e si possono comprovare le regolazioni per ogni canale di ingresso.

Tutti i pads GEWA funzionano come pads **Duali** con rilevamento **Piezo** per **Cerchio** e **Interruttore (Switch)** per **Bordo** e **Campana**.

Quest'ultimo è impostato per cambiare automaticamente e si avvia nello stesso modo, appena sia assegnata una trigger bank di piatti a un canale di ingresso e venga selezionato Dual per Arco e Interruttore per il Bordo.

#### 3 vie (3Way):

Questa è una specialità dei piatti. Alcuni fabbricanti separano il canale della Campana dal resto, e questo consente una curva di velocità individual nella campana. I piatti GEWA sono compatibili con entrambi i metodi (Dual e 3 vie). Selezionare 3 vie per i componenti di Arco e cambiare per il componente di Bordo. Come risultato, la Campana viene regolato per cambiare automaticamente e il canale di ingresso insieme al canale di ingresso della Arco/Bordo verrà riservata al Campana. Collegare questa presa con un cavo TRS di ¼" alla presa esterna del suo piatto GEWA. Per ulteriori informazioni sul collegamento di piatti e tutti i possibili pari di canali di ingresso utilizzando 3 vie, vedere sezione 3.2.3.3 Piatti con canale per la campana separato sulla pagina 9.

#### Piezo e Interruttore:

Queste opzioni sono disponibili solo per i componenti Cerchio/Bordo/Campana e seguono il tipo di trigger usato. Per pads con 2 piezi per scattare la Pelle e il Cerchio, scegliere **Dual** per la **Pelle** e **Piezo** per il **Cerchio**. I piatti utilizzano principalmente una pellicola FSR per il rilevamento di Campana/Bordo e Choke. Scegliere **Interruttore (Switch)** per il componente Bordo, intanto la **Arco** può essere regolata su **Dual** o **3 vie (3Way)**.

### 11.3.2.4 REGOLAZIONI DI CURVA (CURVE SETTINGS)

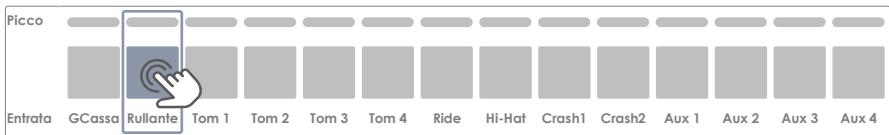
Incluso se i campioni degli strati di velocità consecutivi si registrano in modo lineale, la maggioranza dei metodi di trigger contemporanei seguono una progressione concava nel rilevamento dei se-

gnali. Questo significa che incluso se aumenta linearmente la velocità di un colpo, il metodo di trigger restituirà un valore di velocità che segue una traiettoria non lineale. Questo movimento nel rilevamento bisogna essere rettificato affinché il software selezioni un insieme di campioni di suono che coincida con l'intensità del colpo nel mondo reale. Per questo, la G9 si sposta con un numero limitato di curve che rappresentano diversi gradi di inclinazione del rilevamento. La scelta delle curve di velocità adeguate dipende dalla scelta dei componenti dei diversi fabbricanti (specificazioni tecniche) e dalle aspettative personali nella progressione del suono del riproduttore. Le **Preset** fornite sono curve ottimizzate per pads che utilizzano barre di trigger e i piatti GEWA e le curve prestabilite fornite compensano in parte questo effetto, in maniera tale che appaiono meno curve nell'interfaccia, massimizzando le possibilità di personalizzazione. La curva standard non solo ha un aspetto lineale, ma anche è disegnata per rendere una sensazione lineale nella dinamica uditiva. Nella sezione successiva si tratta l'assegnazione di curve prestabilite.

#### 11.3.2.4.1 ASSEGNAZIONE DI CURVE PRESTABILITE

Procedere nel seguente modo:

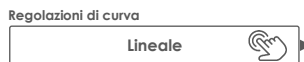
1. Selezionare un **Canale di ingresso (Input Channel)** sul Modulo 1 (Pad).



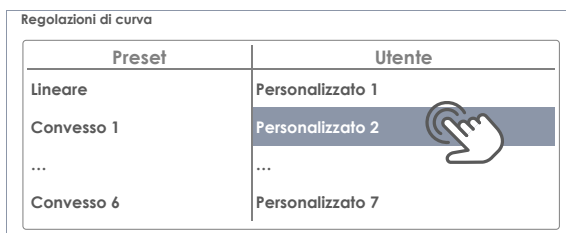
2. Selezionare il componente che desidera editare premendo la relativa icona sul modulo 2 (Selezione dello Trigger (Trigger Selection)).



3. Premere sull'insieme di funzioni **Regolazioni avanzate (Advanced Settings)** sul modulo 3.
4. Premere una volta sul campo **[Regolazioni di curva (Curve Settings)]**.



5. Selezionare una delle curve della colonna **Preset** o **Utente (User)** premendo due volte.

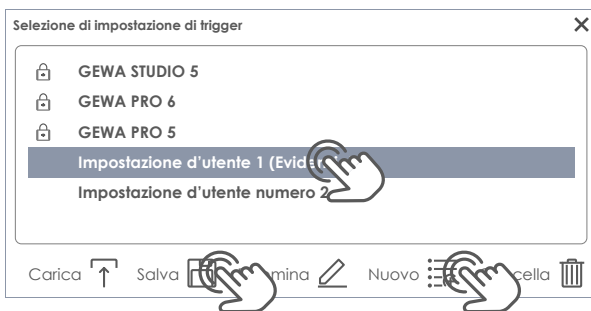


6. Registrare le modifiche realizzando una delle seguenti azioni:

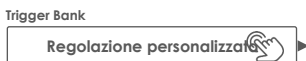
- a. Direttamente su una **Impostazione di trigger**:
  - i. Premere sul campo **Impostazione (Setup)** (modulo 2).



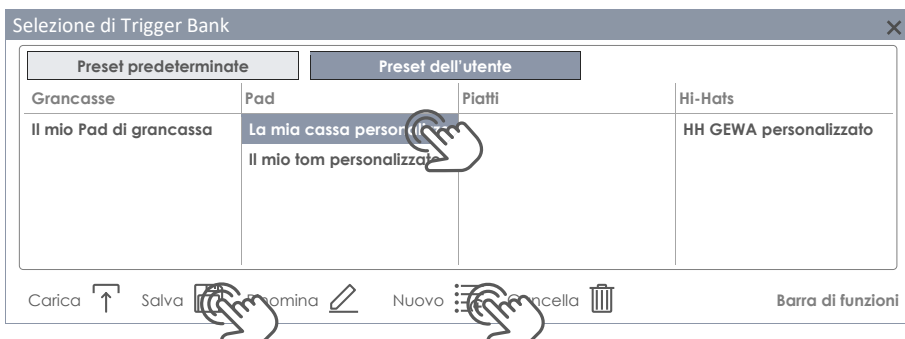
- ii. Evidenziare un'impostazione di utente sulla quale si desidera memorizzare la curva e premere **[Salva]**. Si può anche premere **[Nuovo]** sulla Barra di funzioni per creare una nuova impostazione.



- b. Come una **Trigger bank** (Preset indiretta):
  - i. Premere sul campo **[Trigger Bank]** (modulo 2).



- ii. Selezionare una trigger bank d'utente sull'elenco a discesa e premere **[Salva]** per sovrascrivere l'entrata evidenziata. Si può anche premere **[Nuovo]** per creare una nuova Trigger bank con i valori attuali dei parametri visibili nell'interfaccia dell'utente.



La seguente tabella visualizza l'elenco a discesa che si apre premendo sul campo **Regolazioni di curva (Curve Settings)**:

Regolazioni di curva (Curve Settings)	
Preset	Utente (Da editare)
Lineale (Linear)	Personalizzato 1 (Custom 1)
Convesso 1 (Convex 1)	Personalizzato 2 (Custom 2)
Convesso 1 (Convex 1)	Personalizzato 3 (Custom 3)
Convesso 2 (Convex 2)	Personalizzato 4 (Custom 4)
Convesso 3 (Convex 3)	Personalizzato 5 (Custom 5)
Convesso 4 (Convex 4)	Personalizzato 6 (Custom 6)
Convesso 5 (Convex 5)	Personalizzato 7 (Custom 7)
Concavo 1 (Concave 1)	
Concavo 2 (Concave 2)	

**i** **Nota bene:** Le curve di trigger funzionano al livello dei componenti del pad. L'assegnazione di una nuova curva interesserà solo il componente attivo (Pelle, Cerchio, ecc.) sul modulo 2 del pad selezionato su Canali di ingresso (modulo 1). Si deve assicurare che sia attivato il componente di pad corretto (premere la relativa icona) e ripetere il procedimento per il resto dei componenti, se bisogno.

Se non si può trovare una curva tra le curve preregolate che possa compiere le aspettative, esiste l'opzione di creare **fino a 7 curve personalizzate**. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione successiva.

### 11.3.2.5 EDITORE DI CURVA (CURVE EDITOR)

Insieme alle curve preregolate, si possono creare e regolare con precisione, curve di trigger personalizzate. Queste curve sono specifiche per il componente selezionato (ad esempio, campana o pelle). Questo significa che si può regolare la curva di velocità dei componenti indipendentemente uno dagli altri. La scelta del tipo di curva dipende da come progredisce la tensione generata dal sensore con la velocità del colpo. Con questa funzione, la G9 permette la compensazione di diversi metodi di rilevamento di trigger e tipi di sensori di diversi fabbricanti.

Nel mondo acustico, il rapporto tra il volume e la velocità dei colpi è tipicamente lineare, ma il rapporto tra la tensione generata dal sensore dipendendo dalla velocità del colpo, è tipicamente concava. Questo significa che senza qualche compensazione, la piastra di trigger si occuperebbe continuamente degli strati di campioni della banca di suoni che sono stati registrati con velocità di colpi più basse. I colpi soffici suonerebbero anormalmente silenziosi con un aumento del volume anormalmente basso. La funzione di una curva di protezione è semplicemente compensare gli errori causati dal sensore e portare il rilevamento dei segnali in armonia con il mondo acustico, in modo tale che gli strati dei campioni vengano estratti dalla banca di suoni che coincidano con l'intensità del colpo.

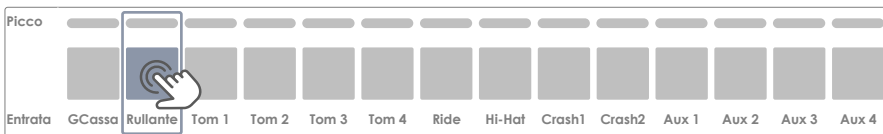
Conoscendo questo, si sa che le curve di protezione devono essere tipicamente convesse, sebbene non si conoscano le caratteristiche reali di un determinato sensore. Incluso il modo di collegare un pezzo all'hardware può alterare in modo drastico la curva di rilevamento. Trovare pertanto la curva di compensazione perfetta è sempre una questione di prova e sbaglio.



La sezione successiva è una guida attraverso un procedimento tipico di creazione di curve personalizzate nella G9.

### 11.3.2.5.1 CREAZIONE DI CURVE PERSONALIZZATE

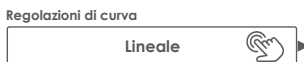
1. Selezionare un **Canale di ingresso (Input Channel)** sul Modulo 1 (Pad).



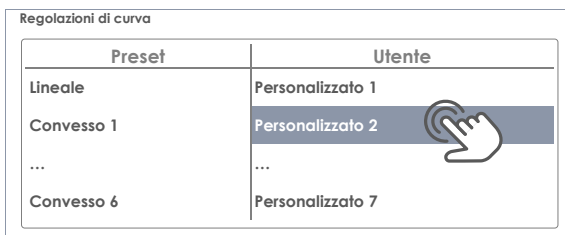
2. Selezionare il componente che desidera editare premendo la relativa icona sul modulo 2 (Selezione dello trigger (Trigger Selection)).



3. Sull'insieme di funzioni **Regolazioni avanzate (Advanced Settings)** (modulo 3) premere una volta sul campo **[Regolazioni di curva (Curve Settings)]**.



4. Selezionare una delle curve della colonna Preset dell'**utente** premendo due volte.

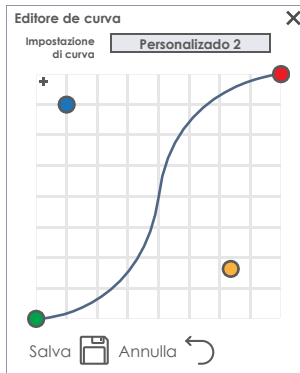


5. Premere una volta sul campo **[Editore di curva (Curve Editor)]**.

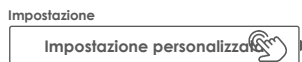


6. Editare la curva scorrendo i punti e comprovare gli effetti toccando il pad.

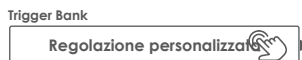




7. (Opzionale) Aggiungere o eliminare un altro punto di controllo premendo [+].
8. (Opzionale) Rinominare la curva premendo sul campo **[Impostazione di curva (Curve Settings)]** per aprire la tastiera.
9. Premere **[Salva]** sull'Editore di curva per memorizzare la nuova forma della curva.
10. La curva in sé è una preset che solo avrà effetto se va assegnata a una preset o impostazione della banca di trigger. Le curve già assegnate agli ordini di preset di trigger superiori, verranno attualizzate su trigger bank e impostazioni immediatamente dopo che sia stata salvata la forma della curva (passo 9). In questo caso, i seguenti passi sono opzionali. Procedere nel seguente modo:
  - a. Memorizzare direttamente su una **impostazione** di trigger:
    - i. Premere sul campo **[Impostazione (Setup)]** (modulo 2).
    - ii. Premere **[Salva]** per sovrascrivere un'impostazione di utente evidenziata oppure premere **[Nuovo]** per creare una nuova impostazione per l'impostazione del suo pad.



- b. Memorizzare come **trigger bank** (indiretto):
  - i. Premere sul campo **[Trigger Bank]** (modulo 2).
  - ii. Premere **[Salva]** per sovrascrivere una Trigger bankd'utente evidenziata oppure premere **[Nuovo]** per creare una nuova Trigger bank per il pad.



**i** **Suggerimento:** Modificare, rinominare e salvare le curve dell'utente già assegnate non genereranno una "**Regolazione personalizzata (Custom Setting)**" sul campo Trigger Bank. A suo posto, si conserva il nome della trigger banche i cambiamenti salvati nelle forme delle curve verranno attualizzati in ogni impostazione o trigger bank al quale venga assegnata la curva. In questo caso, non si deve registrare la trigger bankin modo separato.

**i** **Nota bene:** Solo possono essere editate le curve di trigger personalizzate!

Funzioni utili per la finestra di dialogo della curva:

Editore di curve - Barra di funzioni



Annulla (Ritorna alla forma della curva iniziale prima di aprire l'Editore di curve)



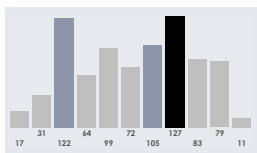
Salva (Salva i punti della cura come si vedono sull'interfaccia dell'utente)

## 11.4 MODULO 4

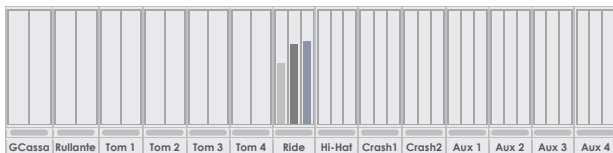
### 11.4.1 MONITOR DI TRIGGER (TRIGGER MONITOR)

Monitor di trigger

Pad Monitor



Monitor di X-Talk



In questo modulo si trovano tutti i monitor visuali i quali cercano i segnali di ingresso di ogni componente del pad. I risultati vengono visualizzati principalmente per colori, che cambiano in funzione del tema della IU attiva (vedere **General Settings** → **Modulo 4** → **Device** → **UI Theme**).

Gli schemi di colore per i monitor di trigger sono scelti nel seguente modo:

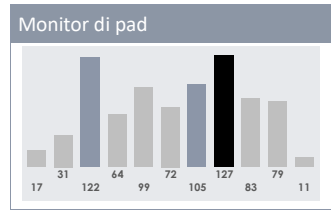
Colori del monitor di trigger per tema di IU

		Pad   Arco	Cerchio   Bordo	Campana	Choke
Tema di IU (UI Theme)	GEWA Red GEWA Classic GEWA White Tritanopia	[Red]	[Yellow]	[Teal]	[Black]
	Deuteranopia Protanopia	[Blue]	[Yellow]	[Teal]	[Black]
	Grayscale	[Dark Gray]	Bianco	[Medium Gray]	[Black]

Si vedano le sezioni successive per conoscere il funzionamento di ogni monitor, in modo da poter interpretarli.

### 11.4.1.1 MONITOR DI PAD (PAD MONITOR)

Realizzare un monitoraggio su ogni segnale del pad selezionato sul modulo 1 (**Canali di ingresso (Input Channels)**) quando sia ritornata la velocità di colpo nel livello MIDI standard da 1 a 127. Una serie del tempo degli ultimi 4-5 colpi, viene visualizzata sulla finestra di visualizzazione. I colpi della pelle e il cerchio rilevati sono distinti dal colore delle barre e dipendono dal **tema de IU** scelto. Il valore della velocità reale viene visualizzato sulla parte inferiore di ogni picco e viene visualizzata per l'altezza della barra.

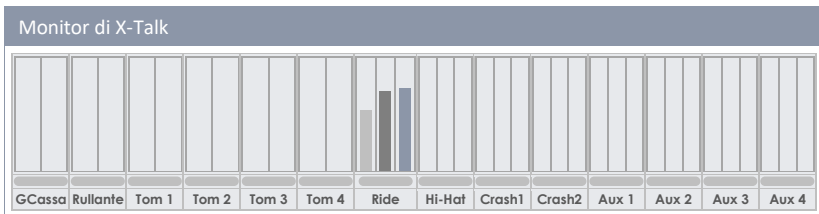


Il monitor del pad è utile per rilevare se un pad sta per arrivare al limite della sua capacità con colpi moderati, oppure se la G9 rileva un doppio trigger che non si può sentire. Il monitor di pads, insomma, fornisce importanti informazioni in tempo reale sulla comunicazione tra la G9 e i suoi pads collegati.

### 11.4.1.2 MONITOR DI X-TALK (X-TALK MONITOR)

Il monitor di Crosstalk rileva ogni segnale di ogni pad inviato alla G9 mentre si sta riproducendo. L'obiettivo principale è quello di osservare i segnali di trigger inviati dai componenti del pad che l'utente non ha assolutamente colpito. Le vibrazioni spesso viaggiano attraverso l'hardware e causano l'attivazione incidentale di altri scatti (X-Talk). Se viene premuto un determinato componente, solo verrà attivato lo trigger responsabile di quel componente. Comprovare l'impostazione dell'hardware se si attivano più canali o componenti di quanti si stanno toccando. Diversamente dal monitor di pads, il monitor X-Talk conferisce feedback solo sull'ultimo colpo.

Oltre ai misuratori di picchi per componenti, il monitor X-Talk cerca il picco più alto di un canale di ingresso mentre si sta riproducendo, rappresentato da una sbarra fine tra il nome del pad (canale di ingresso) e i misuratori di picco. Si devono comprovare le regolazioni di trigger quando le sbarre di picco massimo cambiano a rosso malgrado toccare con misura. I picchi massimi sono visibili durante 5 secondi circa dopo l'ultimo segnale di ingresso rilevato. Dopo questo periodo, il monitor X-Talk cancella tutti i valori il cui risultato è uno schermo in bianco.





## 12 IMPOSTAZIONI GENERALI (GENERAL SETTINGS)



Tutte le regolazioni fatte in questo modo coinvolgono i parametri specifici del dispositivo che sono immagazzinati in modo generale e memorizzati per la prossima accensione. Qui troverete più opzioni, come i controlli per **Uscite principali**, **Uscite dirette** e **Uscite digitali** compresi gli equalizzatori e i compressori. Si possono anche controllare il **routing dei pad** e quello di **altri segnali di entrata**. Il routing è uno strumento molto potente che permette di inviare qualsiasi segnale di entrata a qualsiasi canale di uscita a scelta, da cuffie fino a DAW standard dell'industria, come, Cubase, Pro Tools e Logic Pro. Si possono controllare aspetti fondamentali del suono, da sé, ed inviare segnali selezionati all'ingegnere di audio, utilizzando la **Matrice di routing**. Si può anche attribuire dei controlli esterni, come interruttori a piede o pad per mandare segnali o eventi dentro l'interfaccia. Il modulo 3 gestisce tutto quanto riguarda il MIDI, intanto il modulo 4 ha le funzioni specifiche del dispositivo come Bluetooth e Wi-Fi. Consultare questo modulo anche per ottenere delle informazioni sugli aggiornamenti di firmware, ristabilimenti di fabbrica e scarica di manuali senza avere bisogno di visitare altri siti web esterni.

The screenshot shows the 'General Settings' menu with the following sections:

- Metronome:** Tempo set to 90 bpm.
- Master Outs:** Includes Direct Outs, Digital Outs, and Phones, each with Volume and Balance controls.
- Monitor Out:** Includes Master Channel (Linear), Headphone, Monitor Outputs, and Control (Master Compressor).
- MIDI:** Includes Global MIDI Settings (Soft Thru), MIDI Input (Local Control, USB MIDI), and MIDI Control (HH Pedal CC, Snare CC, Ride CC, Toms / Aux CC, Kit Volume).
- Master:** Includes Device (Auto Off, Mute), Wifi (Display Brightness, Knob Brightness), Bluetooth, Factory Reset (Easy Mode), Information (UI Theme), and Update.

### 12.1 MODULO 1

Questo modulo controlla le proprietà globali di tutte le uscite standard fornite dalla Batteria Elettronica G9. Insieme alle uscite esclusivamente stereo come **Uscite principali** può gestire le **Uscite dirette**, le quali funzionano come Dual Mono o Stereo dipendendo dalla scelta. D'altra parte, la funzione **Uscite digitali** fornisce dei controlli per l'amplificazione o riduzione dei segnali audio digitali. L'attività di ogni uscita si controlla mediante i relativi misuratori di picchi. I misuratori di picchi si attivano quando si toccano i pads, quando si riproduce una canzone via Bluetooth o un riproduttore di canzoni se queste entrate sono assegnate all'uscita d'interesse sulla **Matrice di routing**. Revisare le schede **Routing Drums** e **Routing Others** per vedere se i nodi sono segnati con un paio di Entrate e Uscite.

## 12.1.1 USCITE PRINCIPALI (MASTER OUTS)



Questo insieme di funzioni fornisce regolazioni per le uscite standard della console, quali **Uscite principali (Master Outs)** (XLR, S/PDIF), **Uscite di monitor (Monitor Out)** o **Cuffie (Phones)**. I dial di volume sono istanze dei relativi indicatori di hardware sul lato sinistro. Di conseguenza, i valori dei dial di hardware verranno aggiornati quando venga regolato il volume di un'uscita su **Uscite principali**. I dial di **Balance**, però, solo si possono trovare in questa posizione, e quello permette di correggere le proprietà acustiche dell'ambiente o dell'hardware collegato. I tasti L (sinistro)/R(destro) di questo insieme di funzioni solo hanno un carattere informativo. Come detto prima, queste uscite sono esclusivamente stereo.

Le seguenti tabelle fanno visualizzare le porte alle quale sono dirette le regolazioni realizzate su questo insieme di funzioni:

### Porte – Uscita principale



XLR – L (analogico)



XLR – R (analogico)



S/PDIF – Stereo (digitale)

### Porte – uscita di monitor



¼" (6,35 mm) TS – L (Mono)



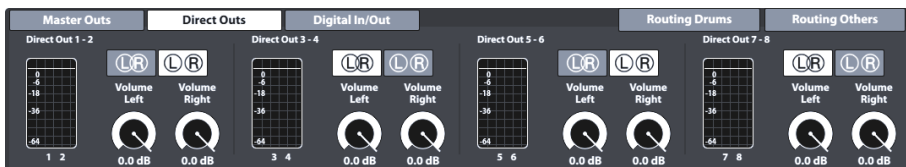
¼" (6,35 mm) TS – R (Mono)

### Porte - Cuffie (Pannello frontale)



¼" (6,35 mm) TRS – Stereo

## 12.1.2 USCITE DIRETTE (DIRECT OUTS)



Le regolazioni di **Uscite dirette (Direct Outs)** lavorano allo stesso modo che le **Uscite principali (Master Outs)**, fatto salvo che le **Uscite dirette** possono essere impostate come uscite **Dual Mono** o uscite

**Stereo.** La scelta dell'impostazione sortirà effetto sulla matrice d'routing (**Routing Drums**) (Vedere 12.1.4 Routing Drums & Routing Others sulla pagina 101).

Per poter gestire impostazioni Mono Dual, le 8 uscite Mono individuali sono disposte in gruppi a due (1 - 2, 3 - 4, 5 - 6, 7 - 8). Una seconda icona L/R viene aggiunta ad ogni gruppo. Su Uscite dirette l'icona L/R sono interattive e funzionano quali tasti per cambiare tra le impostazioni Dual Mono e Stereo.

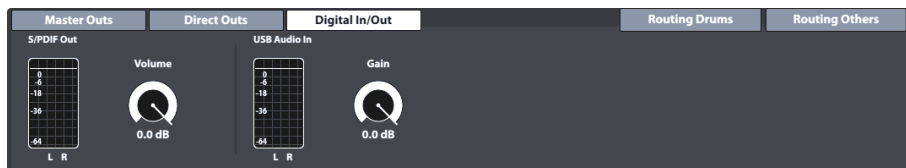
L'icona e il loro significato:

Uscite dirette - Impostazioni	
	Impostazione stereo
	Impostazione mono dual

Nel mondo Dual Mono, i dial di bilanciamento sono obsoleti, quindi, i dial di volume e bilanciamento vengono sostituiti da due dial di volume individuali (**Volume sinistro**, **Volume destro**). Questo permette delle regolazioni di volume indipendenti nell'impostazione Dual Mono, mentre nell'impostazione Stereo si possono bilanciare gli altoparlanti sinistro e destro regolando i valori dei dial di volume individuali in rapporto uno con l'altro.



Porte - Uscite dirette (Pannello posteriore)	
	1/4" (6,35 mm) TS (Mono)

### 12.1.3 ENTRATA/USCITA DIGITALE (DIGITAL IN/OUT)



Questa funzione controlla il volume dei collegamenti audio digitale. Tenere conto che l'Audio USB può essere utilizzato insieme all'occupazione della porta USB come MIDI. I dati di audio e MIDI possono fluire allo stesso tempo. Gli attenuatori logaritmici permettono l'attenuazione digitale dei segnali entro un livello tra  $-\infty$  dB (max) a 0 dB (min).

Vedere la tabella seguente per le porte indirizzate dalle regolazioni in questo gruppo di funzioni:

Porte – Entrata/Uscita digitale	
	S/PDIF – Stereo Output (digitale)
	USB-MIDI – Bidirectional (In + Out), USB Audio In

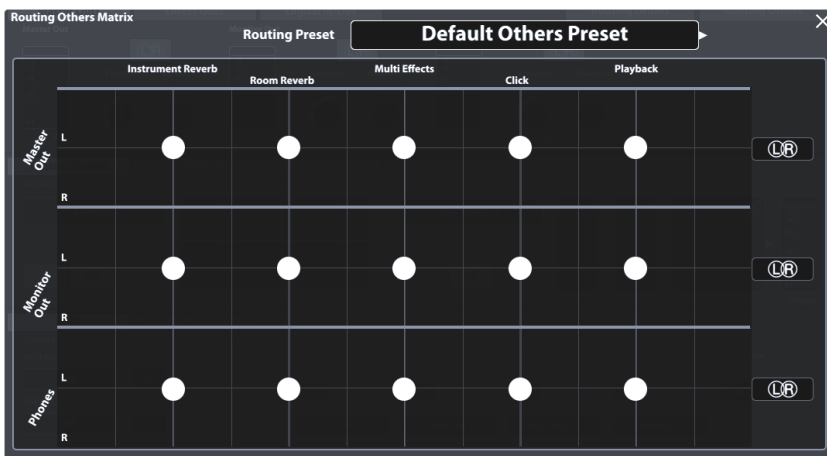
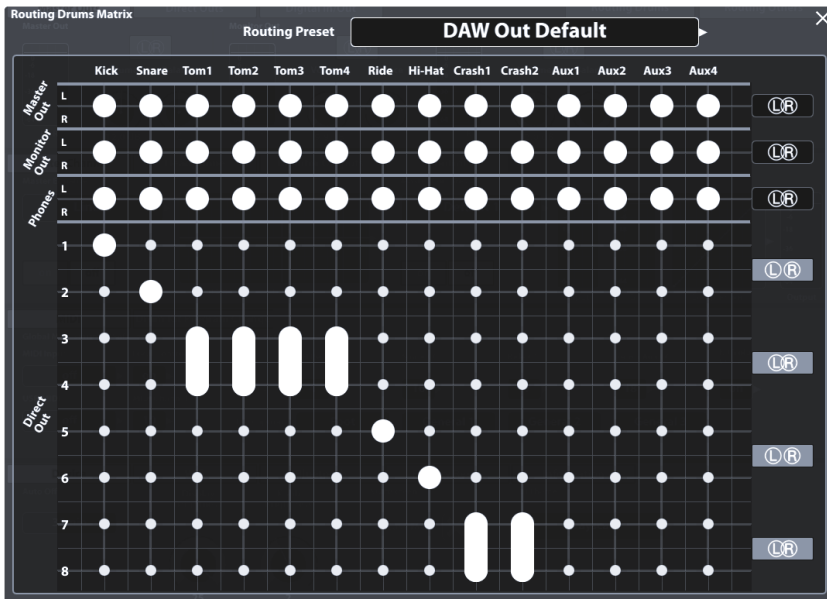
### 12.1.4 ROUTING DRUMS & ROUTING OTHERS

Si può inviare qualsiasi segnale di entrata a una diversità di canali d'uscita che contiene la G9 utilizzando la **Matrice di routing**. In questa sezione si potrà imparare a editare, salvare, caricare, rinominare e cancellare disegni di matrice. Questo è molto utile se si lavora in diversi studi o posti.

Ritornato in uno studio o quadro di missaggio, si può adattare la propria G9 alle circostanze con solo alcuni battiti e ricordare le regolazioni di lavoro memorizzate prima.

La funzione di routing della G9 è divisa in 2 categorie di ingresso: **Routing Drums** e **Routing Others**. Sebbene i canali che si possono instradare cambino, la funzionalità e l'aspetto sono gli stessi. Per questo motivo, il contenuto dei successivi sotto capitoli si applica nello stesso modo a entrambe le categorie di entrate.

Premere i tasti di routing sull'angolo superiore destro del modulo 1 per aprire la relativa **Matrice di routing**:



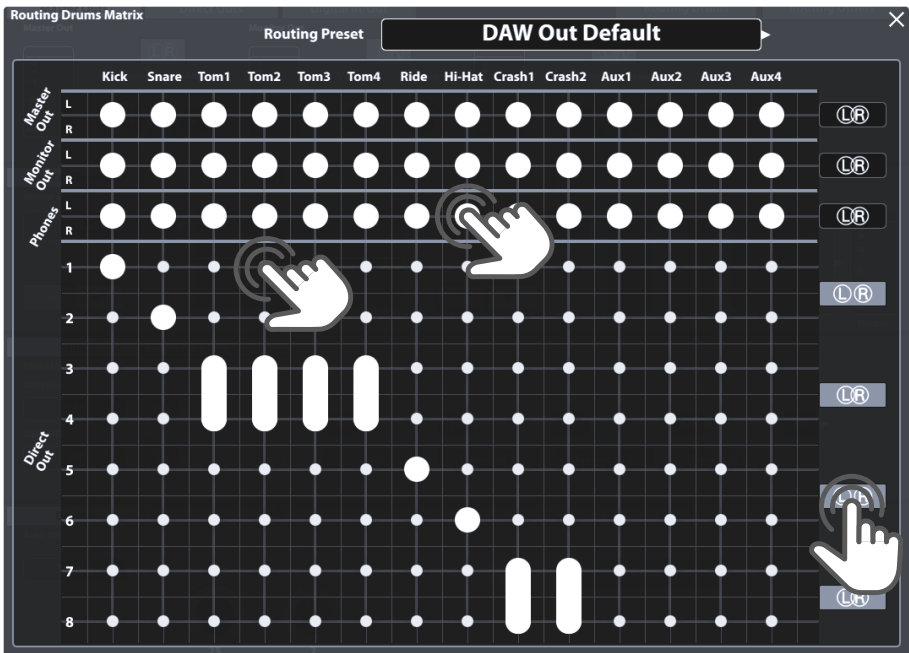


### 12.1.4.1 EDIZIONE DELLA MATRICE DI ROUTING

1. Premere **[Routing Drums]** o **[Routing Others]** per aprire la relativa Matrice di routing.

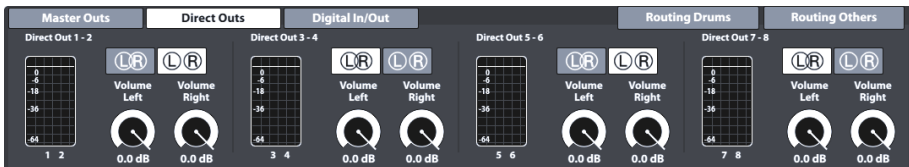
Si tenga conto che i **Canali di ingresso**, gli effetti e le fonti di suono che si possono instradare (specialmente i pad), sono collocati orizzontalmente (colonne), mentre i **Canali d'uscita** disponibili sono collocati verticalmente (file). I punti grandi indicano su quale uscita un canale di ingresso si può sentire e i punti piccoli visualizzano i canali che sono ridotti al silenzio nel Missaggio inviato a un'uscita.

2. **Prelevare** un canale di ingresso da un'uscita toccando il punto grande sul punto d'intersezione della colonna di ingresso e della fila d'uscita.
3. **Aggiungere** un canale di ingresso su un'uscita, toccando il punto piccolo sul punto d'intersezione della colonna di ingresso e della fila d'uscita.



**Uscite dirette (Direct Outs)** (Instrada batterie – Routing Drums) sono speciali in modo che si possano unire a un'uscita stereo. Invece di 8 uscite mono, ha l'opzione di un massimo di 4 uscite stereo. Le icone L/R sul lato destro della Matrice di routing informano sullo stato attuale. L'intersezione dei cerchi significa stereo, mentre i cerchi senza intersezione indicano un'impostazione Mono. Verà disegnata una linea grossa tra i punti quando venga aggiunto un canale di ingresso alle **Uscite dirette** combinate (stereo). Le icone L/R per uscite dirette si possono anche cambiare nella matrice di routing. Cambiare le regolazioni mono/stereo delle uscite dirette premendo semplicemente i relativi tasti sulla Matrice di routing, oppure:

1. Chiudere la Matrice di routing e andare su **General Settings** → **Modulo 1** → **Direct Outs**.



2. Cambiare tra le icone di L/R premendo il relativo tasto.
3. Aprire nuovamente la Matrice di routing e comprovare lo stato delle icone L/R sul lato destro.

#### Uscite dirette - Impostazioni

Impostazione stereo

Impostazione mono dual





### 12.1.4.2 PRESET - ROUTING

La G9 fornisce una diversità di opzioni per gestire le biblioteche di preset. Si può accedere alla biblioteca e alle sue funzioni premendo **[Preset]** insieme a un gruppo di parametri di preset. Sull'elenco a discesa, che si apre premendo su un campo di preset, la G9 distingue tra **Preset de fabbrica** (icona di lucchetto precedente) e **Preset dell'utente** (senza icona di lucchetto).











Riguardo le preset dell'utente, la gamma di opzioni viene ampliata, giacché le preset di fabbrica non si possono editare. Per vedere la differenza tra entrambi i tipi, si devono evidenziare uno dopo l'altro premendo una volta sulla entrata del relativo elenco sul Navigatore di preset.

Vedere la seguente tabella per paragonare:

Gestione dei pre-set - Barra di funzioni					
Tipo di preset	Funzione				
	Carica	Salva	Rinomina	Nuova	Cancella
 Preset di fabbrica					
Preset dell'utente					

Le preset di fabbrica servono come punto di partenza per evitare le edizioni manuali di 100 punti circa che richiedono molto tempo. Scegliere la preset più vicina al progetto di stradamento desiderato e modificare in modo selettivo le regolazioni dove necessario.

La seguente tabella presenta un riassunto sulle **Preset di routing di fabbrica**:

Preset di fabbrica - Routing		
Routing Drums		
	Preset predeterminata (Default Preset)	Tutte le entrate attivate per tutte le uscite standard. Le uscite dirette sono completamente ridotte al silenzio (impostazione stereo).
	Flood Matrix – Stereo Direct Outs	Avvia ogni canale di ingresso per ogni uscita e imposta le uscite dirette completamente come 4 uscite stereo.
	Flood Matrix – Mono Direct Outs	Avvia ogni canale di ingresso per ogni uscita e imposta le uscite dirette completamente come 8 uscite dual mono.
	Pulire tutto – Uscite dirette stereo (Clear All – Stereo Direct Outs)	Riduce al silenzio ogni canale di ingresso su ogni uscita e imposta le uscite dirette completamente come 4 uscite stereo.
	Pulire tutto – Uscite dirette mono (Clear All – Mono Direct Outs)	Riduce al silenzio ogni canale di ingresso su ogni uscita e imposta le uscite dirette completamente come 8 uscite dual mono.
	Uscita DAW predeterminata (DAW Out Default) (Workstation audio digitale)	Impostazione prestabilita predeterminata con uscite dirette impostate per DAW: 2 gruppi stereo per toms e piatti e 4 impostazioni mono per grancassa, cassa, ride e hi-hat.
Routing Others		
	Preset predeterminata di altri (Default Others Preset)	Avvia ogni entrata per ogni uscita.
	Clicca solo su Cuffie (Click on Headphones only)	Toglie il metronomo da tutte le uscite tranne da quelle delle cuffie.

Le seguenti sezioni spiegano le funzionalità della barra di funzioni.

#### 12.1.4.2.1 CARICA DI PRESET

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset di routing (Routing Preset)]**.
2. Premere una volta sulla preset che desidera caricare.
3. Premere **[Carica]** sulla Barra di funzioni.

La finestra di dialogo chiude automaticamente, e la nuova preset è attiva.

#### 12.1.4.2.2 SALVARE NUOVE PRESET

Verificare previamente se il campo **Preset di routing** contiene il nome "**Regolazione personalizzata**". Questo indica che i valori sono stati modificati e che differiscono da quelli memorizzati nel database del dispositivo.

Con la **Regolazione personalizzata** visibile procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset di routing (Routing Preset)]**.



2. Premere **[Nuovo]** sulla Barra di funzioni.
3. Nominare la preset usando la tastiera.
4. Confermare premendo **[OK]**.

#### 12.1.4.2.3 SOVRASCRIVERE PRESET

Si possono sovrascrivere le preset dell'utente con i valori attuali impostati nell'interfaccia. Questa funzione non è disponibile per le preset di fabbrica (icona di lucchetto precedente).

1. Premere sul campo **[Preset di routing (Routing Preset)]**.



2. Premere sul nome della preset che si desidera sovrascrivere.
3. Premere **[Salva]** sulla Barra di funzioni.

#### 12.1.4.2.4 RINOMINARE PRESET

Il cambiamento del nome di una preset interesserà solo il nome della preset e conserverà i valori dei parametri individuali. Questa opzione solo è disponibile per le preset dell'utente (senza l'icona di lucchetto precedente).

1. Premere sul campo **[Preset di routing (Routing Preset)]**.
2. Premere una volta sul nome di una preset dell'elenco a discesa.
3. Premere **[Rinomina]** sulla Barra di funzioni.
4. Modificare il nome del preset usando la tastiera.
5. Confermare premendo **[OK]**.

#### 12.1.4.2.5 CANCELLARE PRESET DELL'UTENTE

Questa funzione non è disponibile per le preset di fabbrica (icona di lucchetto precedente).

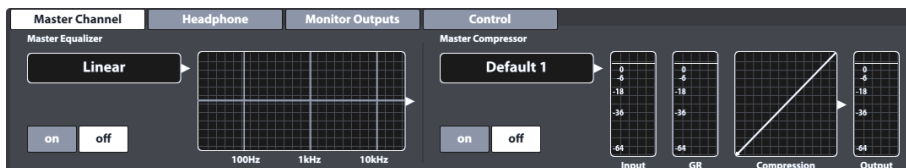
Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset di routing (Routing Preset)]**.
2. Premere una volta sul nome di una preset dell'elenco a discesa.
3. Premere **[Cancella]** sulla Barra di funzioni.

## 12.2 MODULO 2

Il secondo modulo della modalità Regolazioni generali contiene funzioni di **Equalizzatore** e **Compressore** per uscite nonché impostazioni di **Controllo (Control)** per dispositivi periferici quali pedali di **Interruttore a piede (Foot Switch)** o controllo attraverso un pad con un canale di ingresso AUX.

### 12.2.1 CANALE PRINCIPALE | CUFFIE | USCITE DI MONITOR (MASTER CHANNEL | HEADPHONE | MONITOR OUTS)



Tutte le uscite di questo modulo contengono un equalizzatore parametrico completo di 4 bande e compressori che funzionano allo stesso modo. Pertanto, verranno spiegate entrambe le funzioni per esemplificare. Ripetere i passi menzionati per ogni uscita se necessario e usare la funzione di preset per condividere rapidamente le preset tra i diversi tipi di uscita. I migliori risultati si ottengono con conoscenze basiche in ingegneria di audio e si consiglia la ricerca di risorse per approfondire su questo argomento. Questa sezione è centrata sulle funzioni fornite per editare il messaggio audio inviato alle uscite di questo modulo.

#### 12.2.1.1 EQUALIZZATORE (EQUALIZER)

La funzione dell'equalizzatore serve principalmente per eliminare dei segnali non desiderati del messaggio audio, come le frequenze che possono provocare feedback del microfono nell'ambiente di registrazione. Siccome ogni ambiente è diverso, il bisogno di correggere e le edizioni richieste cambiano significativamente dipendendo dalla situazione. Perciò la G9 solo fornisce una preset lineale di fabbrica costante per i canali di uscita che serve come punto di partenza. Le regolazioni ricorrenti possono essere ricordate salvando le preset dell'utente. Così, si evita di ripetere i passi di edizione quando si ritorna a un ambiente o posto conosciuto. La curva, modificata dai parametri accessibili, visualizza il risultato degli effetti combinati applicati al messaggio. Gli **equalizzatori dei pad (a 3 bande)** sono implementati come **Inserimento (Insert)**, in modo che il suono di ciascun pad possa essere modellato individualmente. La proprietà Inserisci li rende udibili anche nelle **uscite dirette (Direct Outs)**.

Equalizzatore di uscita di G9

Equalizzatore

Preset Lineale ▶

Banda bassa

Frequenza

20 Hz

Guadagno

0 dB

Banda media 2

Q

1.0

Frequenza

100 Hz

Guadagno

0 dB

Banda media 1

Q

1.0

Frequenza

1 kHz

Guadagno

0 dB

Banda alta

Frequenza

10 kHz

Guadagno

0 dB

### 12.2.1.1.1 PARAMETRI E DESCRIZIONE

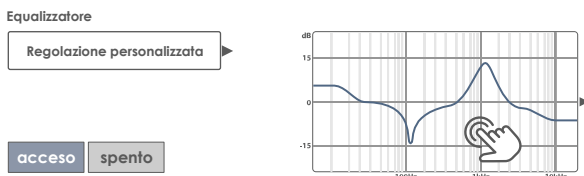
Equalizzatore - Parametri per banda					
Parametro	Livello/Unità di valori	Banda bassa	Banda media 2	Banda media 1	Banda alta
Shelving	---	•	---	---	•
Fattore Q	0,1 – 8,0	---	•	•	---
Frequenza (Frequency)	20 Hz -16 kHz	•	•	•	•
Guadagno (Gain)	-15 dB – +15 dB	•	•	•	•

Equalizzatore - Descrizione di parametri	
Parametro	Descrizione
Shelving	Diminuisce o aumenta le frequenze al di sopra o al di sotto di una frequenza di taglio specificata. Banda bassa di livello di frequenza massima: (20Hz – Regolare la frequenza di banda bassa). Banda alta di livello di frequenza massima: (Regolare la frequenza di banda alta - 16kHz).
Fattore Q	Definisce il largo di banda o la precisione del filtro. Regolare la curva intorno al punto di edizione e, di conseguenza, il largo delle frequenze adiacenti che verranno coinvolte. I valori bassi danno come risultato una curva acuta e i valori alti causano transizioni più liscia tra i punti di edizione e un'estensione più ampia del <b>Guadagno</b> .
Frequenza (Frequency)	La frequenza (media) coinvolta dal parametro di guadagno.
Guadagno (Gain)	Aumenta o diminuisce la <b>Frequenza</b> (media) della banda per la funzione del guadagno dB regolato. Le frequenze vicine vengono coinvolte dal valore in dB della curva di edizione in questa frequenza.

### 12.2.1.1.2 EDIZIONE DI CURVE DELL'EQUALIZZATORE

Procedere nel seguente modo:

1. Posizionare l'Equalizzatore su **[acceso (on)]**.
2. Premere sul campo **[Equalizzatore (Equalizer)]** che contiene la curva di edizione. Compare un dialogo che dà accesso ai parametri dell'equalizzatore che modificano i **Punti della curva**.

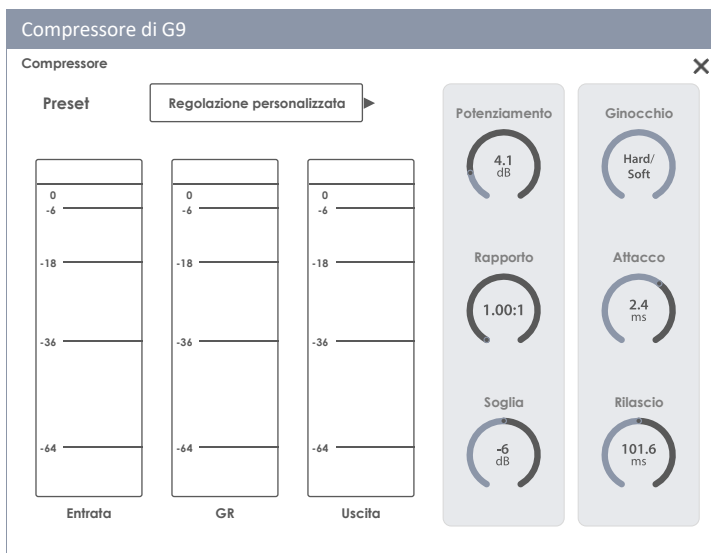


3. (Opzionale) Selezionare una preset come punto d'inizio premendo sul campo **[Preset]**. Scegliere una preset premendo due volte (oppure: premere una volta sul nome della preset e poi premere su **[Carica]**).
4. Definire la banda di frequenze più vicina alle frequenze che causano perturbazioni nel messaggio audio.
5. Attivare la relativa banda di frequenze sul lato destro premendo una volta sulla barra dei parametri.
6. Tenere conto che si può accedere ai parametri e manipolare i **Punti di curva** associati in 3 diversi modi:
  - a. Premendo direttamente su un diale della barra dei parametri.
  - b. Facendo girare i diali di hardware assegnati a ogni parametro.
  - c. Premendo uno dei tre diali di software superiori insieme ai diali di hardware.
7. Con la banda corretta attivata, navigare fino al centro dello spettro di frequenze problematico modificando il parametro **Frequenza (Frequency)**. Questo muoverà i punti della curva orizzontalmente.
8. Modificare il parametro **Guadagno (Gain)** per regolare la quantità di correzione desiderata. Questo muoverà i punti della curva verticalmente.
  - a. Diminuire i valori di Guadagno per ridurre al silenzio la frequenza regolata dentro il messaggio audio.
  - b. Aumentare i valori di Guadagno per migliorare le frequenze al di sotto del punto di curva attivo.
9. Modificare la precisione dell'edizione manipolando il parametro **Q** (solo Bande Medie). Questo manipolerà la curva intorno al punto della curva assegnato.
  - a. Aumentare il valore di Q affinché la correzione abbia effetto su un margine stretto intorno al valore di frequenza scelto.
  - b. I valori di Q bassi ampliaranno la gamma di frequenze che verranno coinvolte.

10. Ripetere i passi 3-9 con le altre bande di frequenza, se necessario.
11. (Opzionale) Salvare i cambiamenti dipendendo dal tipo di equalizzatore:
  - a. **Equalizzatore del pad (3 bande):** Quando si salva la batteria (diretto) oppure una preset di equalizzazione (indiretto).
  - b. **Equalizzatore d'uscita (4 bande):** Quando si crea una nuova preset di equalizzazione. (Gli equalizzatori d'uscita non sono parametri di batteria!)

### 12.2.1.2 COMPRESSORE (COMPRESSOR)

Intanto l'**Equalizzatore** permette dare forma al suono prendendo in modo selettivo certi livelli di frequenza, il compressore viene applicato a livelli attraverso tutte le bande di frequenza. La G9 offre la funzione di compressione come compressori di **Inserimento (Insert)** per pads individuali (**Canali di ingresso (Input Channels)** nell'**Kit Editor**), in modo che il suono di ogni pad può essere modellato individualmente. Il risultato dei compressori di inserimento si può sentire su tutte le uscite della G9. I compressori disponibili nella modalità **Regolazioni generali (General Settings)** coinvolgono al suono del Segnale Stereo (Pista di gruppo) come un tutto. Tenere conto che gli effetti di entrambi i tipi si sovrappongono e che i compressori d'uscita si applicano sui compressori di pad. Ciò nonostante, la parametrizzazione e il funzionamento di entrambi i tipi di compressori è lo stesso.





### 12.2.1.2.1 PARAMETRI E DESCRIZIONE

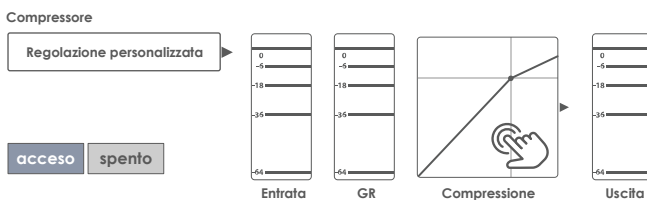
Compressore - Parametri		
Parametro	Livello/Unità di valori	Descrizione
Potenziamento (Boost)	0 - 24 dB	Amplifica il risultato della compressione per compensare la perdita di livelli causata dalla regolazione del <b>Rapporto</b> . Questo parametro si applica su tutto lo spettro di dB della pista (si ignorano la regolazione di soglia).
Rapporto (Ratio)	1.00:1 - ∞:1	Stabilisce la quantità di compressione al di sopra della <b>soglia</b> come un rapporto paragonato con il livello di dB residual al di sopra della <b>soglia</b> . Un rapporto di 1:1 equivale a nessuna compressione. Il resto dei parametri non ha nessun effetto.
Soglia (Threshold)	-∞ - 0 dB	Crea un mascheramento o corridoio in dB dove non si applica il compressore.
Ginocchio (Knee)	Forte/Soffice (Hard/Soft)	Definisce se la compressione è diminuita (soffice) o se si applica secondo le regolazioni dei parametri immediatamente (Forte) appena supera il valore soglia. "Soffice" crea una linea soffice di transizione intorno alla soglia stabilita. Soffice "sfuma" la <b>Soglia</b> .
Attacco (Attack)	0.09 - 100 ms	Stabilisce un tempo di ritardo affinché il compressore cominci a lavorare, appena il livello supera la <b>soglia</b> . Così, si può mantenere l'attacco del segnale e lasciare che la compressione lavori solo nella coda al di sopra di una soglia stabilita.
Liberare (Release)	15.5 ms - 6 s	Stabilisce un tempo di ritardo affinché il compressore si fermi, appena il livello scenda al di sotto della <b>soglia</b> .

**i Suggerimento:** Le regolazioni *Potenziamento (Boost)*, *Rapporto (Ratio)* e *Soglia (Threshold)* *attualizzano la curva entrata-uscita. I valori di Ginocchio (Knee), Attacco (Attack) e Rilascio (Release) non sono visibili nella curva di entrata-uscita.*

### 12.2.1.2.2 EDIZIONE DI CURVE DEL COMPRESSORE

I seguenti passi sono una guida per impostare un compressore:

1. Posizionare il Compressore su **[acceso (on)]**.
2. (Opzionale) Riprodurre una canzone sul **Riproduttore di canzoni (Song Player)** e/o suonare la batteria per ascoltare l'effetto delle proprie edizioni.
3. Premere sul campo **[Compressione (Compression)]** che contiene la curva di entrata-uscita. Si apre una finestra di dialogo che dà accesso ai parametri del compressore.

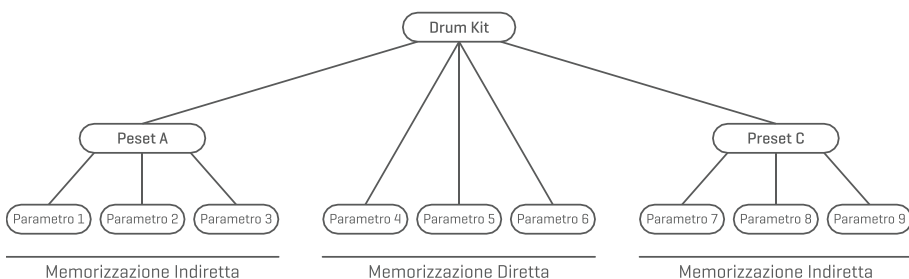


4. Stabilire la **[Soglia (Threshold)]** affinché il Compressore inizi a funzionare.
5. Stabilire un **[Rapporto (Ratio)]** di riduzione di guadagno (**GR**).
6. (Opzionale) **[Potenziare (Boost)]** il segnale (Amplificare i segnali per compensare la perdita in dB causata dal **Rapporto (Ratio)**). Provare di far coincidere i misuratori di picchi di entrata e uscita affinché i segnali ritornino ai livelli di dB originali senza ritaglio.
7. Stabilire il carattere della transizione (senza compressione - compressione) intorno alla **Soglia (Threshold)** con **[Knee]**.
8. Stabilire un ritardamento affinché il compressore inizi a funzionare appena il livello superi il valore della **Soglia (Threshold)** con **[Attacco (Attack)]**.
9. Stabilire un tempo di ritardamento affinché il compressore si fermi, appena il livello scenda al di sotto della **Soglia (Threshold)** con **[Rilascio (Release)]**.
10. (Opzionale) salvare i cambiamenti salvando la Batteria (compressori di pad) oppure salvare il proprio compressore personalizzato come una preset (compressori di pad e compressori di uscita).

**i** **Suggerimento:** I compressori di pad fanno parte dei parametri della batteria e possono essere memorizzati salvando la batteria o creando una nuova batteria (memorizzazione diretta come "regolazione personalizzata"). I compressori d'uscita su **Regolazioni generali (General Settings)** vengono memorizzati nella data base del dispositivo e sono ricordati all'inizio successivo. Si consiglia, nonostante, salvare una preset per evitare che le regolazioni siano sovrascritte o eliminate appena cambia batteria.

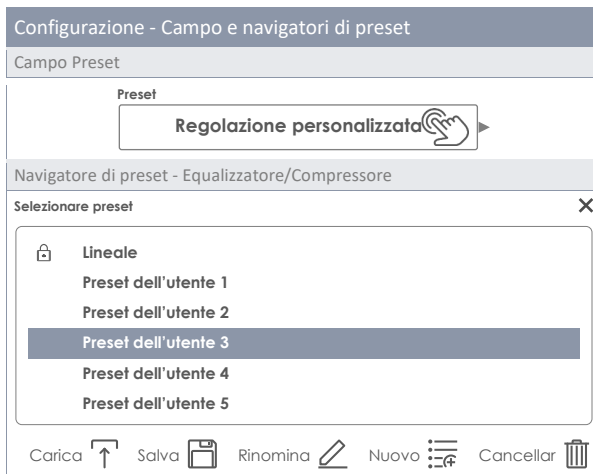
### 12.2.1.3 PRESET - EQUALIZZATORE E COMPRESSORE

Quando venga applicata questa sezione all'**Equalizzatore del pad** e ai **Compressori del pad** dell'**Kit Editor**, tenere conto che, oltre a memorizzare la preset, si può salvare il **Drum Kit** assegnando la preset in modo permanente. I compressori e l'equalizzatore nella modalità **Regolazioni generali (General Settings)** non sono parametri della Batteria, ma vengono **automaticamente** memorizzati sulla **Data base del dispositivo** (sia come preset che direttamente). La data base dei dispositivi non richiede nessuna singola memorizzazione, altrimenti non c'è differenza nella struttura della gerarchia della preset. Si può semplicemente sostituire la parola "**Drum kit**" da "**Data base del dispositivo**" come spiegato sul seguente schema:



La G9 offre una diversità di opzioni per gestire le biblioteche di preset. Si può accedere alla biblioteca e alle sue funzioni premendo **[Preset]** insieme a un gruppo di parametri di preset. Sull'elenco a

discesa, che si apre premendo su un campo di preset, la G9 distingue tra **Preset de fabbrica** (icona di lucchetto precedente) e **Preset dell'utente** (senza icona di lucchetto).



Riguardo le preset dell'utente, la gamma di opzioni viene ampliata, giacché le preset di fabbrica non si possono editare. Per vedere la differenza tra entrambi i tipi, si devono evidenziare uno dopo l'altro premendo una volta sulla entrata del relativo elenco sul navigatore Selezionare preset.

Vedere la seguente tabella per paragonare:

Gestione dei preset - Barra di funzioni					
Tipo de preset	Funzione				
	Carica	Salva	Rinomina	Nuova	Cancella
Preset di fabbrica					
Preset dell'utente					

### 12.2.1.3.1 CARICA DI PRESET

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sulla preset che desidera caricare.
3. Premere **[Carica]** sulla Barra di funzioni.

La finestra di dialogo si chiude automaticamente, e la nuova preset è attiva.

### 12.2.1.3.2 SALVARE NUOVE PRESET

Verificare previamente se il campo **[Preset]** contiene il nome "**Regolazione personalizzata (Custom Setting)**". Questo indica che i valori sono stati cambiati e differiscono da quelli memorizzati con la batteria attiva.

Con la **Regolazione personalizzata** visibile procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.



2. Premere **[Nuovo]** sulla Barra di funzioni.
3. Nominare la preset usando la tastiera.
4. Confermare premendo **[OK]**.
5. (Opzionale per Equalizzatore pad e Compressori pad) Salvare la batteria attiva per sostituire la preset attualmente memorizzata.

**i Suggerimento:** (Equalizzatore pad e Compressori pad) Verrà aggiunta una preset appena creata soltanto alla biblioteca di preset. Non viene memorizzata automaticamente con la batteria attiva. Per assicurarsi di che la nuova preset si carica con la batteria, si dovrà salvare anche la batteria dopo. Altrimenti, quando cambia batteria verranno caricate tutte le preset dall'ultima volta che sono state salvate.

### 12.2.1.3.3 SOVRASCRIVERE PRESET

Si possono sovrascrivere le preset dell'utente con i valori attuali impostati nell'interfaccia. Questa funzione non è disponibile per le preset da fabbrica (icona di lucchetto in precedenza).

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere il nome della preset che si desidera sovrascrivere.
3. Premere **[Salva]** sulla Barra di funzioni.

### 12.2.1.3.4 RINOMINARE PRESET

Il cambiamento di nome di una preset interesserà solo il nome della preset e conserverà i valori dei parametri individuali. Questa opzione solo è disponibile per le preset dell'utente (senza l'icona del lucchetto in precedenza).

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul nome di una preset dell'elenco a discesa.
3. Premere **[Rinomina]** sulla Barra di funzioni.
4. Modificare il nome del preset usando la tastiera.
5. Confermare premendo **[OK]**.

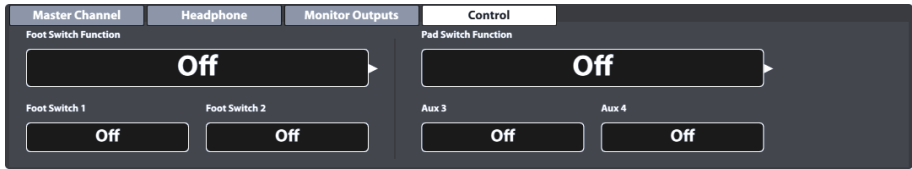
### 12.2.1.3.5 CANCELLARE PRESET DELL'UTENTE

Questa funzione non è disponibile per le preset di fabbrica (icona di lucchetto precedente).

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Preset]**.
2. Premere una volta sul nome di una preset dell'elenco a discesa.
3. Premere **[Cancella]** sulla Barra di funzioni.

## 12.2.2 CONTROLLO (CONTROL)



In questo insieme di funzioni è possibile assegnare e gestire le regolazioni di controllo dei dispositivi periferici selezionando opzioni da una lista predefinita. La G9 permette di scegliere tra due tipi di controllo:

- Interruttore a piede (Foot Switch)**  
Si può scegliere insieme ai pedali standard di interruttore a piede che inviano segnali stereo.
- Funzione di interruttore del pad (Pad Switch)**  
Per l'uso in combinazione con pads di trigger di batteria analogica standard (stereo).

**i Suggerimento:** La selezione della funzione Interruttore del pad occuperà i canali di ingresso Aux 3 e Aux 4. Assicurarsi di collegare i pads con queste entrate sulla parte posteriore della console.

Le opzioni per le funzioni di controllo sono le stesse per entrambi i tipi:

Opzioni di controllo			
Controllo	Descrizione	Controllo 1	Controllo 2
Spento (Off)	Disattiva la funzione di controllo	Spento	Spento
Selezione di Drum Kit (Kit Select)	Naviga sulla libreria di batterie	Batteria precedente	Batteria successiva
Hi-Hat fisso (Fixed Hi-Hat)	Cambia tra Hi-Hat fisso e Hi-Hat aperto	Hi-Hat chiuso	Hi-Hat aperto
Modalità In scena (Aperto) (Stage Mode (Open))	Cambia tra In scena e Schermo d'inizio	Modalità In scena	Inizio
Riproduttore di canzoni (Song Player)	Controlla le funzioni basiche del riproduttore	Pausare	Fermare/Riprodurre
Cambiamento di finestra di setlist (Setlist Tile Change)	Percorso per la finestra di Scena	Finestra precedente	Finestra successiva
Preset di controllo:	(Parte posteriore della console)		
Interruttore a piede (Foot Switch)	Interruttore a piede		
Interruttore di pad (Pad Switch)	Aux 3, Aux 4		

## 12.3 MODULO 3

Questo modulo contiene l'implementazione **MIDI (Interfaccia digitale per strumenti musicali)** della G9 per impostare le porte associate del pannello posteriore. Inoltre, le note MIDI inviati da ogni pad possono essere definite e modificate in modo individual per le uscite MIDI. Queste impostazioni sono contenute nella modalità **Kit Editor. Regolazioni generali**; d'altra parte è incaricata delle proprietà MIDI globali (*Vedere anche la sezione 9.2.2 Regolazioni MIDI del pad (Pad MIDI Settings) sulla pagina 47*).

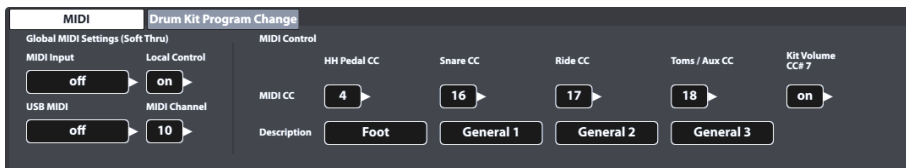
### Per utenti che sono nuovi con MIDI:

Tenere conto che MIDI si tratta di dati di controllo e non della generazione di suono in sé stessa. Tutte le informazioni inviate attraverso collegamenti MIDI servono a controllare altri dispositivi comunicandosi con terminologia del linguaggio normale, in modo che altri dispositivi possano interpretare l'informazione ricevuta mediante la **Ingresso MIDI** per attivare certi eventi all'interno impiegando funzioni e suoni interni. Così, la generazione del suono alla fine si produce in un dispositivo collegato, ma a distanza. Il rapporto dei dispositivi MIDI dentro una rete MIDI può essere ambivalente: tutti possono funzionare come servitore e cliente allo stesso tempo.

Si può fare un paragone della funzione di MIDI nel mondo della musica digitale, con le partiture nel modo tradizionale. Le partiture contengono tutta l'informazione importante su un brano per riprodurlo in modo che tutti possano riconoscerlo, in qualsiasi posto, con qualsiasi gruppo di musicisti e con qualsiasi strumento (tempo, tono, strumenti, arrangiamenti, ecc.). L'unica condizione è che il gruppo di musicisti sia familiarizzato con la lettura delle partiture. Leggere una partitura non è soltanto far suonare delle note, ma richiede che gli strumenti e i musicisti producano un suono e facciano suonare le melodie e i ritmi trascritti. E come al mondo digitale, il compositore, il direttore d'orchestra e il musicista, possono assumere tutti quei ruoli allo stesso tempo.

Nell'analogia precedente, l'autore è il compositore, la partitura, il mezzo e l'occhio del musicista, il ricevente. Questa catena di comunicazione ha la controparte digitale nella musica elettronica: **MIDI**. Dato che i dispositivi digitali non hanno né occhi, né cervelli organici, né le estremità per produrre il suono, è richiesto un modo più adeguato di comunicazione che abbia in considerazione il funzionamento di un brano digitale di hardware e scambi la stessa qualità d'informazioni delle partiture scritte. Un'orchestra di dispositivi MIDI collegati non riesce a suonare una sola nota dei loro motori di suono se glieli consegna una partitura scritta, e nemmeno sappiano quando cambiare strumento, anche se sia scritto su quella carta. Questo è il compito del **Protocollo MIDI**.

### 12.3.1 MIDI






#### 12.3.1.1 REGOLAZIONI MIDI GLOBALI (SOFT THRU) - GLOBAL MIDI SETTINGS (SOFT THRU)

Questa funzione è centrata sul collegamento della G9 con altri dispositivi MIDI per creare una strada di segnale in linea mediante la quale viaggino i dati di controllo MIDI. Utilizzando il protocollo MIDI 1.0, è possibile controllare a distanza certe funzionalità tra di dispositivi collegati.

Tenere conto di che, per stabilire un collegamento o catena di dati MIDI in funzionamento, è molto importante conoscere la dotazione MIDI di tutti i dispositivi collegati. Vedere anche le specificazioni MIDI disponibili per il relativo hardware. Questa sezione è centrata esclusivamente sulla dotazione MIDI della G9 e y su come si può agire su una catena di dispositivi MIDI collegati.





I dati MIDI dell'entrata possono essere instradati con altri dispositivi MIDI utilizzando la porta **Ingresso MIDI** analogica o il collegamento **MIDI USB** integrato. Entrambe le porte si trovano sulla parte posteriore della console:

Porte – MIDI	
	Uscita MIDI (OUT) - unidirezionale
	Ingresso MIDI (IN) - unidirezionale
	USB-MIDI – collegamento bidirezionale (entrata + uscita)

#### 12.3.1.1.1 STRADAMENTO DEI SEGNALI MIDI

La prima colonna dell'insieme di funzioni MIDI specifica a quale uscita sono indirizzati i dati di controllo che entrano. Premere sui relativi campi **INGRESSO MIDI** o **USB-MIDI** e selezionare l'uscita MIDI verso la quale si vuole indirizzare. Siccome vi è un numero limitato d'uscite, non comparirà nessun menu o lista d'opzioni. Per sostituire questo, si deve premere sui campi parecchie volte per spostarsi su una lista di opzioni sottostante. I valori attivi sono visualizzati su campi visibili e vengono automaticamente memorizzati.

La seguente tabella scompagina i menu sottostanti per **Ingresso MIDI (IN)**, **USB-MIDI**, **Controllo locale (Local Control)** e **Canale MIDI (MIDI Channel)**. Se si preme parecchie volte sul relativo campo dell'interfaccia dell'utente, si scorrono le liste nell'ordine indicato. Le entrate evidenziate (sulla parte superiore della lista) indicano le regolazioni predeterminate di fabbrica:

Routing MIDI di G9 - Campi e opzioni			
	Ingresso MIDI (MIDI Input)	Controllo locale (Local Control)	Selezione
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spento (off)</b> a Uscita MIDI (to MIDI-Out)</li> <li>• a USB-MIDI (to USB-MIDI)</li> <li>• a entrambi (to both)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>accesso (on)</b> spento (off)</li> </ul>	
	USB-MIDI	Canale MIDI (MIDI Channel)	Selezione
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>spento (off)</b> a Uscita MIDI (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>• spento (off)</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>	
Le regolazioni predefinite di fabbrica vengono evidenziate in neretto.			

### 12.3.1.1.2 CONTROLLO LOCALE (LOCAL CONTROL)

La seguente colonna di **Regolazioni MIDI globali (Global MIDI Settings)** è composta dal **Controllo locale (Local Control)** e dal **Canale MIDI (MIDI Channel)**. Il controllo locale determina se i dati MIDI della G9 possono controllare l'elaboratore di suono interno (accesso) o meno (spento). Si consiglia di **disattivare (off)** il controllo locale insieme ai sequenzatori che inviano l'informazione MIDI registrata ricevuta dal MIDI dalla G9 di ritorno alla console per controllare l'elaboratore di suono interno. In questa regolazione, l'elaboratore di suono della G9 riceverebbe due insiemi identici di dati di controllo se il controllo locale fosse regolato su "**accesso (on)**". Disattivare il controllo locale per ridurre la quantità di dati ricevuti e così evitare la duplicazione innecessaria di segnali e di effetti secondari non desiderati. Vedere la seguente tabella come riferimento:



G9 MIDI – Controllo locale		
Valore	Descrizione	Schema di nodo MIDI
<b>accesso (on)</b>	I dati di controllo generati dai canali di ingresso (Pads) controllano il motore di suono interno (C) e possono uscire dal dispositivo mediante le uscite MIDI (A). Se i dati ritornassero alla console indirettamente (B), il motore del suono verrebbe alimentato con due insiemi identici di dati (B, C), se il controllo locale fosse attivato. Sconnettere il Collegamento MIDI B o disattivare il Controllo Locale per evitare degli effetti secondari non desiderati.	
<b>spento (off)</b>	Blocca tutti i dati di controllo MIDI della G9 ricevuti dai canali di ingresso (Pads) affinché non possano accedere al motore di suono interno. Questi dati possono continuare controllando altri dispositivi collegati mediante le uscite MIDI disponibili (A). I dati di controllo ritornano indirettamente alla console mediante il dispositivo MIDI esterno (B).	

**i Suggerimento:** *Comprovare l'impostazione del controllo locale se non sente nessun suono quando si riproduce mentre i monitor di trigger ricevono i segnali dei pads collegati.*

**i Suggerimento:** *Selezionare **Ingresso MIDI a Uscita Midi (MIDI IN to MIDI OUT)** insieme a **Controllo locale (Local Control)** "disattivato" converte la porta d'uscita MIDI a un'uscita MIDI Thru (Soft thru). Scegliere questa combinazione suppone che la G9 deve lavorare come uno schiavo lungo una "daisy chain".*

### 12.3.1.1.3 CANALE MIDI (MIDI CHANNEL)

Selezionare il canale MIDI sul quale si desidera trasmettere e ricevere dati MIDI. Ci sono 16 canali disponibili. La regolazione di fabbrica è il canale 10, normalmente accettato come canale MIDI standard per strumenti da percussione.



### 12.3.1.1.4 CONTROLLO MIDI (MIDI CONTROL)

La G9 offre un numero selezionato di componenti di hardware per controllare altri dispositivi o permettere che questi strumenti siano controllati da dispositivi MIDI esterni. Si ha l'opzione di assegnare un numero limitato di **Controllatori continui (Continuous Controllers)** fuori dallo spettro dei 127 controllatori specificati nello standard MIDI 1.0.

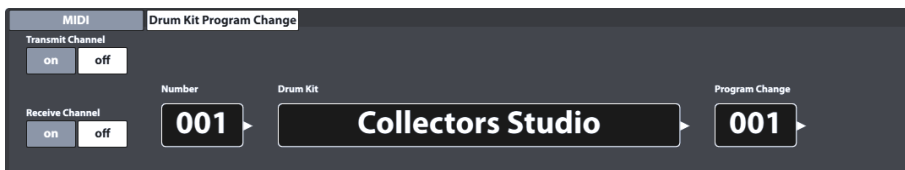
La seguente tabella enumera tutti i **Controllatori continui** disponibili e rilevanti con il relativo numero di controllatore e la descrizione. Quest'ultima si può visualizzare anche sul campo **Descrizione (Description)** sotto il componente Hardware di controllo. Si attualizza insieme alla selezione del numero del controllatore. Così come con le **Regolazioni globali di Midi**, la selezione dei numeri di controllatore si realizza premendo sui campi numerici molte volte per scorrere sul menu soggiacente. I numeri di controllatori attivi vengono automaticamente memorizzati nella data base di dispositivi della G9. La seguente tabella mostra un panorama ampliato dei menu soggiacenti. Ogni componente di

controllo collegato ai relativi **canali di ingresso (Input Channels)** (pedale di HH, cassa, ride toms/aussiliari) hanno accesso allo stesso insieme di controllori disponibili. Nell'impostazione di fabbrica, si regolano a valori diversi. Si deve semplicemente cominciare a navigare sul menu in un'entrata diversa della lista.

Lista de messaggi MIDI compatibili:

Controllatori continui di G9				
Componente CC		Controllore continuo (CC)	Descrizione	Selezione di canale
CC de Pedale HH (HHPedal CC)	— Inizia (Predeterminato) →	• 4	Piede (Foot)	
		• 11	Espressione (Expression)	
CC di Cassa (Snare CC)	— Inizia (Predeterminato) →	• 16	Generale 1 (General 1)	
CC di Ride (Ride CC)	— Inizia (Predeterminato) →	• 17	Generale 2 (General 2)	
CC di Toms/Aux (Toms/Aux CC)	— Inizia (Predeterminato) →	• 18	Generale 3 (General 3)	
		• 19	Generale 4 (General 4)	
		• spento (off)	spento (off)	
		• 1	Modulazione (Modulation)	
		• 2	Respirazione (Breath)	
Volume di Kit (Kit Volume)	— Inizia (Predeterminato) →	• acceso (on)		
		• spento (off)		

### 12.3.1.2 CAMBIAMENTO DI PROGRAMMA DI DRUM KIT (DRUMKIT PROGRAM CHANGE)



Questo insieme di funzioni definisce le regole per i cambiamenti di programma MIDI. Siccome la G9 è un dispositivo ritmico, è compatibile con il protocollo MIDI standard. I programmi da cambiare sono batterie disponibili sul **Drum Kit Browser**, dove il **numero di indice della Batteria è uguale a quello del programma**.

Le assegnazioni di programma si visualizzano su una catena di **Programma interno → Nome del programma interno (Drum Kit) → Programma esterno**. La direzione, come si legge o come viene applicata questa catena, si definisce mediante gli interruttori di canale (Trasmissione/Ricezione – Transmit/Receive).






### 12.3.1.3 ACCOPPIAMENTO DI PROGRAMMA

Per accoppiare un programma interno con un programma MIDI esterno, procedere nel seguente modo:

1. Selezionare un programma interno (Drum Kit) realizzando una delle seguenti azioni:
  - a. Premere sul campo **[Numero (Number)]** per inserire il numero di batteria mediante il pad numerico.
  - b. Premere sul campo **[Drum Kit]** per scegliere una batteria dal **Drum Kit Browser** premendo due volte.
2. Premere sul campo **[Cambiamento di programma (Program Change)]** per inserire il numero di programma mediante il pad numerico.
3. (Opzionale) Ripetere i passi 1-2 per altre batterie.

Le regolazioni dell'insieme di funzioni si applicano alle seguenti porte del pannello posteriore. Assicurarsi di che la G9 sia collegata al dispositivo esterno affinché le regolazioni siano effettuate:

Porte – MIDI	
	Uscita MIDI (OUT)
	Ingresso MIDI (IN)
	USB-MIDI (digitale)

### 12.3.1.4 CANALI (TRANSMIT/RECEIVE)


I canali disponibili sono:

- Canale di trasmissione (Transmit)
- Canale di ricezione (Receive)

Entrambi i canali possono essere **[attivati (on)]** o **[disattivati (off)]** che generano diverse applicazioni dell'assegnazione di programmi MIDI:

Stati e effetti di canale		
Trasmettere (Transmit)	Ricevere (Receive)	Applicazione
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spegne completamente il cambiamento di programma (per difetto).
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Solo la G9 controlla i programmi dei dispositivi MIDI esterni quando cambia batteria.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La G9 solo reagisce ai cambiamenti di programma MIDI esterni cambiando la batteria d'accordo al collegamento dei programmi nella catena di programmi.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cambia programmi di dispositivi esterni e accetta che la batteria cambi mediante cambiamenti di programma MIDI esterni.

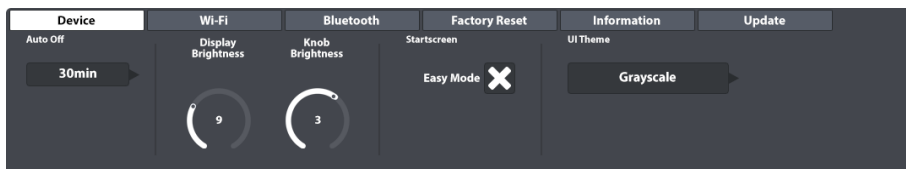
Accendere il **Canale di trasmissione** se si desidera di cambiare i programmi MIDI dei dispositivi esterni quando si cambia la batteria. Avviare **Canale di ricezione** se si desidera di cambiare le batterie per dispositivi MIDI esterni. Accendere entrambi i canali, se si desidera di cambiare altri programmi di dispositivo quando cambia la batteria e contemporaneamente accettare che la batteria venga cambiata in funzione di un cambiamento di programmi esterni.

 **Suggerimento:** Le assegnazioni eseguite con questo insieme di funzioni verranno memorizzate sulla data base del dispositivo e verranno ricordate al prossimo avvio.

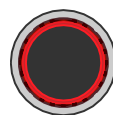
## 12.4 MODULO 4

L'ultimo modulo della modalità Regolazioni generali contiene tutte le regolazioni globali del dispositivo. Le funzioni che contiene includono un **temporizzatore di spegnimento**, l'aspetto dello schermo e dei controlli, i **temi di IU**, nonché **informazioni importanti sul dispositivo**. Questo modulo gestisce anche i **collegamenti senza filo** e permette di eseguire un **ripristino di fabbrica**.

### 12.4.1 DISPOSITIVO (DEVICE)



Questo insieme di funzioni controlla tutte le regolazioni collegate con gli elementi dell'interfaccia dell'utente. Si può regolare la **Luminosità della manopola (Knob Brightness)** e la **Luminosità dello schermo (Display Brightness)** indipendentemente uno dall'altro, nonché impostare un temporizzatore per lo spegnimento. Se la **Modalità Facile** si sente limitante, semplicemente si può disattivare la **Modalità Facile dello Schermo d'inizio (Start Screen Easy Mode)**. A partire dal successivo riavviamento nella G9 inizierà nella **Modalità Performance**. Parallelamente, la Modalità Performance verrà anche impostata come schermo predefinito se si preme il **Pulsante Inizio** rosso.



Pulsante Inizio

#### 12.4.1.1 SPEGNIMENTO AUTOMATICO (AUTO OFF)

Con lo **Spegnimento automatico** si può calcolare il tempo quando la G9 verrà spenta. Premere ripetutamente sul campo **[Spegnimento automatico (Auto Off)]** per scorrere i tempi di conto alla rovescia disponibili. Ci sono cinque opzioni: **spegnimento → 30 minuti (per difetto) → 1h → 2h → 4h**.

### 12.4.1.2 LUMINOSITÀ DELLA MANOPOLA (KNOB BRIGHTNESS)

Per regolare la **Luminosità della manopola**, procedere nel seguente modo:

1. Premere una volta sul relativo diale visivo per avviare l'attenuatore.
2. Scorrere il dito su e giù fino a trovare la luminosità desiderata.
3. Chiudere l'attenuatore premendo nuovamente sull'icona del diale.

**i** **Suggerimento:** Le regolazioni della luminosità vengono memorizzate in tempo reale, questo significa che l'ultimo valore di luminosità stabilito verrà conservato e salvato nella data base globale del dispositivo, perfino se si abbandona la modalità.

### 12.4.1.3 SCHERMATA INIZIALE (START SCREEN)

Deselezionando "**Modalità Facile della schermata iniziale (Start Screen Easy Mode)**" la G9 agirà nel seguente modo:

- inizierà il dispositivo in **Modalità Performance** nel successivo avvio e
- Stabilirà la Modalità Performance come schermo predefinito premendo il pulsante Inizio rosso.

### 12.4.1.4 TEMA DELL'INTERFACCIA DELL'UTENTE (UI THEME)

L'aspetto della G9 si può personalizzare per temi diversi dell'interfaccia dell'utente. Premere sul campo e selezionare un tema con la ruota di selezione.

Ci sono anche dei temi specializzati in diversi tipi di daltonismo. Questi temi vengono chiamati con dei termini medici e utilizzano solo valori di colore dello spettro che può percepire il gruppo di persone in questione.

I temi specializzati in daltonismo sono:

- Deuteranopia
- Protanopia
- Tritanopia
- Scala dei grigi (Grayscale)

**i** **Suggerimento:** I temi specializzati in daltonismo cambiano colore anche sui monitor importanti dell'interfaccia dell'utente. L'interpretazione di questi monitor dipende dai colori visibili. I valori di colore e i loro significati vengono spiegati sulle relative sezioni di questo manuale. Per quello, si consiglia di leggere questo manuale su uno schermo o stamparlo a colori.

## 12.4.2 WI-FI



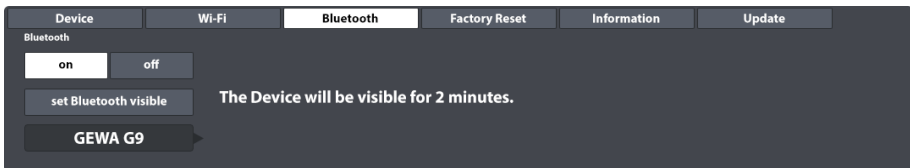
Dentro questo insieme di funzioni si possono gestire tutte le connessioni e impostazioni Wi-Fi. La connessione Wi-Fi è essenziale per l'uso de Acquisti di suoni online, nonché per le lezioni video esterne in dotazione.

Per stabilire una connessione Wi-Fi tra la scheda allegata e l'instradatore esterno, procedere nel seguente modo:

1. Avviare la connessione Wi-Fi.
2. Premere il pulsante **[Cerca (Search)]**.
3. Selezionare una Rete dall'elenco premendo una volta.
4. Premere **[Seleziona (Select)]** una volta.
5. Digitare la password Wi-Fi se richiesto premendo sul campo **[Password Wi-Fi (Network key)]**.
6. Confermare premendo sul segno di spunta **[✓]** per chiudere la tastiera.
7. Premere il pulsante **[Connetti (Connect)]**.

La rete, allora, verrà aggiornata alla rete selezionata nel passo 3. Se la connessione è stata correttamente stabilita, l'informazione di connessione, come l'indirizzo IP e il mascheramento di sottorete, comparirà a destra. Se non compare nessuna informazione, si devono ripetere i precedenti passi usando il **Tasto di visualizzazione attivato (show Key = yes)** (passo 5) e si deve assicurare di aver digitato correttamente la password Wi-Fi.

## 12.4.3 BLUETOOTH



La funzione Bluetooth in dotazione è utile per trasmettere musica da un riproduttore esterno alla console. Per stabilire una connessione Bluetooth, seguire i passi di seguito indicati. Si deve tenere conto che i passi 2 a 5 sono eseguiti nel dispositivo mobile e che il procedimento può variare da un fabbricante all'altro. Consultare il manuale utente del dispositivo mobile se si trovano dei problemi per stabilire una connessione Bluetooth:

1. Nella GEWA G9 accedere a **General Settings → Modulo 4 → Bluetooth**
2. Assicurati che il Bluetooth sia **[attivo (on)]** e premere **[stabilisci Bluetooth rilevabile (set Bluetooth visible)]**.
3. Avviare Bluetooth nel dispositivo esterno e aprire la lista di connessioni di rete disponibili.
4. Scannerizzare per aggiornare la lista.
5. Selezionare la console dalla lista di dispositivi disponibili (ad esempio, GEWA G9).
6. Digitare la password Bluetooth (predefinita di fabbrica): **4392**.

La password è fissa e unica per tutte le console di batterie e pianoforti digitali GEWA. Digitare **4392** (come se si digitasse GEWA su una tastiera numerica).

**i Suggerimento:** Prestare attenzione all'interazione tra Bluetooth e la porta MIX IN. I segnali Bluetooth e i segnali dalla porta MIX IN non possono essere riprodotti contemporaneamente. Non appena il Bluetooth è attivo, i segnali audio provenienti dai dispositivi collegati sulla porta MIX IN verranno silenziati. Il G9 instrada i segnali con priorità per l'ultima azione. Di conseguenza, il collegamento di un cavo audio alla porta MIX IN durante la riproduzione audio tramite Bluetooth disattiverà l'audio Bluetooth e darà la priorità a MIX IN. Disabilitando uno di questi tipi di input scollegando i cavi MIX IN o disattivando il Bluetooth, il dispositivo passerà automaticamente all'altro tipo di input.

### 12.4.3.1 NOMI BLUETOOTH PERSONALIZZATI

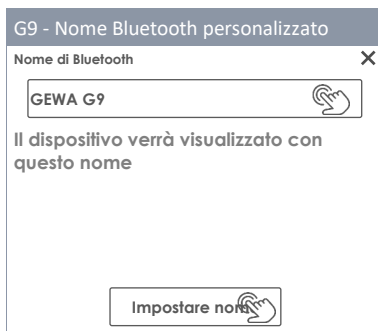
Se la G9 è vicina ad altri dispositivi G9, si può cambiare il nome Bluetooth della G9 per renderla riconoscibile unicamente da altri dispositivi esterni e agevolare il processo di accoppiamento. I nomi Bluetooth vengono automaticamente memorizzati nella data base globale di dispositivi e sono ricordati fino a quando cambia nuovamente il nome oppure a quando viene eseguito un **Ripristino di fabbrica**.

Procedere nel seguente modo:

1. Accedere a **General Settings** → **Modulo 4** → **Bluetooth**
2. Premere sul campo **[Nome di Bluetooth (Bluetooth Name)]** sotto **[stabilisci Bluetooth rilevabile (set Bluetooth visible)]**.

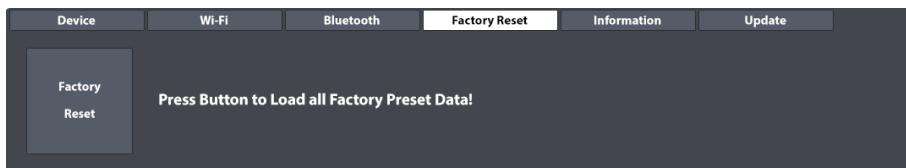


3. Nella finestra di dialogo che si apre sono disponibili due opzioni:
  - a. Premere **[Impostare nome (set Name)]** per chiudere la finestra di dialogo e impostare il nome visualizzato sul display.
  - b. Premere sul campo **[Nome di Bluetooth (Bluetooth Name)]** e inserisci un nome usando la **tastiera**.



4. Confermare premendo il segno di spunta **[✓]** sulla Tastiera.

### 12.4.4 RIPIRTARE ALLE IMPOSTAZIONI DI FABBRICA (FACTORY RESET)



Un Factory Reset riporta le impostazioni a quelle originali di fabbrica della versione di firmware installata. La funzione cancella i kit personalizzati, le preset e i parametri del dispositivo modificati dall'ultima attualizzazione di firmware. Nonostante, è possibile creare una copia di protezione delle batterie utilizzando la funzione di esportare del **Drum Kit Browser**. La funzione di esportazione salverà tutte le batterie della cartella del sistema predefinita nella scheda SD interna, la quale è fuori

da qualsiasi ristabilimento di fabbrica. In questo modo, si può facilmente importare le batterie dopo il ristabilimento di fabbrica. I suoni acquisiti in **Shop** devono essere scaricati un'altra volta e rimportati. Dall'altro, un'aggiornamento di firmware richiederebbe tutte le regolazioni e le batterie. Salvare, allora, le batterie personalizzate prima di procedere.

Per riportare la G9 alle impostazioni di fabbrica, si deve procedere come segue:

1. Andare su **General Settings** ➔ **Modulo 4** ➔ **Factory Reset**
2. Premere il pulsante **[Factory Reset]**.
3. Aspettare mentre viene completato il ristabilimento.
4. Confermare premendo il **segno [✓]** nel dialogo del messaggio di operazione corretta.

## 12.4.5 INFORMAZIONI (INFORMATION)

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

Questa sezione provvede tutte le informazioni sullo stato della G9, come il **Numero di serie (Serial Number)**, la versione **Firmware**, la versione firmware di chip audio (**Dream FW**) e la versione del firmware del trigger (**Trigger FW**). Mostra anche lo stato dell'uso della memoria interna (**Flash** per i campioni e la **Memoria SD** per la biblioteca dei suoni).

Informare sempre le versioni Firmware, Dream FW e Trigger FW così come le versioni dei banche dati (TriggerBank e SoundBank) se si contatta il servizio ai clienti. Quest'informazione agevola il processo di risoluzione di problemi.

## 12.4.6 UPDATE – AGGIORNAMENTO E DOWNLOAD

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

La G9 offre due modi diversi per scaricare firmware e manuali, così come due opzioni di aggiornamento del dispositivo. Il processo di aggiornamento è diviso in 2 passi: Scarica e Attualizza. Si può scegliere tra scariche dal centro di supporto presso [gewamusic.com](http://gewamusic.com) o scariche dirette alla G9 usando la funzione di scarica della scheda di aggiornamento. La funzione di aggiornamento stessa, si può eseguire da una Memoria USB oppure dalla funzione interna della batteria **Attualizza**. La scelta dipende da voi. Nonostante, se si ha un collegamento Wi-Fi in funzionamento disponibile, si consiglia di usare completamente la batteria per scaricare ed attualizzare.



### 12.4.6.1 DOWNLOAD - FIRMWARE E MANUALI

Sia il download interno che il download tramite il sito Web ottengono i loro file dalla stessa fonte.

#### 12.4.6.1.1 DOWNLOADS DA GEWAMUSIC.COM

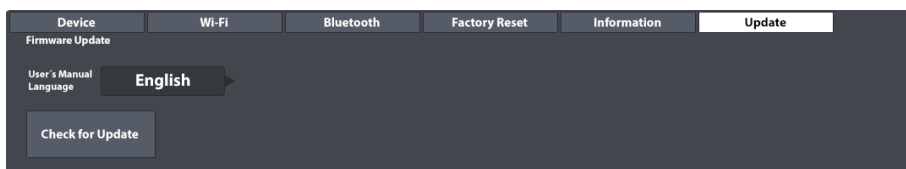
1. Andare su [gewamusic.com](https://www.gewamusic.com) → Servizio → Scariche oppure seguire questo link:

<https://it.gewamusic.com/downloads>



2. Scegliere "Drums" della ruota di opzioni.
3. Scaricare i file seguendo le istruzioni.

#### 12.4.6.1.2 DOWNLOAD DIRETTO VIA MODULO

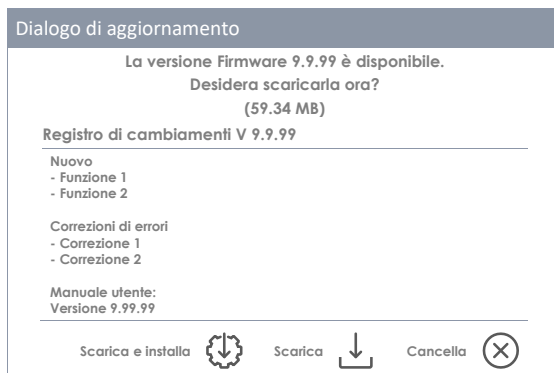


La funzione di scarica diretta evita le interruzioni dei mezzi e risulta un procedimento rapido e semplice per mantenere aggiornata la G9.

Seguire i passi sotto descritti:

1. Assicurarsi di essere collegato a una rete Wi-Fi in funzionamento.
2. Andare su **General Settings** → **Modulo 4** → **Update**
3. Premere sul campo **[Lingua (Language)]** per scegliere la lingua dei manuali in dotazione.
4. Premere **[Verifica aggiornamenti (Check for Update)]** per aprire il **Dialogo di aggiornamenti**.

Con la lingua selezionata, il **Dialogo di aggiornamento** della G9 salverà tutte gli aggiornamenti rilevanti nella lingua di selezione e, una volta verificato il firmware installato, fornirà un software più nuovo della versione installata. Per ripristinare il firmware installato, fare un ristabilimento di fabbrica. Osservare il **Registro dei cambiamenti (Change Log)** per informazioni importanti su ciò che l'utente può aspettarsi dal firmware e dal manuale forniti. Utilizzando questo metodo, il **firmware** e il **manuale** più recenti verranno scaricati allo stesso tempo.



5. Per seguire una delle seguenti opzioni (premere solo una volta):
  - a. Premere [**Scarica e Installa (Download & Install)**] per avviare automaticamente la routine di installazione dopo il download.
  - b. Premere [**Scarica (Download)**] per installare il firmware più tardi.
  - c. Premere [**Cancella (Cancel)**] per uscire dal dialogo senza alcuna azione.
6. Nel caso dell'opzione 5a: Aspettare il completamento della funzione di attualizzazione autonoma (messaggio di operazione corretta) e confermare premendo [**Riavvio (Reboot)**].

Se volete copiare il manuale dell'utente alla Memoria USB oppure se preferiste usare l'opzione di attualizzazione via USB, potreste trovare le scariche nelle cartelle del sistema predeterminato nella scheda SD interna. Usate **File Manager** per accedere alle vostre scariche. (Andare su **Tools** → **File Manager**)

I percorsi più rilevanti della cartella sono:

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



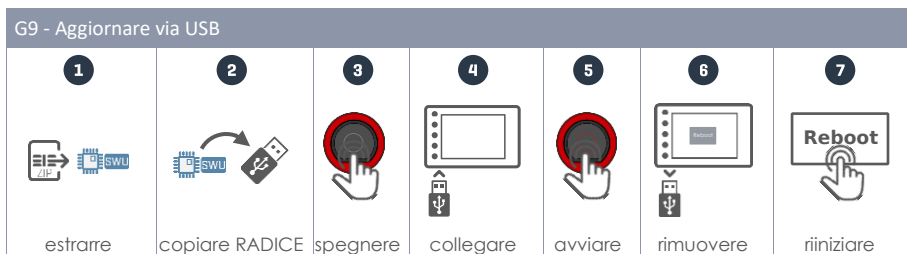
### 12.4.6.2 AGGIORNARE IL DISPOSITIVO

**i** **Importante:** Tenere presente che la funzione di aggiornamento richiede una convenzione di denominazione di file e di estensione di file specifiche per funzionare correttamente. (\*.swu). **Non cambiare il nome dei file del firmware né cambiare l'estensione del file (\*.swu).**

#### 12.4.6.2.1 AGGIORNARE VIA USB

Procedere come segue:

1. Estrarre i file scaricati.
2. Copiare il firmware (edrum\_fw\_\*.swu) nella **cartella RADICE** della sua Memoria USB.
3. Spegnerne la G9 premendo il **Tasto di accensione**.
4. Connettere la Memoria USB nella porta USB del pannello frontale.
5. Avviare la G9 premendo il **Tasto di accensione** un'altra volta e aspettare fino a completare l'aggiornamento (finestra emergente con messaggio di stato).
6. Rimuovere la Memoria USB dalla porta USB.
7. Premere il tasto **[Riinizio (Reboot)]** nel messaggio di stato.

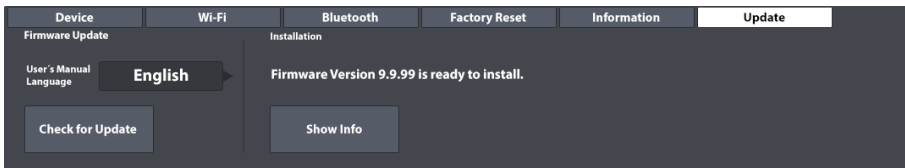


**i** **Suggerimento:** Verificare che l'aggiornamento sia stata correttamente eseguita sulla scheda di informazioni. Andare su **General Settings → Modulo 4 → Information**. La versione di firmware dovrebbe essere stata correttamente aggiornata. Se si osserva che la versione di trigger è V0, è possibile che debba riiniziare.

**i** **Suggerimento:** Insieme alla scarica diretta di firmware si può prendere il firmware decompresso dalla cartella di scariche predeterminata e copiarlo sulla Memoria USB usando la File Manager della G9 La strada di scarica predeterminata per i file del firmware è **INTERNAL SD/SYSTEM/Firmware**.

**i** **Suggerimento:** Conservare una Memoria USB solo per aggiornamenti. Con la memoria USB collegata e i file di aggiornamento di firmware nella cartella Radice, la G9 ingressa nella funzione di aggiornamento in modo automatico anche se la versione firmware è già installata. Si può risparmiare tempo utilizzando le chiavi USB con diverse intenzioni oppure, rimuovere qualsiasi file \*.swu della cartella radice immediatamente dopo l'aggiornamento.

### 12.4.6.2.2 FUNZIONE DI AGGIORNAMENTO VIA MODULO



La sezione Attualizzazione della G9 si comunica dalla cartella predeterminata del SISTEMA "Firmware" nella **Scheda SD** interna. Tutti i file che hanno compiuto i criteri per le somme di verifica, convenzioni di nominazione e numero di versione, saranno considerati. Vale a dire che solo verranno considerati i file completi e validi il cui numero di versione sia superiore a quello del firmware installato. In questo senso, la sezione di attualizzazione opera come un firewall per file difettosi o modificati.






Per installare il firmware scaricato in precedenza, procedere come segue:

1. Andare su **General Settings** → **Modulo 4** → **Update**
2. Nella sezione "**Installation**" verrà fornito l'ultimo firmware memorizzato sulla scheda SD interna per l'installazione.
3. Premere il pulsante **[Mostra informazioni (Show Info)]** per aprire il **Dialogo di aggiornamento**.
4. Premere il pulsante **[Installa (Install)]** sotto il **Registro delle modifiche (Change Log)**.
5. Aspettare il completamento della funzione di attualizzazione autonoma (messaggio di operazione corretta).
6. Confermare premendo **[Riinizio (Reboot)]**.

## 13 STRUMENTI (TOOLS)



La modalità Strumenti contiene utilità simili alle applicazioni e funzioni, come una modalità **In scena (On Stage)**, **Lettores PDF (PDF Reader)**, uno **Strumento di importazione (Import Tool)** per prove di suoni e una **File Manager**. Se si preme un'icona sul menu Strumenti, si apre l'applicazione associata. Consultare la seguente tabella per ottenere informazioni sulle icone associate agli strumenti disponibili:

Menu strumenti (Tools Menu)	
	In scena (On Stage) – raccoglie i mezzi per i registri comprese le partiture in formato pdf
	Lettores PDF (PDF Reader) – supporta segnalibri
	Strumento d'importazione (Import Tool) – aggiunge prove alla biblioteca dei suoni
	File Manager - organizza file e cartelle
	Acquisiti (Shop) - enumera i suoni acquisiti in molteplici strati (Multi Layer Sounds).

### 13.1 IN SCENA (ON STAGE)



Con **In scena** è possibile compilare informazioni importanti su una canzone, come batteria (suono), metronomo, piste di accompagnamento e grafici in pdf e metterle a disposizione di tutti premendo una delle finestre numerate. Si evita così la perdita di tempo durante le regolazioni nello scenario e tra le canzoni.

La schermata **In scena** visualizza sempre 8 finestre che possono essere salvati come setlist con preset e possono essere caricati uno dietro l'altro man mano avanzano le recitazioni. Una setlist ha sempre 8 finestre le quali rappresentano 8 canzoni.

Per aprire lo strumento In scena, premere l'icona della modalità **[Strumenti (Tools)]** e premere **[In scena (On Stage)]**.



In scena



Lettores PDF



Import Tool



Aquisiti

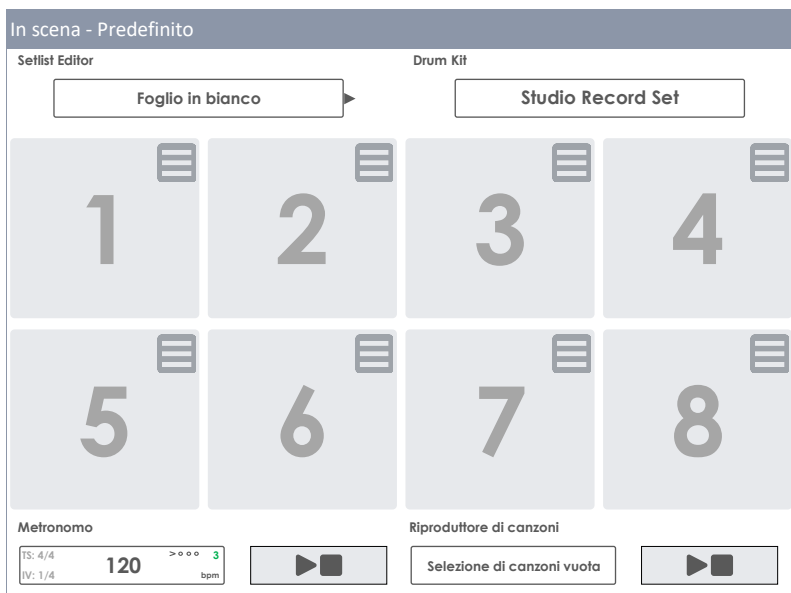


File Manager



Strumenti

Questo apre la schermata In scena predefinita:



Nelle successive sezioni si spiega l'edizione di finestre, la gestione dei repertori e il lavoro con i repertori sullo scenario.

### 13.1.1 FINESTRE - TIPI DI MEDIA ASSEGNABILI

Durante l'edizione di una finestra si può specificare l'impostazione e i file per i seguenti 4 tipi di media, i quali verranno caricati premendo sul numero di finestra fuori dalla modalità di edizione:

- Nome della batteria
- Tempo del metronomo
- Pista di accompagnamento (Riproduttore di canzoni)
- File PDF (Partiture)

I campi sulla schermata associati a questo tipo di media visualizzeranno le espressioni attuali delle finestre specificate per ogni tipo. Nella modalità di edizione si possono premere i campi per cambiare le proprietà della finestra.

Questo aprirà le finestre di dialogo standard associati a un tipo di media. In questa sezione non si approfondisce nuovamente su questi navigatori. Nella seguente tabella vengono visualizzate le finestre di dialogo utilizzate e la sezione dove si spiega il loro funzionamento più dettagliatamente:

Finestre - Tipi di media e finestre di dialogo associate		
Nome di campo	Finestra di dialogo	Sezione - Titolo
Drum Kit	Drum Kit Browser	8.1.1.1 Gestire i drum kit (Presets)
Metronomo (Metronome)	Tastiera numerica (Number Pad)	8.4.1 Metronomo (Metronome)
Riproduttore di canzoni (Song Player)	Selezionare file (Filtro audio) (File Select Browser – Audio)	8.3.1.1 Selezionare i File (File Select Browser)
PDF	Selezionare file (filtro PDF) (File Select Browser – PDF)	13.2.1 Selezionare i File (File Select Browser)

### 13.1.2 EDITARE FINESTRE - ASSEGNAZIONE DI ESPRESSIONI PER TIPI DI MEDIA

Per iniziare, premere sul campo **[Setlist Editor]** e caricare **Foglio in bianco (Blank Sheet)** delle preset premendo due volte sul nome della preset. Questo caricherà una setlist vuota con valori predefiniti. Il procedimento di seguito descritto si applica alla creazione di nuove preset utilizzando la preset del foglio in bianco, e all'edizione delle finestre di qualsiasi altra setlist esistente.

Editare finestre - Icone e significato	
	Editare finestra
	Allegare file PDF (premere) - Estrarre file (mantenere premuto 2 secondi)

Con una setlist adeguata caricata, procedere nel seguente modo:

1. Premere il tasto **[Edita]** sull'angolo superiore destro di una finestra.
2. Premere sui campi che hanno cambiato colore:
  - a. Drum Kit
  - b. Metronomo
  - c. Riproduttore di canzoni
  - d. Tasto Allega Pdf
3. Specificare l'espressione dei tipi di media nei navigatori che si aprono.
4. Per uscire dalla modalità di edizione di finestre, premere nuovamente il tasto **[Edita]**.
5. Premere sul successivo numero di finestra e ripetere i passi dall'1 al 4.
6. Quando si siano già editate le 8 finestre della schermata, salvare l'insieme di finestre come una **setlist** (consultare la sezione successiva sui repertori).

In scena - Editare finestra

Setlist Editor      Drum Kit

Foglio in bianco      Studio Record Kit

1 2 3 4

5 6 7 8

Metronomo      Riproduttore di canzoni

TS: 4/4      120      bpm      Selezione di canzoni vuota

IV: 1/4



### 13.1.3 SETLIST PRESETS

Si può salvare un insieme di 8 finestre occupate da una setlist, che ricorda tutti i tipi di media assegnati alle diverse finestre una volta caricato la setlist. La IU verrà aggiornata appena venga attivato una setlist caricata. Una setlist è lo stesso di una preset e viene trattato nello stesso modo. Riguardo la setlist, il Navigatore di preset solo fornisce una preset detta "Foglio in bianco (Blank Sheet)". Questa preset carica valori predefiniti senza nessun file pdf allegato. Se già si conosce come funziona la gestione di preset in altre modalità, come l'Editore di Batterie (Kit Editor) o Effetti (Effects), si può saltare questa sezione.



Così come con il resto delle preset della G9, la barra di funzioni si attualizza in funzione dal tipo di preset scelta (di fabbrica o d'utente):

Gestione dei pre-set - Barra di funzioni					
Tipo de preset	Funzione				
	Carica	Salva	Rinomina	Nuova	Cancella
🔒 Preset di fabbrica	↑			☰ ☰ ☰ ☰	
Preset dell'utente	↑	💾	✎	☰ ☰ ☰ ☰	🗑️

#### 13.1.3.1 CARICA DI SETLISTS

Per caricare una setlist, procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo [Setlist Editor] per aprire il Navigatore di Setlist.



2. Per caricare una setlist, eseguire una delle seguenti azioni:

- a. Mediante la barra di funzioni
  - i. Evidenziare un'entrata della lista (Premere una volta).
  - ii. Premere **[Carica]** sulla Barra di funzioni.
- b. Premere due volte un'entrata della lista.



### 13.1.3.2 NUOVI SETLISTS

Procedere nel seguente modo:

1. Caricare una preset con la quale cominciare.
2. Editare le finestre come desiderato (il campo **Setlist Editor** attualizza l'"**Impostazione personalizzata (Custom Setup)**").



3. Premere sul campo **[Setlist Editor]** per aprire il Navigatore di setlist.
4. Premere **[Nuovo]** sulla Barra di funzioni.
5. Nominare la nuova setlist con la tastiera.
6. Premere **[OK]** per confermare.

**i Suggerimento:** È possibile creare una nuova setlist prima di editare le finestre: Caricare una preset dalla quale cominciare, aprire nuovamente il Navigatore di preset e premere **[Nuovo]**. Successivamente si possono editare le finestre e sovrascrivere la preset con **[Salva]**.

### 13.1.3.3 SALVA SETLIST

Salva permette di salvare le edizioni di una setlist nonché sovrascrivere le preset nel navigatore di setlist con i valori dell'insieme di finestre attuale. Questa opzione è solo disponibile per repertori d'utente.

Procedere nel seguente modo:

1. Caricare una preset con la quale cominciare.
2. Editare le finestre come desiderato (il campo **Setlist Editor** attualizza l'"**Impostazione personalizzata (Custom Setup)**").

Setlist Editor



3. Premere sul campo **[Setlist Editor]** per aprire il Navigatore di setlist.
4. Nel Navigatore di preset, evidenziare una setlist utente che si desidera sovrascrivere (premere una volta).
5. Premere **[Salva]** sulla Barra di funzioni.

Questo sovrascrive la preset selezionata con la disposizione attuale delle finestre.

#### 13.1.3.4 RINOMINA SETLIST

È sempre possibile cambiare il nome dei repertori senza sovrascrivere l'impostazione delle finestre. Questa opzione è solo disponibile per repertori utente.

Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Setlist Editor]** per aprire il Navigatore di setlist.
2. Nel Navigatore di preset, evidenziare una setlist utente che si desidera rinominare (premere una volta).
3. Premere **[Rinomina]** sulla barra di funzioni.
4. Digitare un nuovo nome con la tastiera.
5. Confermare premendo **[OK]**.

#### 13.1.3.5 CANCELLARE SETLIST

Questa opzione è solo disponibile per repertori utente.





Procedere nel seguente modo:

1. Premere sul campo **[Setlist Editor]** per aprire il Navigatore di setlist.
2. Nel Navigatore di preset, evidenziare una setlist utente che si desidera cancellare (premere una volta).
3. Premere **[Cancella]** sulla barra di funzioni.
4. Confermare premendo **[OK]**.

### 13.1.4 LAVORARE CON SETLISTS

I repertori possono essere usati in diversi modi. L'obiettivo principale è rendere a disposizione le regolazioni importanti associate a una canzone premendo un unico tasto (numero di finestra). Può anche contribuire, durante le pratiche, a una gestione più efficace del tempo fornendo partiture, batterie, tempo e file audio. Premere un numero di finestra è molto più conveniente invece di selezionare tutte i media individualmente nella modalità **Performance** e il **Letture pdf** ogni volta che viene praticata la stessa canzone.

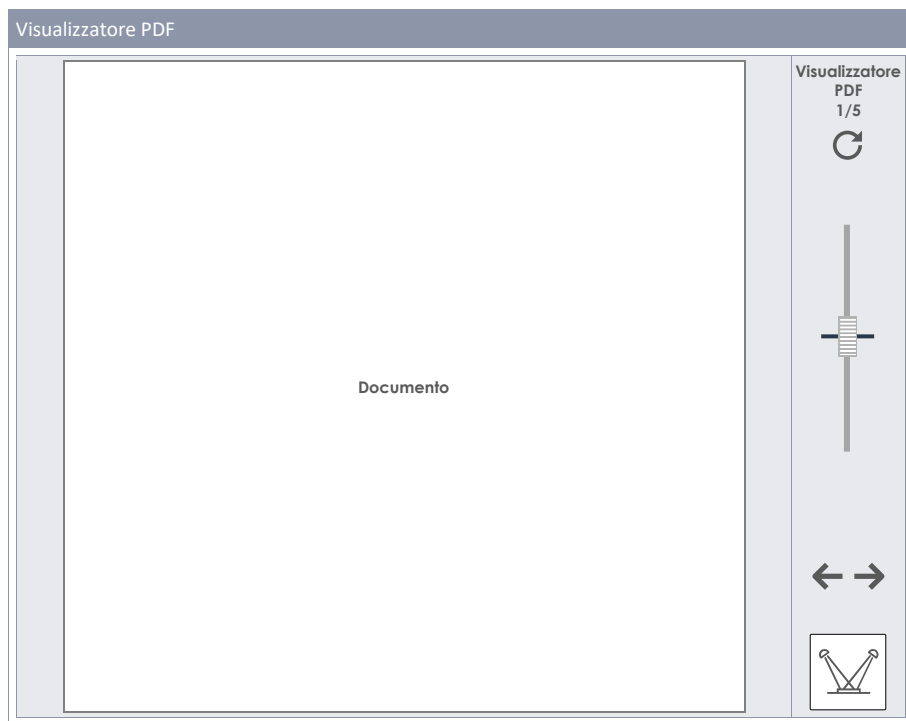
Toccando un numero di finestra, si avrà accesso a tutti i media assegnati a una finestra. Consultare la seguente tabella per visualizzare l'icona e i tasti che vengono mostrati per la finestra attiva:

Setlists caricati - Icone e significato	
	Editare finestra
	File allegato
	Aprire file nel Visualizzatore PDF
	Riproduci/Stop (Canzone e metronomo)

Se i repertori hanno più di 8 canzoni, è possibile distribuire le canzoni tra vari **Setlists** e caricare queste liste continuamente.

### 13.1.4.1 VISUALIZZATORE PDF (PDF VIEWER)

Il Visualizzatore PDF in scena è una versione semplificata del Lettore PDF (*consultare la pagina 139*). Fornisce solo le funzioni più importanti per la lettura della musica su partiture. Durante le recitazioni dal vivo, è necessario avanzare le pagine rapidamente e avere rapido accesso ai tasti **[Riproduci/Stop]** della modalità In scena per reagire rapidamente di fronte a un problema sullo scenario. Il tasto **[Esci]** aggiunto chiude il Visualizzatore Pdf e ritorna alla finestra attiva nella modalità **In scena (On Stage)**. L'assegnazione di queste funzioni sulla parte inferiore riduce la distanza al riproduttore e quindi, accelera il flusso di lavoro.



## Visualizzatore PDF - Funzioni



Esci alla schermata In scena (chiude il visualizzatore PDF)



Pagina successiva



Pagina precedente



Vista generale



Gira la pagina in senso orario

## 13.2 LETTORE PDF (PDF READER)



Il lettore PDF permette di leggere qualsiasi PDF memorizzato su una USB o nella memoria interna, quindi risulta molto utile per leggere partiture. Oltre alle funzioni basiche di navigazione, fornisce anche delle funzioni avanzate come la **navigazione di marcatori** e la **navigazione di miniature**.



In scena



Lettore PDF



Import Tool



Aquisili

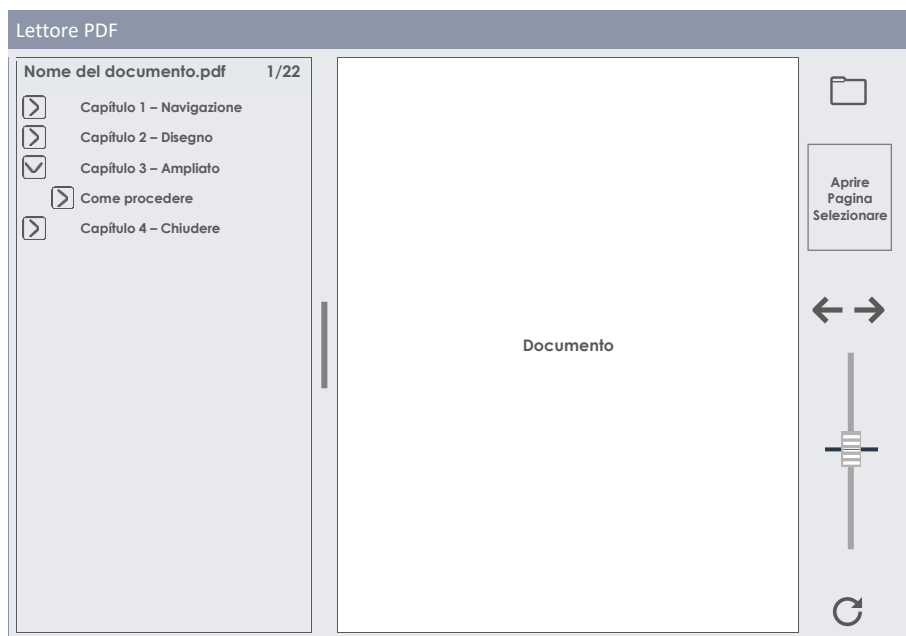


File Manager



Strumenti

Premendo **Tools** → **Pdf Reader** si apre l'applicazione. Tutte le funzioni disponibili vengono visualizzate sulla schermata d'inizio:



La seguente tabella spiega i tasti e le icone della schermata d'inizio:

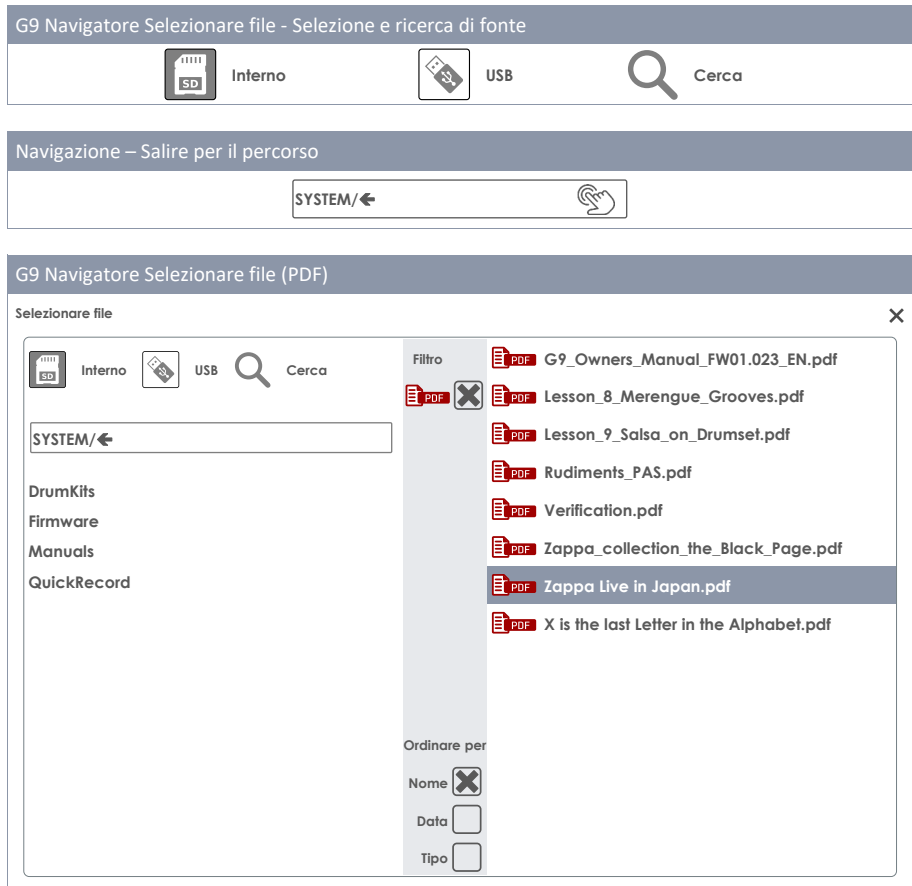
Lettore PDF - Funzioni	
	Aprire Navigatore Selezionare file
	Pagina successiva
	Pagina precedente
	Vista generale
	Girare la pagina in senso orario in incrementi di 90°
	Aprire la gerarchia di marcatori
	Chiude la gerarchia di marcatori

## 13.2.1 SELEZIONARE I FILE (FILE SELECT BROWSER)

Il navigatore "Selezionare file" viene implementato in diverse applicazioni nella G9, come il **Riproduttore di canzoni (Song Player)**, **Lettoce PDF (PDF Reader)** e **Strumento Importare (Import Tool)**. Dipendendo dall'applicazione, si può comunque aprire con diversi filtri attivi solo per mostrare i tipi di file più rilevanti. Il **Lettoce PDF** solamente visualizza solo file PDF. Quindi i file che non possono essere interpretati, restano occulti.

### 13.2.1.1 ASPETTO

Su a sinistra ci sono i pulsanti per **selezionare mezzi di storage**, come anche la **funzione di ricerca**, che può essere utilizzata come alternativa alla navigazione lineare del percorso. Tutti questi tasti vengono attivati mediante una **digitazione semplice**.



La **colonna sinistra** mostra tutte le **cartelle** su una cartella aperta; la **colonna destra** enumera tutti i **file** che contiene. Premere due volte sul nome di una cartella per aprirla muovendo in giù il percorso della cartella. Premere sulla **[barra bianca]** sotto i tasti **[SD]** e **[USB]** per salire per un nodo con ogni

pulsazione. Il **pannello in mezzo contiene opzioni di filtro e funzioni di ordinamento**. Segnare le caselle come desiderato affinché compariscano i contenuti nel modo preferito.

### 13.2.1.2 APRIRE FILE PDF

Su **Letture PDF (PDF Reader)**, procedere come segue:

1. Premere su campo **[Cartella]** sopra a destra per aprire **Selezionare file (File Select)**.



2. Specificare il mezzo di memorizzazione premendo una volta **[USB]** o **[SD]**.



3. Navigare verso il file realizzando una o più delle seguenti azioni:
  - a. Premere due volte sui nomi delle cartelle per aprirle (colonna sinistra).
  - b. Salire per il percorso premendo la **[barra bianca]** (colonna sinistra).



4. Selezionare un file premendo due volte le entrate elencate sulla colonna destra.

### 13.2.2 MARCATORI E MINIATURE

I documenti lunghi con molte pagine come questo manuale sono difficili da navigare senza punti di ancoraggio con cui collegarli. Volevamo, però, preparare le informazioni di questo manuale in modo che sia facilmente accessibile dentro la console affinché gli utenti possano saltare rapidamente alle sezioni nelle quali hanno bisogno di aiuto.

Se un documento contiene marcatori, questi vengono visualizzati sulla metà sinistra della finestra ridimensionabile accanto alla pagina aperta. Le gerarchie di marcatori si possono aprire e chiudere premendo i tasti di freccia che si trovano davanti.

	Navigazione di marcatori
	Apri la gerarchia di marcatori
	Chiude la gerarchia di marcatori

Toccare sul centro della barra divisorica tra entrambe le finestre divise e **cambiano le dimensioni della barra di marcatori** scorrendola. Premendo su un nome di marcatore, si salta direttamente sulla parte superiore della pagina, dove comincia la sezione. È possibile che si debba spostare verso il basso se il titolo si trova sulla parte inferiore della pagina.

Dentro la barra di navigazione a destra, si può visualizzare una **[miniatura]** della pagina aperta. Premere sulla miniatura per aprire il navigatore **Selezione di pagina**. Se si preme una volta su una miniatura su Selezione di pagina, verrà aperta la pagina selezionata direttamente senza passare per la gerarchia di marcatori. La selezione di pagina è il metodo più rapido per aprire certe pagine direttamente, se la pagina contiene immagini o disegni che si possano distinguere chiaramente.



## Selezione di pagina del Lettore PDF

Selezione di pagina

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

## 13.3 FILE MANAGER



Il File Manager di file integrato è un'applicazione per trasferire dati tra un dispositivo USB esterno e la scheda SD interna. Si può utilizzare per gestire i file come lo farebbe una PC o Mac normale. Muovere, copiare, cancellare e rinominare file e cartelle di entrambe le fonti (scheda SD interna e dispositivo USB esterno). Non ci sono limitazioni per le estensioni di file, ma si deve tener presente che la G9 può non contenere delle applicazioni per aprirli. È possibile, però, gestire agevolmente tutti i mezzi di immagazzinamento e tipi di file senza bisogno di un sistema operativo esterno. Ci sono delle icone per le estensioni di file più comuni per distinguerle facilmente quando si naviga tra le cartelle.

La capacità di immagazzinare i propri file sulla G9 rende obsoleta una chiave USB. Si può accedere ai file dovunque senza portare nessun altro mezzo di immagazzinamento.



In scena



Lettore PDF



Import Tool



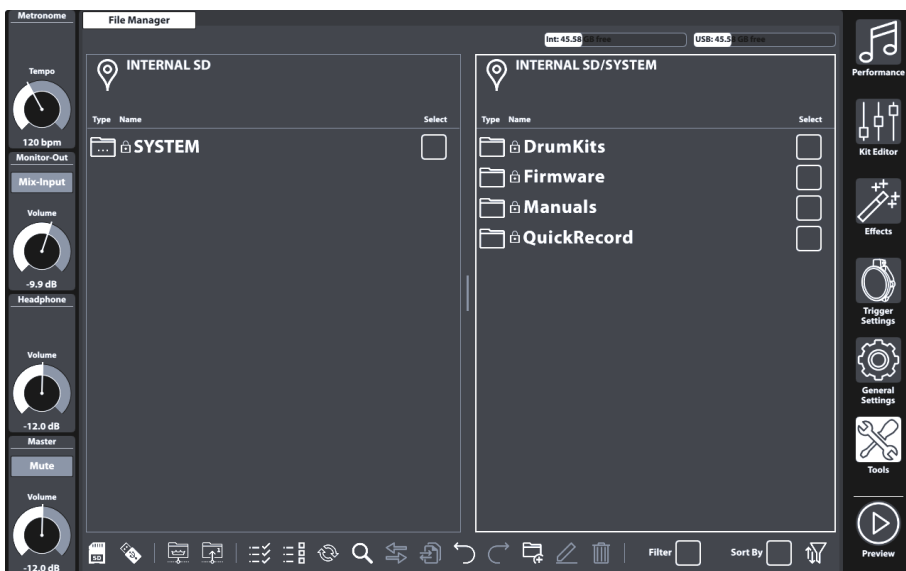
Aquisiti



File Manager



Strumenti



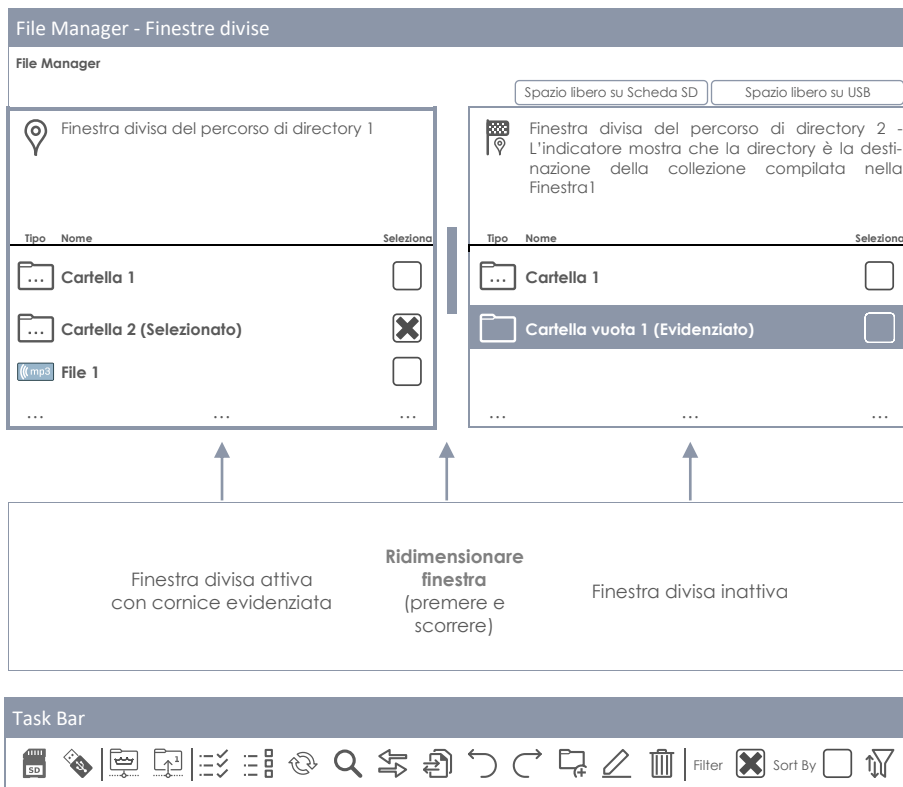
### 13.3.1 FILE MANAGER/STRUMENTO D'IMPORTAZIONE

Lo **Strumento d'importazione (Import Tool)** è disegnato per aggiungere campioni alla **Biblioteca di suoni** della G9. Non trasferisce dati alla scheda SD interna, ma estrae file di suoni da qualsiasi fonte e cifra il file campione nel formato di biblioteca originale di G9. I campioni vengono criptati e inviati sotto la relativa categoria di strumenti nella biblioteca. Successivamente, i campioni vengono memorizzati nella **memoria flash** allegata per avere un accesso rapido e un tempo di carica minimo. I file trasferiti mediante il **File Manager** vengono memorizzati nella **scheda SD** interna.

Per finire, **Strumento d'importazione** e **File Manager** trattano diversi mezzi di immagazzinamento e applicazioni.

### 13.3.2 DISPOSIZIONE DELLA SCHERMATA E PROPRIETÀ GENERALI

File Manager di file si trova nella modalità **Strumenti (Tools → File Manager)**. Una volta aperto, comparirà una finestra divisa. La sezione superiore informa sull'uso attuale della memoria di tutti i mezzi di immagazzinamento accessibili. Due finestre divise orizzontalmente ridimensionabili permettono di aprire due cartelle diverse dall'USB o dalla scheda SD interna. L'intestazione di ogni finestra divisa visualizza il percorso della directory aperta. Le caselle di verifica permettono di selezionare le entrate della lista e la barra delle applicazioni sulla parte inferiore fornisce uno strumento per la navigazione, la selezione e il filtro del contenuto delle cartelle.






### 13.3.3 BARRA DI APPLICAZIONI

La barra di applicazioni contiene tutti gli strumenti per organizzare i file. Oltre ai filtri e alle proprietà di classificazione che vengono applicati a entrambe le finestre divise, tutte le funzioni (tasti) avranno effetto nella finestra divisa attiva della parte superiore. La finestra divisa attiva è caratterizzata da una cornice evidenziata. Per cambiare la finestra attiva, semplicemente si deve premere dentro la sua cornice e lasciare alle funzioni della barra di applicazioni che si applichino nella finestra divisa a sua scelta.

Barra di applicazioni   Zone																		
																		
Selezione di fonte	Navigazione di percorso	Selezione		Cerca	Trasferimento di file	Storia	Organizza		Abilita/Disabilita filtri e ordine di lista	Filter								

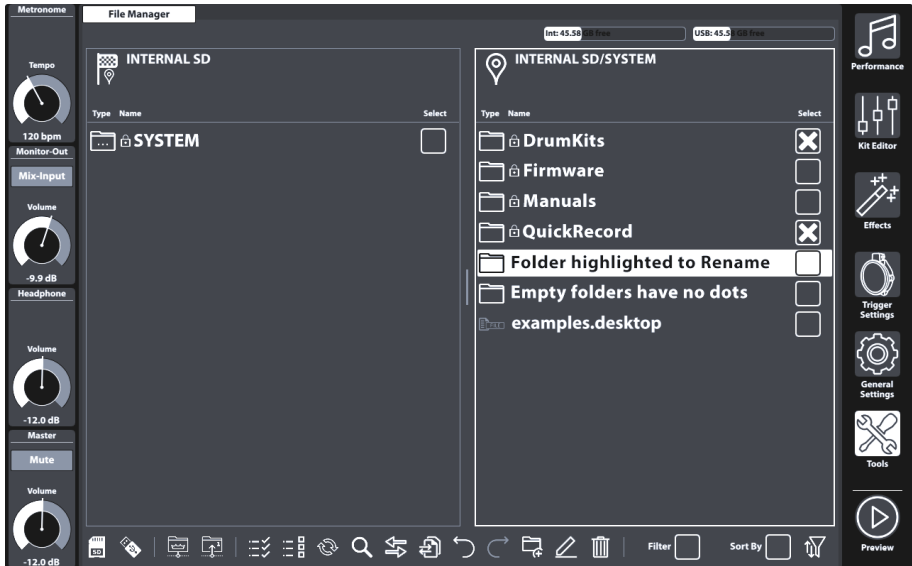
- con icone per Navigazione e Azioni
  - Selezione di unità
  - Navigazione mediante icone per nodi di percorso (directory radice, livello di cartella superiore)
  - Funzione di ricerca (directory attivo e sotto)
  - Amministratore di filtri per filtri e ordinamento.
  - Funzioni di selezione per il trasferimento di collezioni (Trasferire compiti)
  - Differenziazione tra evidenziare e selezionare
  - Funzione Annulla e Ripeti (inseguimento degli ultimi 10 passi)
  - Creare nuove cartelle: è sempre possibile nella finestra di divisione attiva, ci siano collezioni esistenti o meno.
  - Rinominare file/cartelle (solo un'entrata della lista allo stesso tempo)
  - Cancellare file (elaborazione in lotti)
  - Tasti di trasferimento (Sposta/Copia) per iniziare il lavoro di trasferimento.

La seguente tabella spiega le icone della barra di applicazioni:

Barra di applicazioni	
	Scheda SD interna (apre la directory radice)
	Dispositivo USB esterno (apre la directory radice)
	Vai sulla directory radice del percorso attivo nella finestra divisa attiva
	Sale un livello nella gerarchia di cartelle
	Seleziona tutti
	Deseleziona tutti
	Attualizza (Elimina la collezione della finestra di divisione attiva)
	Cerca
	Trasferisce: sposta l'elemento selezionato a una destinazione definita
	Trasferisce: Copia l'elemento selezionato a una destinazione definita
	Disfai (fino a 10 passi)
	Rifai (fino a 10 passi)
	Nuova cartella (conservazione delle collezioni esistenti)
	Rinomina l'entrata della lista evidenziata (conserva le collezioni esistenti)
	Cancella elementi selezionati
	Apri l'Amministratore di filtri




### 13.3.4 COLLEZIONI - CONCETTO E VISTA GENERALE

La raccolta di una collezione è il processo di riunire diversi file e cartelle di molteplici directory di percorsi di molteplici fonti (SD, USB) **dentro la stessa finestra divisa**. Durante questo processo, la G9 ricorda le directory di percorso di tutti gli elementi selezionati in secondo piano, e questo permette di navigare senza problemi tra le fonti e le loro gerarchie di cartelle e senza perdere di vista i file e cartelle selezionati. La funzione di ricerca integrata si può utilizzare in qualsiasi momento come alternativa ai metodi di navigazione lineare. Una collezione si apre selezionando la prima entrata della lista in una finestra divisa premendo su una delle **caselle di verifica** della colonna **Selezionare**.



La definizione di una **collezione** amplia la comprensione della gestione di file sui navigatori di file normali e si distingue dalla **selezione** di termini. Mentre gli amministratori di file tradizionali scartano le selezioni di file appena si esce da una cartella per aprire una directory diversa, il File Manager della G9 ricorda queste selezioni, e così permette di aggiungere più file da altre directory. Così, **una collezione consiste in selezioni distribuite su diverse directory e mezzi di immagazzinamento**. In altre parole: con le collezioni si possono trattare diversi mezzi di immagazzinamento come se fossero cartelle diverse della stessa unità. Le collezioni e le selezioni sono identiche sempre che ci sia dentro la stessa directory mentre si selezionano i file. Questo anche significa che si può trattare il File Manager della G9 come qualsiasi amministratore de file normale senza trovare differenze. Il vantaggio delle collezioni si fa notare quando vengono selezionati molti file di molte directory: diversamente dal modo tradizionale di copiare file passo a passo prima d'uscire da una cartella, la funzione di collezione salva tutti i passi intermedi e richiede di eseguire **compiti di lavoro** solo una volta. Siccome il File manager della G9 contiene due finestre divise, l'utente può compilare un **massimo di due collezioni parallele per un massimo di 2 cartelle di destinazioni diverse**.

Alla fine, quando ci siano compilate le collezioni, si può applicare un **compito di lavoro** basato su collezioni le quali interesseranno la collezione della finestra di divisione attiva. Sono disponibili i seguenti compiti di lavoro basati sulla collezione:

Compiti della collezione (Elaborazione in lotti)	
	Sposta
	Copia
	Cancella

Premendo un tasto di compito verrà eseguito il compito scelto per la **finestra divisa attiva**, preservando le collezioni esistenti della finestra divisa contraria. Altre collezioni esistenti della finestra contraria possono essere eseguite dopo, e questo permette di scegliere un compito di lavoro diverso, se desiderato. Non si può annullare né ripetere nulla una volta premuto il tasto di compito di lavoro. Nonostante, nel caso di **Cancellare**, comparirà un messaggio di avviso e verrà richiesta la conferma per procedere, così si potrà cambiare decisione e cancellare l'azione. Se si preme il tasto **[Attualizza]**, verrà eliminata la collezione della finestra divisa attiva.

### 13.3.5 COMPILAZIONE DI COLLEZIONI

Procedere nel seguente modo:

1. Toccare dentro una finestra divisa per attivarla come punto di partenza.
2. Navigare fino alla directory con i file più importanti usando una o più delle seguenti opzioni:
  - a. Selezionare un'unità.
  - b. Utilizzare i tasti di navigazione (Directory radice, un livello in su).
  - c. Utilizzare la funzione di ricerca.
3. Posizionati sulla directory corretta, cominciare a selezionare una o più cartelle o file premendo sulle **caselle di verificaione**.
4. Osservare che l'**icona di posizione** nella finestra divisa contraria, cambia all'**icona di destinazione**. Appena iniziata una collezione marcando il primo elemento, la directory attiva della finestra divisa contraria viene stabilita come destinazione per difetto. Si può cambiare questo in qualsiasi momento navigando verso una directory diversa e premendo l'**icona di posizione**. Successivamente, l'**icona di posizione** cambia all'**icona di destinazione**.
5. Continuare compilando cartelle e file ripetendo i passi dall'1 al 3.
6. Compilare una seconda collezione (opzionale) attivando la finestra divisa contraria (premere sull'area del contenuto della cartella) e procedere nello stesso modo come viene descritto nei passi 1-5. Tenere conto che i file selezionati della collezione 1 compariscono in grigio. Un file o cartella non può appartenere a 2 collezioni allo stesso tempo. Navigare nuovamente nella collezione 1 e deselezionare l'elemento prima di aggiungerlo alla collezione 2 e viceversa.
7. Attivare una finestra divisa con una collezione attiva, comprovare la destinazione corretta nella finestra contraria e premere il tasto del compito scelto.
8. (Opzionale) Ripetere il passo 7 per le collezioni esistenti della finestra divisa contraria.

### 13.3.6 REGOLE E METODI DI SELEZIONE

Il disegno del processo di raccolta richiede delle regole uniche di selezione per evitare dei conflitti logici.

#### 13.3.6.1 RAPPORTO GERARCHICO (PARENTING)

Il File Manager della G9 utilizza il concetto di **rapporto di gerarchia**, che si applica alla selezione di cartelle di una gerarchia. Comprovata una cartella (Principale), tutti i file e cartelle che contiene (Secondari) vengono comprovati nello stesso modo. Se si seleziona un elemento principale e dopo si apre la cartella per deselegionare i file e le cartelle che verranno escluse dalla collezione, il file principale resterà selezionato. Tutti i file secondari rimangono selezionati, tranne quelli che non erano controllati manualmente. Per agevolare questo processo, sono disponibili i tasti **[Selezionare tutto]** e **[Deselezionare tutto]**. Entrambi i tasti seguono anche il concetto di rapporto di gerarchia dei file secondari.

#### 13.3.6.2 MEMBRO DI UNA COLLEZIONE

Nel concetto di collezioni, **nessun file o cartella può essere membro di più di una collezione**. Senza questa regola, un file della collezione 1 potrebbe spostarsi a una destinazione diversa in primo luogo. Se fosse anche membro della collezione 2, il protocollo di lavoro tratterebbe un percorso morto al momento di processare il compito di lavoro della collezione 2.

Per evitare questo conflitto, il File Manager non permette la doppia comprovazione di file e cartelle. Gli elementi selezionati nella finestra divisa sinistra (Collezione 1) compariranno selezionati e in grigio nella finestra divisa destra (Collezione 2) e viceversa. Le selezioni solo possono essere editate nella finestra divisa della collezione alla quale ne appartengono. Quindi, spostare un file o una cartella in un'altra collezione, richiede deselegionarli prima nella Collezione 1 affinché ci sia disponibile per la 2 (e viceversa).

#### 13.3.6.3 ATTUALIZZARE | DESELEZIONARE TUTTO

Il tasto **[Deselezionare tutto]** coinvolge a tutti i file e cartelle nella directory attiva e a tutti i file e cartelle nella **gerarchia successiva**, intanto che **[Attualizza]** deselegiona **tutti i membri della collezione** della finestra divisa attiva. Con la finestra di dialogo di ricerca attiva **[Attualizza]** solo riguarda il termine di ricerca. Eliminare una collezione solo è possibile sulla schermata predefinita del File Manager.






Attualizza



Deselezionare tutto

### 13.3.7 COMPITI DELLA COLLEZIONE - SPOSTA/COPIA/CANCELLA

Con tutte le collezioni compilate e le destinazioni stabilite, si può iniziare il compito di lavoro, premendo uno dei tasti di compito. Non tutti i tasti agiscono nello stesso modo. La seguente lista spiega ogni compito:

Compiti della collezione (Elaborazione in lotti)	
	Sposta
	Copia
	Cancella

- **Sposta**
  - Basato nella collezione, riguarda tutti i membri della collezione nella finestra divisa attiva.
  - Il sistema calcola lo spazio libero sul disco (SD, USB) prima e dopo il trasferimento, esegue il lavoro o rende un messaggio di errore.
- **Copia**
  - Basato nella collezione, riguarda tutti i membri della collezione nella finestra divisa attiva.
  - Il sistema calcola lo spazio libero sul disco (SD, USB) prima e dopo il trasferimento, esegue il lavoro o rende un messaggio di errore.
- **Cancella**
  - Basato nella collezione, riguarda tutti i membri della collezione nella finestra divisa attiva.
  - Chiede sempre autorizzazione prima di eseguire il lavoro.

Cancella attiverà un messaggio di avviso, così se cambia decisione, può cancellare l'azione. Le funzioni **Annulla** e **Ripeti** NON sono disponibili con **Sposta**, **Copia** e **Cancella**.

### 13.3.8 ORGANIZZARE - NUOVA CARTELLA E RINOMINA

Nelle sezioni precedenti è stato spiegato il concetto di collezioni i cui membri sono selezionati quando vengono utilizzati le **caselle di verifica** con ogni entrata della lista. Insieme a questo concetto si sono presentati tre funzioni che possono gestire molteplici selezioni allo stesso tempo e perciò sono state denominate "basate sulla collezione ". Queste funzioni sono: Sposta, copia e cancella.

Ci sono più funzioni nella barra di applicazioni che funzionano indipendentemente dalle collezioni esistenti: **Rinomina** e **Nuova cartella**.

#### 13.3.8.1 NUOVA CARTELLA

Sempre si possono aggiungere nuove cartelle, incluso durante il processo di compilazione di collezioni per l'elaborazione in lotti. Le collezioni esistenti resteranno intatte creando delle cartelle "a suo tempo".

Premendo l'icona **[Nuova cartella]** sulla barra di applicazioni, verrà creata una cartella nella directory rilevabile della finestra divisa attiva. Se necessario, attivare previamente la finestra divisa a scelta, premendo solo una volta dentro la sua cornice.

Creazione di nuove cartelle:

1. (Opzionale) Selezionare una finestra divisa premendo solo una volta.
2. (Opzionale) Navigare verso una directory a scelta.
3. Premere **[Nuova cartella]** sulla **Barra di applicazioni**.



4. Inserire un nome usando la tastiera.
5. Confermare con **[OK]** o interrompere con **[Cancella (Cancel)]**.

### 13.3.8.2 RINOMINA

Così come con la creazione di nuove cartelle, è sempre possibile cambiare il nome delle entrate di un'unica lista, senza eliminare le collezioni esistenti. Si possono perfino rinominare le entrate già selezionate senza perdere i membri della collezione, se l'azione viene eseguita nella finestra in cui sono state selezionate.

Diversamente dalle funzioni basate sulla collezione, il cambiamento di nome utilizza la funzione di evidenziare le entrate della lista. Se si tocca un'entrata della lista al di fuori delle caselle di verifica, verrà evidenziata aggiungendo una sbarra grossa in fondo.

Tenere conto che il File Manager non contiene un compito di rinominare in lotti basato sulle collezioni. Questo metodo conferirebbe ad ogni file e cartella lo stesso nome seguito da un numero. Dopo questo procedimento, tutta l'informazione per identificare un file verrebbe persa. Questa funzione solo ha senso quando si tratta di fotografie, le quali hanno ancora una miniatura per identificare l'immagine. La G9 è un dispositivo audio professionale e le priorità di funzionalità sono stabilite di conseguenza.

Per cambiare il nome di un file o cartella, procedere nel seguente modo:

1. Evidenziare il file/cartella nella lista di file premendo solo una volta. Evitare di premere sulla casella di verifica.
2. Premere **[Rinomina]** sulla Barra delle applicazioni.
3. Modificare il nome del preset usando la tastiera.
4. Confermare con **[OK]** o interrompere con **[Cancella (Cancel)]**.

### 13.3.9 CRONOLOGIA - ANNULLA E RIPETI

Il File Manager ha una cronologia di 10 passi la quale registra le seguenti azioni:

- a. Nodi delle directory visitate in tutti i mezzi di immagazzinamento (SD, USB).
- b. Selezioni

Questo significa che esegue un controllo su tutte le azioni su entrambe le finestre divise. Utilizzare i tasti. Utilizzare i tasti **[Annulla]** e **[Ripeti]** per avanzare e retrocedere nella cronologia.

Barra delle applicazioni - Cronologia	
	Annulla (fino a 10 passi)
	Ripeti (fino a 10 passi)

### 13.3.10 CHIUSURA DELL'APPLICAZIONE

Il File Manager viene chiuso quando cambia modalità oppure quando cambia a una delle applicazioni della modalità **Strumenti (Tools)**. Le collezioni esistenti vengono conservate fino a chiudere la G9.

## 13.4 UTILITÀ

Le funzioni presentate in questa sezione si applicano principalmente nella modalità Strumenti.

### 13.4.1 CERCA

🔍 La funzione di ricerca della G9 è presa come un plug-in il quale non è esclusivo del File Manager. Può anche comparire in altri navigatori di file. È disegnata come uno strumento in linea che può essere utilizzato come alternativa alla navigazione lineare (aprire cartelle premendo due volte) e pertanto ha le caratteristiche di tutte le funzioni importanti della **Barra delle applicazioni dell'Amministratore file**.

#### 13.4.1.1 PROPRIETÀ

- Tastiera sulla parte inferiore
- Finestra di ricerca
- Evoluzione visibile e attiva (aggiornamenti in tempo reale)
- Tasti per la selezione della fonte (Interna, Esterna)
- Tasti di navigazione (directory radice, un livello in su)
- Tasti per selezioni (Seleziona tutto, Deseleziona tutto)
- Attualizzare tasto per cancellare il termine di ricerca/catena)
- Lista dei risultati con barra di scorrimento per liste più lunghe
- Caselle di verifiche per la selezione (Amministratore file)










#### 13.4.1.2 CONCETTO

Nell'Amministratore file, la funzione di ricerca si utilizza come una funzione in linea quando si compilano collezioni (Vedere sezione 13.3.5 *Compilazione di collezioni sulla pagina 148*). Questo significa che si può utilizzare in qualsiasi momento e alternativamente alla navigazione lineare sulle cartelle. La finestra

di ricerca, quindi, contiene tutte le icone rilevanti della barra delle applicazioni necessarie per questo fine. **Tenere conto che nella finestra di ricerca, il tasto di aggiornamento cambia la funzione per cancellare solo il termine di ricerca** (le collezioni compilate rimangono intatte). La cancellazione delle collezioni solo può essere realizzata fuori dalla finestra di dialogo di ricerca.

Per questo, la funzione di ricerca contiene le seguenti funzioni della **Barra delle applicazioni**:

Cerca	
	Attualizza (cancella il termine di ricerca della finestra di ricerca)
	Scheda SD interna (apre la directory radice)
	Dispositivo USB esterno (apre la directory radice)
	Vai sulla directory radice del percorso attivo nella finestra divisa attiva.
	Sale un livello nella gerarchia di cartelle
	Seleziona tutti
	Deseleziona tutti

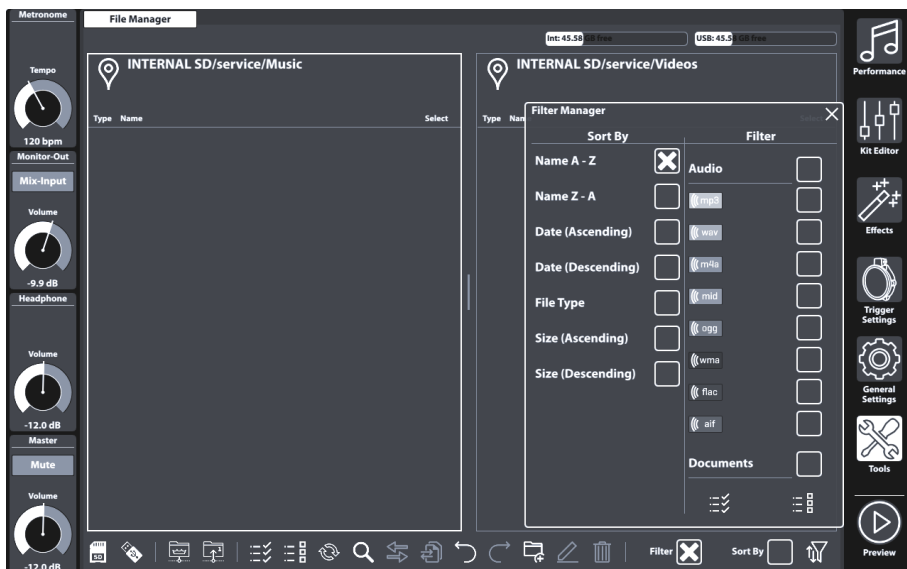
- Si apre toccando la lente d'ingrandimento nell'interfaccia dell'utente.
- Solo riguarda il navigatore/finestra divisa attivi.
- Inserire un termine di ricerca usando la tastiera.
- **Regola di ricerca:** "contiene una o più parole del termine di ricerca"
- Cerca sulla cartella attiva e sulla gerarchia in basso.
- Enumera file e cartelle.
- Navigazione **salire lungo il percorso** (Tasti: directory radice, un livello in su)
- Scorere **lungo il percorso** premendo due volte su una cartella.
- Premere due volte non seleziona file/cartelle.
- Premere due volte apre la cartella - Cancella automaticamente il termine di ricerca (attualizzazione automatica) per vedere il contenuto della cartella e editare le selezioni derivate dal rapporto di gerarchia.
- Premere due volte sui file → senza selezione, solo evidenziare
- La lista con i risultati si deve al filtro e all'impostazione della disposizione.
- Selezione mediante le caselle di selezione
- Molteplici selezioni possibili
- "Seleziona tutto" seleziona solo la lista dei risultati completa.
- **Amministratore file**
  - La lista con i risultati si deve alle regolazioni del filtro e della disposizione realizzate nell'**Amministratore filtri**.
  - Le selezioni sono aggiunte alle collezioni della finestra divisa attiva.
- **Navigatori di file (Riproduttore di canzoni, Lettore PDF, ecc.)**
  - Non c'è selezione mediante caselle di verifica - solo funzionalità di navigazione normale
  - Indipendente dall'Amministratore filtri
- **Attualizzare, editare il termine di ricerca**
  - Le selezioni realizzate finora (Caselle di verifica) vengono aggiunte alla collezione (Amministratore file) → e continua a compilare elementi per le collezioni.
- **Chiudere**

- Premere "Chiudi"
  - Premere il segno di spunta nella tastiera.
  - Oppure (Riproduttore di canzoni /Lettore PDF) → Premere due volte su un file per selezionare.
  - Oppure modalità di modifica (ad esempio, a Performance).
- **Regole di chiusura**
    - Le selezioni realizzate finora (Caselle di verifica) vengono aggiunte alla collezione (Amministratore file).
    - Scarta l'ultimo termine di ricerca.
    - Il resto: nessun effetto (dimentica di aver aperto il dialogo di ricerca)

## 13.4.2 AMMINISTRATORE FILTRI (FILTER MANAGER)



L'Amministratore filtri si vede anche come un plug-in. Si applica principalmente in combinazione con l'Amministratore file. Con liste più lunghe di tipi di file consentiti, non è possibile collocare tutti i filtri e le regole di sistemazione sulla schermata principale. Le funzioni di classificazione e i tipi di filtro vengono quindi organizzati sul menu dell'Amministratore filtri.



### 13.4.2.1 PROPRIETÀ












Ogni Navigatore di file della G9 contiene opzioni di filtro e di sistemazione le quali funzionano in modo indipendente tra di loro. L'**Amministratore filtri** solo riguarda i navigatori in cui è disponibile.

- Si apre premendo il tasto Amministratore filtri
- I filtri e le regole di sistemazione possono essere attivati o disattivati globalmente sulla barra delle applicazioni (caselle di verifica).
- Colonne con barre di scorrimento
- Sezione di filtro categorizzata per tipo di file
  - Molteplici selezioni possibili

- Selezionando una categoria verranno selezionati tutti i tipi di file di quella categoria allo stesso tempo (rapporto di gerarchia).
- Deselezionare individualmente se necessario (la casella di verifica della categoria viene deselezionata, gli altri file secondari rimangono selezionati).
- Selezionare tutto/ Deselezionare tutto sono i tasti disponibili (riguardano tutte le categorie e i loro tipo di file allo stesso tempo)
- Funzione di classificazione
  - Non vengono consentite le selezioni molteplici
  - Selezionare una delle opzioni presentate.
- Chiudere
  - Chiudere il dialogo premendo sull'icona dell'Amministratore filtri.
  - Cambiare la modalità (ad esempio, a Performance)
  - Premere su una croce sull'angolo superiore destro dell'amministratore.
  - Premere su qualsiasi altra area dell'interfaccia dell'Amministratore file.
- Regole di chiusura
  - Memorizza automaticamente l'ultimo stato dell'Amministratore filtri (Selezioni).

### 13.4.2.2 OPZIONI PER FILTRI E ORDINE CARTELLE

La tabella seguente mostra l'elenco completo delle opzioni di ordinamento e dei filtri categorizzati disponibili. G9 Filter Manager ordina le categorie di file in base alla pertinenza per ridurre al minimo la necessità di scorrere l'elenco durante il lavoro quotidiano. Le selezioni effettuate in **Amministratore filtri** non influiranno sui browser di selezione file (Song Player o PDF Reader), ma si applicheranno solo alle finestre divise di **File Manager**.

Amministratore filtri			
Sort By		Filtro	
Nome A-Z	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Audio</b>	<input type="checkbox"/>
Nome Z-A	<input type="checkbox"/>	 mp3	<input checked="" type="checkbox"/>
Data (Ascendente)	<input type="checkbox"/>	 wav	<input type="checkbox"/>
Data (Discendente)	<input type="checkbox"/>	 m4a	<input checked="" type="checkbox"/>
Tipo di file	<input type="checkbox"/>	 mid	<input type="checkbox"/>
Dimensioni (Ascendente)	<input type="checkbox"/>	 ogg	<input type="checkbox"/>
Dimensioni (Discendente)	<input type="checkbox"/>	 wma	<input type="checkbox"/>
		 flac	<input checked="" type="checkbox"/>
		 aif	<input type="checkbox"/>
		<b>Documenti</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
		 pdf	<input checked="" type="checkbox"/>
		...	...
			

Amministratore filtri - Lista completa di filtri								
Audio	Documenti	Liste di riproduzione	Video	Batterie	Specificazioni del dispositivo	Nota musicale	Grafici	Web

## 13.5 STRUMENTO D'IMPORTAZIONE (IMPORT TOOL)



Con lo strumento d'importazione è possibile importare file che devono essere accessibili nella biblioteca dei suoni. Oltre al processo di copia, questi file devono essere cifrati in un formato originale di G9. Se solo si desidera trasferire file all'unità interna, usare l'**Amministratore file (File Manager)**. Lo strumento d'importazione indirizza la partizione riservata per i campioni dell'utente nella memoria flash di 4 GB in dotazione.

Il formato di file richiesto per l'importazione dei suoni personalizzati è **wave**. Solo possono essere importati file a **strato singolo**, e su **Acquisti (Shop)** si può trovare una selezione di campioni di **molti strati**.



In scena



Letture PDF



Import Tool



Acquisti



File Manager



Strumenti

### 13.5.1 IMPORTATORE (IMPORTER)

L'Importatore gestisce entrambe le modalità d'importazione di suono. Enumera tutti i suoni nell'ordine in cui sono stati importati, con un numero di indice unico oppure uno slot d'importazione. La colonna **Biblioteca** visualizza tutti i suoni importati. Questi suoni sono disponibili nel **Navigatore dei suoni (Sound Browser)**, archiviati in una categoria di strumenti specifica e indicizzata a seconda del numero successivo di slot libero disponibile. L'icona **Cestino** elimina un'entrata della biblioteca e dell'importatore nello stesso modo.

La colonna **Immagazzinamento (Storage)** visualizza tutti i pacchetti di suoni scaricati dalla **Cloud**. I suoni scaricati vengono forniti come pacchetti di suoni con molti **Pacchetti** che rappresentano le diverse categorie di strumenti del **Navigatore di suoni**. Non è d'obbligo importare una batteria o

pacchetto di suono completi. La colonna di immagazzinamento permette d'importare solo contenitori individuali e offre un panorama generale di quali contenitori sono importati e da quale pacchetto di suono. I contenitori importati vengono evidenziati (vista di pacchetto scaricato) oppure preceduti dal loro indice d'importazione (vista ampliata). I contenitori preceduti da una freccia sono scaricati, ma non ancora importati.

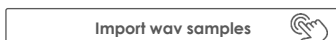
L'**Importatore (Importer)** serve come strumento di gestione per tutti i suoni importati.

Importatore	
Libreria	Immagazzinamento
<b>1</b> <b>Contenitore B importato</b> Arco di campionamento Bordo di campionamento Campana di campionamento	<b>Pacchetto di suono 1 (Scaricato)</b> <span style="float: right;">+</span> Contenitore A <b>Contenitore B (imported)</b> Contenitore C
<b>101</b> <b>WAV personalizzato importato 1</b>	<b>Pacchetto di suono 2 (Caricato)</b> <span style="float: right;">-</span> <b>2</b> Contenitore 1 (importato)
<b>2</b> <b>di campionamento 1 importato</b> Strumento 1 Strumento 2 Strumento 3	<    Contenitore 2 (non importato)
<b>102</b> <b>WAV personalizzato importato 2</b>	<    Contenitore 3 (non importato)
<b>103</b> <b>WAV personalizzato importato 3</b>	
Uso di memoria: 23% Stato: 10%	
<input type="button" value="Importare campioni wav"/>	

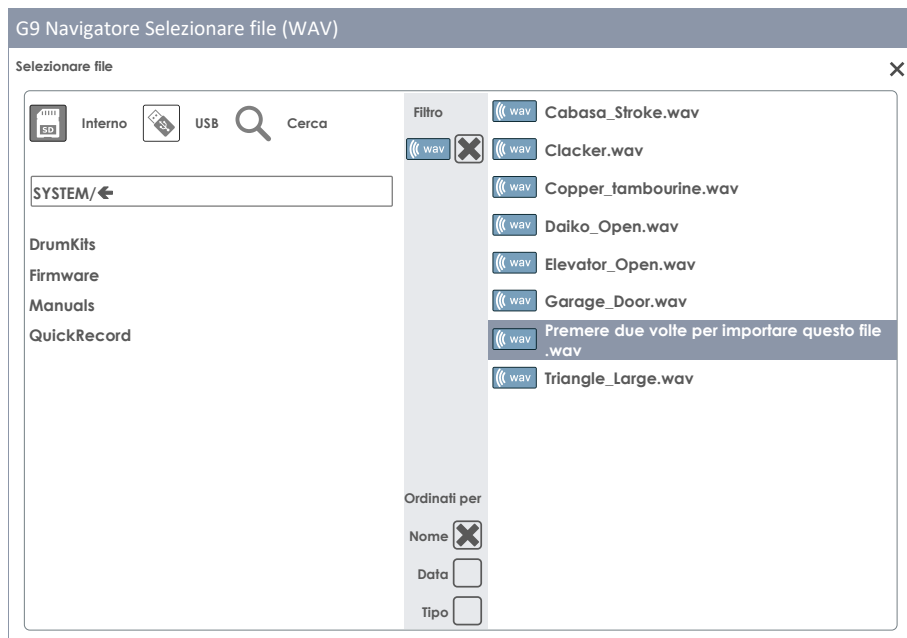
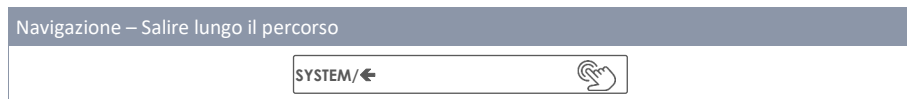
## 13.5.2 IMPORTARE CAMPIONI PERSONALIZZATI (STRATO SINGOLO)

Per importare campioni personalizzati, procedere nel seguente modo:

1. Vai su **Strumenti** ➔ **Strumento d'importazione**
2. Premere **[Importare campioni wav]** per aprire il navigatore **Selezione di file**.
3. Selezionare una fonte (USB o scheda SD interna).
4. Cercare nella directory i campioni desiderati.
5. Premere due volte il file del campione per selezionarlo.
6. Osservare la colonna **Biblioteca** fino al completamento dell'importazione (compare un **cestino** accanto al file importato).
7. Vai su **Kit Editor** ➔ **Modulo 2** ➔ **Selezionare suono** e assegnare suoni importati mediante il **Navigatore di suoni**.



Il Navigatore Selezionare file viene spiegato più dettagliatamente nella modalità **Performance** (consultare la sezione 8.3.1.1 Selezionare i File (File Select Browser) sulla pagina 24).



Il **Navigatore di suoni (Sound Browser)** viene spiegato più dettagliatamente sulla sezione **Kit Editor**. I suoni personalizzati importati vengono archiviati nella scheda di categoria "**Wave**". Selezionare **Importare (Import)** come **Fonte (Source)** (consultare la sezione 9.2.1.4 Navigatore dei suoni (Sound Browser) - Proprietà sulla pagina 37).



Navigatore di suoni della G9

Navigatore dei suoni ✕

Ordinati per  
 Strumento     Categoria

Strumento			Fonte	
<input type="checkbox"/> Grancasse <input checked="" type="checkbox"/> Rullanti <input type="checkbox"/> Toms <input type="checkbox"/> Piatti ride <input type="checkbox"/> Piatti crash				
<input type="checkbox"/> Hi-Hats <input type="checkbox"/> Piatti SFX <input type="checkbox"/> Percussione 1 <input type="checkbox"/> Percussione 2 <input type="checkbox"/> Wave				
Número	Instrumento	Cat		
001	Collectors Maple C di 14"	AC		
002	Collectors Maple S di 14"	AC		
003	Collectors Maple CS di 14"	AC		
004	Cerchio Collectors Maple di 14"	AC		
005	X-Stick Collectors Maple di 14"	AC		
006	US Vintage C di 14"	AC		
007	US Vintage S di 14"	AC		
008	US Vintage CS di 14"	AC		
009	Cerchio US Vintage di 14"	AC		
010	X-Stick US Vintage di 14"	AC		
011	Broadkaster VBE CS	AC		

Interna

Importazione

Raggruppamento di suoni

### 13.5.3 IMPORTARE SUONI DAL CLOUD

I suoni acquisiti su Acquisti compariranno nella colonna **Immagazzinamento** dopo essere stati scaricati al dispositivo locale con l'applicazione Acquisti della G9 (*consultare la sezione 13.6.1 Collegamento al cloud sulla pagina 162*). Il processo d'importazione è come importare suoni personalizzati. I suoni, però, sono scaricati e si visualizzano come contenitori per categoria di strumento nella scheda d'immagazzinamento. Le batterie complete richiedono che ogni contenitore sia importato individualmente. Questo permette all'utente di estrarre strumenti individuali da una batteria completa, insieme di piatti o pacchetto di strumenti.

Per importare un contenitore di suoni, procedere nel seguente modo:

1. Aprire il pacchetto di suono scaricato premendo il tasto **[+]**.
2. Premere una volta sui contenitori che desidera importare.
3. Osservare la colonna **Biblioteca (Library)** fino al completamento dell'importazione (compare un **cestino** accanto al file importato).
4. (Opzionale) Ripetere i passi 1 e 2 per altri contenitori nella scheda **Immazzinamento (Storage)**.
5. Vai su **Kit Editor** → **Modulo 2** → **Sound Select** e assegnare suoni importati mediante il **Navigatore di suoni (Sound Browser)**.

Il **Navigatore di suoni** viene spiegato più dettagliatamente sulla sezione **Kit Editor**. I suoni personalizzati importati vengono archiviati automaticamente nelle categorie di strumenti associate ai contenitori importati. Selezionare **Interna (Internal)** come **Fonte (Source)** (*consultare la sezione 9.2.1.4 Navigatore dei suoni (Sound Browser) - Proprietà sulla pagina 37*).

## 13.5.4 CANCELLARE SUONI DELLA BIBLIOTECA

1. Vai su **Strumenti** → **Strumento d'importazione**
2. Selezionare i suoni che desidera eliminare nella colonna **Biblioteca**.
3. Premere sull'icona **Cestino**.

La cancellazione dei suoni importati elimina l'entrata della **Biblioteca (Storage)** dello **Strumento d'importazione**, nonché l'entrata nel **Navigatore dei suoni (Sound Browser)**.

## 13.5.5 IMPORT LIMITS AND GESTIONE DEL SUONO

Both, **Wave file import** and import of sounds from the **Shop** address the built-in 4 GB flash memory. This way you have quick access to your sounds while playing, resulting in fast loading times for drum kits using the **Drum Kit Selector** or the **On Stage** tool. Although in most cases the storage space available is sufficient, so called "power users" might experience the limitations implemented, which will prompt the question of how to deal with these limitations. This section will provide some guidelines efficiently organize your sounds.

### 13.5.5.1 FACTS

The internal 4 GB Flash memory is divided in two parts: One half hosts the **factory sound bank**, which cannot be modified or deleted by the user. The other half (2 GB) is freely manageable.

Regarding limits, there are 2 types to be aware of: Maximum number of **import slots** and **maximum storage space** available for sound import. Additional limitations exist for the properties of the WAV file format (*consultare la sezione 16 Dati tecnici sulla pagina 168*).

Sound Import - Limitations	
Import Slots	Storage usage
100 Slots for WAV import (101-200) 100 Slots for Shop import (1-100)	2 GB Flash memory available for user import (2 GB are reserved and occupied by the factory sound bank)

### 13.5.5.2 SCENARIOS FOR IMPORT LIMITATIONS:

It is easy to reach the maximum number of import slots by importing numerous small WAV files. Over time, these imports will accumulate and since they are small, chances are high that you finally reach upload slot 200 while consuming only a small amount of flash memory.

Reaching the maximum memory size by exclusively using the WAV import would mean that you consistently import recordings close to the **maximum recording time** of three minutes, which is equivalent to a file size of approximately 32 MB. The application of such samples in the drumming context is very scarce, so that regarding the WAV import, you are most likely to be confronted with an **upload slot limit**.

In case of **Shop** sounds the situation is different. These sounds are multi-layered and thus, much larger in size than their single-layered WAV counterparts. Consequently, memory space available plays a more important role. Especially Hi-Hat sound packages, which cannot be split into components, must additionally include sounds for different opening positions of the Controller/Pedal. Next to the dimensions of MIDI Velocity Layers and Number of different Samples per Layer, another dimension is added. Consequently, with a regular 300 MB Hi-Hat package one will use up maximally 7-10 import slots until the device will return a warning message regarding the **maximum storage usage**.

### 13.5.5.3 REACTING TO IMPORT LIMITS

The answer is simple: Delete unused sounds from the sound library and don't be afraid to do so! Deleting a sound from the library will generate free space on the internal flash memory. This is realized by tapping the trash can icon in the **Importer** (*consultare 13.5.1 Importatore (Importer) sulla pagina 156*).

While the technical side is easy to solve, concerns about the loss of data might follow and need to be addressed. In the following we will provide a few tips to dispel doubts.

### 13.5.5.4 DATA LOSS

By removing sounds from the library using the **Import Tool**, entries are removed and deleted from the flash memory, but they are still accessible for reimport on the internal SD card or a USB device. Acquired sounds from the **Shop** are downloaded on the internal SD Card prior to the import. This part of the SD Card is hidden and not accessible using the **File Manager**. Downloads from the **Shop** are listed in the **Storage** column of the **Importer** and moreover, are only accessible inside the **Import Tool**. After deletion from the **Import** column, **Shop** sounds remain listed in the **Storage** column are ready for reimport - parked on the SD Card. An exception is the **Factory Reset**. As opposed to the data accessible via **File Manager**, a factory reset will delete shop downloads from SD and empty the **Storage** column of the Importer. In this case you must carry out an additional step and download the sounds from the Shop again. The embodiment of property rights of sounds excludes the repurchase of sounds deleted from the device. This means, that they are always available for Download after the login to the **Shop** application. (*consultare 13.6.3 Diritti di proprietà digitale sulla pagina 164*)

Regarding the import of WAV samples, we recommend creating an "import" folder on the internal SD Card using the **File Manager** and copy your sounds to the device before any import. This way you have your sounds always available for import. Such files remain untouched by the **Factory Reset**.

## 13.6 ACQUISTI (SHOP)



Lo strumento Acquisti offre un accesso diretto a **GEWA Cloud**, dove si possono scaricare suoni e campioni aggiuntivi acquistati in linea su **Acquisti suoni**. Gli articoli acquistati verranno sbloccati e a partire da quel momento verranno aggiunti per la loro scarica su

**Tools** → **Shop** e verranno archiviati nelle relative categorie di campionamento (Batteria, Kit d'artista, Percussione, ecc.).



Prima di accedere a Acquisti, si deve fare quanto segue:

- Registrare il prodotto in linea affinché la propria G9 possa decifrare i file scaricati.
- [Incollare acquisti/acquisire/collegamento del cloud qui]**
- Connettersi a Wi-Fi con una rete disponibile.

Per ulteriori informazioni sul processo di registrazione, consultare **[sito web GEWA]**. Come collegarsi alla rete locale viene spiegato nella sezione **12.4.2 Wi-Fi sulla pagina 123**.

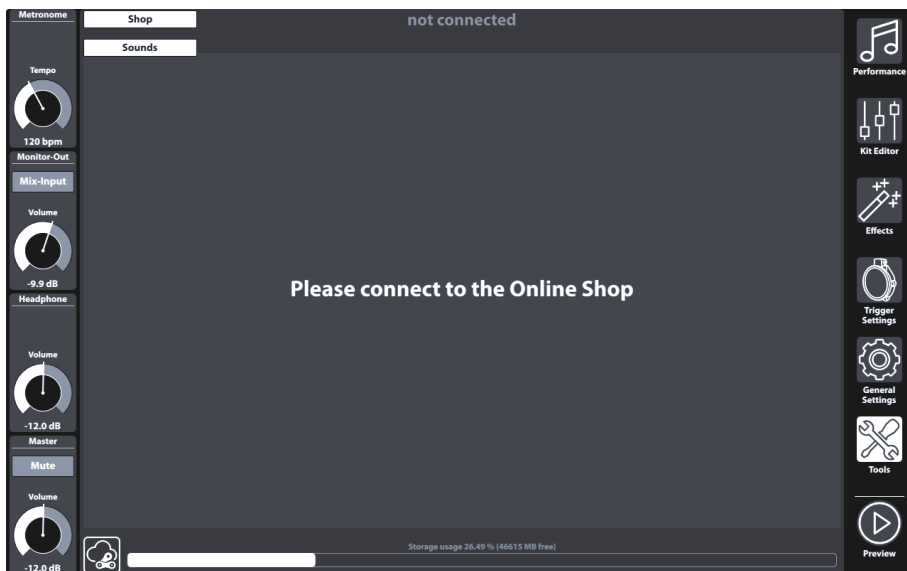
Una volta registrato e connesso via Wi-Fi, sarà pronto per collegarsi alla Cloud.

Tenere conto che l'applicazione Acquisti di G9 permette di scaricare solo i suoni acquistati. Affinché siano disponibili nella propria biblioteca di suoni, questi devono essere importati in un secondo

passo, utilizzando lo **Strumento d'importazione** di G9 (*consultare 13.5 Strumento d'importazione (Import Tool) sulla pagina 156*).

### 13.6.1 COLLEGAMENTO AL CLOUD

1. Vai su **Strumenti** → **Acquisti** per aprire il Navigatore del Cloud.



All'avvio si sconnetta dalla cloud per difetto e la pagina di destinazione del navigatore Acquisti chiede di connettere la propria G9 alla cloud.

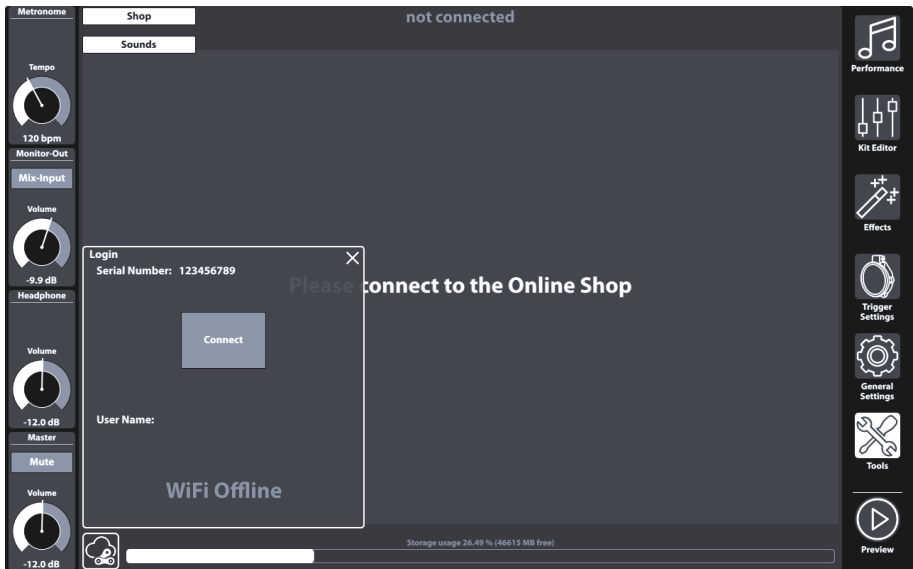
2. Premere il tasto **[Stato]** sull'angolo inferiore sinistro della schermata di Acquisti.

#### Icone - Cloud

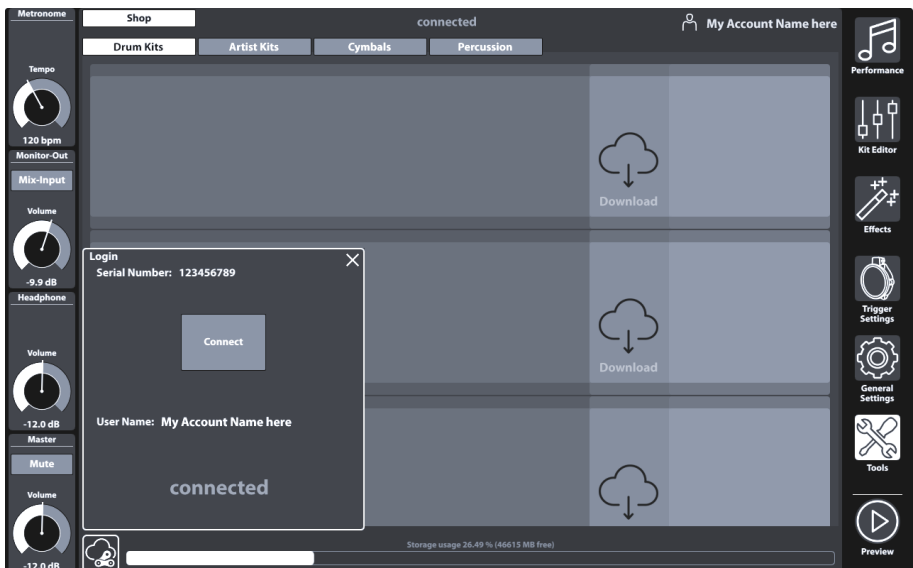


Tasto di Stato (premere per visualizzare i dettagli del collegamento)

Verrà aperta una finestra di **Inizio sessione**. La finestra di dialogo contiene informazioni sui dati d'accesso, quali il **Numero di serie (Serial Number)** e il **Nome dell'utente (User Name)** scelto durante la registrazione. Evidenziato in rosso si può osservare lo stato attuale del collegamento al cloud, la quale **non dovrebbe essere collegata (not connected)**.



3. Premere **[Connetti (Connect)]** e lo stato verrà cambiato su **"connesso (connected)"** (evidenziato in verde).



4. Chiudere la finestra di dialogo di Inizio sessione premendo **[X]**.

Si chiude la finestra e si dovrebbero visualizzare gli articoli acquistati nella scheda Suoni.

5. Navigare sulle sotto schede di suoni per visualizzare i suoni acquistati per categoria.

6. Premere **[Scarica (Download)]** affinché i suoni che desidera importare alla biblioteca di suoni vengano scaricati e continuare con il processo d'importazione. *(Consultare 13.5 Strumento d'importazione (Import Tool) sulla pagina 156).*

## 13.6.2 PAGAMENTO

Navigando per i suoni in linea nell'applicazione Acquisti di suono di GEWA si troverà un tasto **[acquista]** accanto a ogni articolo. Seguire l'assistente, scegliere il metodo di pagamento e finire l'acquisto. La mail di conferma e de la ricevuta verranno inviati all'indirizzo di posta elettronica specificato durante la registrazione.

## 13.6.3 DIRITTI DI PROPRIETÀ DIGITALE

Con l'acquisizione di un suono attraverso l'applicazione Acquisti di suono GEWA, il cliente acquisisce un permesso per tutta la vita, il quale gli permette scaricare e importare suoni acquisiti per una quantità infinita di volte fino a 5 (cinque) dispositivi G9 in parallelo. I diritti digitali acquisiti vengono applicati alla quantità di numeri di serie di dispositivi registrati nell'applicazione Acquisti di suoni che sono scambiabili.

## 13.6.4 VENDITA O CAMBIODI UN DISPOSITIVO G9

Mediante la presente nota, si informa il cliente che, al momento di vendere un dispositivo G9, i diritti digitali esistenti non scadono e continuano ad essere del venditore. L'acquirente avrà accesso ai suoni sempre che il numero di serie del dispositivo venduto rimanga nel conto dell'applicazione Acquisti di suoni di GEWA del venditore. È responsabilità del venditore eliminare il numero di serie del dispositivo venduto dal suo conto dell'applicazione Acquisti di suoni GEWA prima della vendita. Se non vengono eliminati i numeri di serie, i compratori possono utilizzare i suoni acquisiti dal venditore e non possono fare i propri acquisti se il numero di serie del dispositivo acquisito è collegato con il conto del venditore.

## 14 INFORMAZIONI UTILI

### 14.1 SPIEGAZIONE DEI TERMINI UTILIZZATI

Termine	Definizione
<b>MIDI</b>	<p><b>Musical Instrument Digital Interface</b> è un protocollo di trasferimento di dati. Con questo, l'informazione di controllo musicale si trasferisce tra strumenti elettronici, quali pianoforti digitali, tastiere, sintetizzatori, elaboratori di batteria e perfino PC o portatili. Per scambiare questa informazione di controllo, gli strumenti/elaboratori richiedono connessioni MIDI e si deve stabilire un collegamento tra di loro. Ci sono diverse connessioni MIDI con diverse funzioni:</p> <p>MIDI-IN (ingresso), MIDI-OUT (uscita) e MIDI-THRU. L'ultimo instrada i dati ricevuti senza toccare da MIDI per essere utilizzati in altri dispositivi MIDI.</p> <p><b>Un esempio:</b></p> <p>Se si preme un tasto del pianoforte digitale, i pacchetti di dati digitali sono inviati da MIDI IN a MIDI OUT (MIDI-OUT). I pacchetti di dati contengono informazioni sul tono, la dinamica della tastiera e la durata della digitazione. L'uscita dei pacchetti di dati può essere registrata, memorizzata, riprodotta nel computer e perfino visualizzata come notazione sulla schermata, se l'applicazione è in grado di farlo.</p> <p>I dati MIDI registrati possono essere inviati a uno strumento MIDI, ad esempio, un pianoforte digitale, affinché possa essere sentito di nuovo.</p>
<b>GM</b>	<p>General MIDI definisce molto di più di quanto viene definito sul protocollo MIDI basico. Combina specificazioni di hardware e di protocollo. General MIDI specifica anche il contenuto. Per questo, GM definisce uno standard minimo per l'assegnazione degli strumenti a 128 luoghi del programma. Secondo GM, uno strumento MIDI compatibile con GM deve essere in grado di generare 24 suoni simultaneamente. Secondo GM, inoltre, vengono definiti i parametri di controllo addizionali, come ad esempio il controllo degli effetti.</p>
<b>General MIDI suoni standard</b>	<p>Suoni o strumenti che compiono le specificazioni del protocollo standard General MIDI.</p>
<b>Riverberazione (Reverb)</b>	<p>Questo riproduce un ambiente da sala. Viene preimpostato affinché alcuni suoni portino un aspetto più vivace e realista.</p>
<b>Coro (Chorus)</b>	<p>L'effetto di coro aggiunge un'altra nota leggermente desintonizzata ad ogni nota che viene suonata. Questo produce un'impressione dell'insieme più completa.</p>
<b>Campioni (Samples)</b>	<p>I campioni sono registrazioni di audio di strumenti naturali. Tutti i suoni degli strumenti campionati sono registrati e salvati su ubicazioni definite logicamente. Questo conduce a un insieme organizzato di note individuali campionate che, quando riprodotte, suonano come lo strumento naturale originalmente campionato.</p>
<b>DSP</b>	<p>Un elaboratore di segnali digitali (DSP) è un chip responsabile dell'elaborazione continua di segnali digitali quali segnali audio e video.</p>
<b>Polifonia (Polyphony)</b>	<p>Numero massimo di note che si possono riprodurre simultaneamente. Una grande quantità di note che possono essere suonate simultaneamente, garantisce un'impressione sonora molto naturale.</p>
<b>Piezo</b>	<p>Termine accorciato per l'elemento in ceramica piezoelettrica (conosciuto anche come Buzzer). Quando un piezo viene deformato, si genera una bassa tensione elettrica, che dipende dal grado di deformazione. Questi sensori sono utilizzati per rilevare la "velocità" o l'impatto di un colpo sui tamburi e sui piatti elettronici.</p>
<b>FSR</b>	<p>I <b>Resistori sensibili alla forza</b> sono sensori che vengono utilizzati sui cembali per rilevare segnali di Choke, Crash (Bordo) e Campana. Diversamente da un elemento piezoceramico, che produce tensione elettrica se deformato, le pellicole FSR sempre portano una tensione bassa che diminuisce applicando pressione alla pellicola (riducendo la resistenza).</p>

## 14.2 GARANZIA

Viene rilasciata una garanzia per un periodo di 2 anni a partire dalla data di acquisto dell'hardware e della mano d'opera da parte del rivenditore dov'è stata acquisita originalmente la batteria digitale o la console. In caso di difetti, l'acquirente ha, in prima istanza, il diritto esclusivo di ricevere una prestazione supplementare che include la rettifica o la provvisione di un prodotto in sostituzione. Il dispositivo o i pezzi scambiati ritornano ad essere di proprietà della compagnia assicurazioni.

Nel caso di non espletamento della rettifica, l'acquirente potrà esigere una riduzione nel prezzo di acquisto o ritirarsi dal contratto e, se la franchigia è responsabile del difetto, può esigere un compenso per i danni e/o spese derivate dal/dai difetti. L'acquirente deve informare il distributore immediatamente su qualsiasi difetto rilevato. L'unico modo di provare un reclamo della garanzia è che il compratore possa presentare una prova valida di acquisizione, ad esempio una fattura.

Il danno originato dalla manipolazione, l'operazione o immagazzinamento non corretti, così come per forza maggiore o altre influenze esterne, non sono conformi con i termini della garanzia nemmeno l'uso dei prodotti consumabili quali batterie ricaricabili, corde, custodie o timbri. Se si osserva un reclamo che può essere coperto dai termini della garanzia in rapporto con la Batteria digitale GEWA, contattare il commerciante durante l'orario di lavoro abituale.



## 15 PROBLEMI E POSSIBILI SOLUZIONI

Problema	Possibili soluzioni	
La console non parte quando si preme il pulsante di accensione.	1	Assicurarsi di che il cavo di alimentazione sia correttamente collegato alla presa elettrica ed al dispositivo. Gli impianti attivi faranno sì che il pulsante di energia venga acceso (in stand by → rosso, accesso → bianco).
L'interfaccia dell'utente si blocca (senza reazione ai movimenti delle dita).	1	Ristabilire l'hardware mantenendo premuto il pulsante di accensione fino allo spegnimento del dispositivo. Tentare di riiniziare premendo nuovamente il pulsante di accensione.  (Se questo succedesse in un ambiente "Dry" e senza condizioni climatiche estreme, contattare il servizio al cliente).
Funziona solo una componente del pad (ad es., Pad o Cerchio).	1	Assicurarsi di che i fili stereo che collegano il pad e la console siano completamente allacciati. Riguardo i piatti e i moduli di GEWA, il filo stereo deve essere connesso alla presa che da' al pezzo elettrico del piatto.
Non si sente nessun suono (né la Batteria né nessun altro suono, come la riproduzione di canzoni o il metronomo).	1	Verificare se le cuffie o gli altoparlanti sono correttamente collegati alla console.
	2	Assicurarsi di che i pulsanti del volume d'uscita non siano in silenzio (Cuffie, Principale, Ingresso di mixer) (Headphone, Master, Mix Input).
	3	Verificare le regolazioni nella matrice di routing e caricare le "Preset predeterminate". <b>General Settings → Modulo 1 → Routing Drums e Routing others</b>
Non riesco a sentire alcun suono dei pad collegati, ma i monitor trigger rispondono per riprodurli. Song Player e Metronomo sono comunque udibili.	1	Verificare le regolazioni nella matrice di routing e caricare le "Preset predeterminate". <b>General Settings → Modulo 1 → Routing Drums e Routing others</b>
	2	Se hai lavorato con il MIDI ultimamente, un'impostazione <b>Local Control</b> disattivato potrebbe impedire ai dati di controllo generati dall'hardware connesso di accedere al motore audio interno. Verificare <b>General Settings → Modulo 3 → MIDI → Global MIDI Settings (Soft Thru) → Local Control</b>
Non si può regolare il volume di ingresso di mixer (Mix-Input) o Uscita dello schermo (Monitor-Out).	1	Sì, si può. In modo predeterminato, il relativo pulsante viene stabilito per l'Uscita dello schermo (Monitor Out). Premere il pulsante grigio sotto il nome del pulsante per cambiare tra Uscita dello schermo ed Entrata di mixer (Mix-Input) e tentare un'altra volta. (Pan-nello dei pulsanti sul lato sinistro della schermata tattile)
Non si sente nessun suono del metronomo, però si sente la batteria e la riproduzione di canzoni.	1	È probabile che il Metronomo sia in modalità silenzio nella Modalità visuale. <b>Performance → Modulo 4 (Metronome) → Visual Mode</b>
	2	Il Metronomo non è instradato all'uscita che si sta ascoltando. Verificare "Click" su <b>General Settings → Modulo 1 → Routing Others</b>
Le icone sul kit editor di batterie non concordano con il tipo di pad connesso.	1	Assegnare un banco di trigger che sia corrispondente al canale di ingresso in questione e salvare un nuovo <b>Setup</b> . Le icone che compariscono sull'Kit Editor sono condotte dal banco di trigger assegnato a un canale di ingresso. ( <b>Triggers Settings → Modulo 1 + 2</b> )
Sono stati importati dei suoni usando lo strumento di importazione, ma non si possono trovare sul navigatore di suoni (Editor di Batterie) ( <b>Kit editor - Sound Browser</b> ).	1	Aprire il navigatore dei suoni ed esaminare "Importa" ( <b>Import</b> ) sotto la fonte ( <b>Source</b> ) a destra della finestra del navigatore. Questo enumererà solo i suoni importati. Così come i suoni da fabbrica, i suoni importati vengono archiviati sotto la relativa categoria strumento. Navigare tra le schede.

## 16 DATI TECNICI

G9 Drum Workstation – Dati Tecnici	
<b>Kit batteria</b>	40 di fabbrica + User senza limiti
<b>Strumenti</b>	più di 400
<b>Tipi di effetti</b>	Compressore di pad: EQ parametrico completo di 3 bande per ogni Pad Compressore di uscita & EQ parametrico completo di 4 bande per ogni uscita Camera: 12 tipi / Multi: 9 Algoritmi
<b>Importazioni samples utente</b>	100 Wave e 100 Multi layered (Head/Rim/X-Stick - Campana/Corpo/Bordo) Formato di file: WAV (44.1/48 kHz, 16/24 bit, fino a 32 MB Stereo) (44.1KHz/48KHz, 16/24/32 bit, fino a 8M samples per canale [≈3 min Stereo]) Canali mono o stereofonia
<b>Memorizzazione</b>	USB esterna/ Memoria interna (128 GB)
<b>Registratore</b>	In tempo reale (wav) Formato di file: WAV (44.1 kHz, 16 bit)
<b>Schermo</b>	1280 x 800px TFT Touch screen 4 controlli hardware, basati su software
<b>Memoria esterna</b>	USB esterna
<b>Collegamenti</b>	INGRESSI TRIGGER Presa TRS 14 x ¼" USCITA DI SCHERMO: Presa TS 2 x ¼" (Mono) USCITA PRINCIPALE: XLR EQUILIBRATA SPDIF (Stereo) 48 kHz USCITA DIRETTA: Presa TS 8 x ¼" (Mono) CUFFIE: Presa TRS ¼" (Stereo) INGRESSO DI MESSAGGIO: Presa TRS ¼" (Stereo) Uscite MIDI (INGRESSO, USCITA/THRU) CONNESSIONE COMPUTER: USB Tipo B (USB AUDIO/MIDI di alta velocità) PEDALE: 1 x ¼" TRS (2 Canali) INGRESSO CA (IEC C17)
<b>Collegamenti senza fili</b>	Bluetooth, Wi-Fi
<b>Registrazione</b>	Frequenza di campionamento (Originale): 48 kHz Frequenza di campionamento: (con Convertitore): 96 kHz, 44,1 kHz Registrazione: 8 Canali Riproduzione: 2 Canali
<b>Alimentazione</b>	CA 100V-240V   50Hz - 60Hz
<b>Consumo elettrico</b>	10 W (IEC 62087), 55 W (EN60065)
<b>Dimensioni</b>	340 (Largo) x 215 (Lunghezza) x 91 (Alto)
<b>Peso</b>	3,3 kg
<b>Accessori in dotazione</b>	Guida Rapida con Norme di sicurezza (Multilingue, Impreso) Memoria USB con Guida d'inizio rapido multilingue 5 Cavi di alimentazione (Tipo A, Tipo C (CEE 7/16 e CEE 7/17), Tipo F, Tipo I)
* Tutte le specifiche e gli aspetti pubblicati sono soggetti a cambiamenti senza previo avviso	