DONNER

USER MANUAL

Donner music

ELECTRONIC DRUM BackBeat

Thank You for Choosing DONNER!

Please Read This Manual Carefully Before Use.

CONTENTS

English ..... 01 - 32

Français ..... 33 - 64

Deutsch ..... 65 - 96

Italiano ..... 97 - 128

Español ..... 129 - 160

РУССКИЙ ..... 161 - 192

日本語 ..... 193 - 224

한국어 ..... 225 - 256

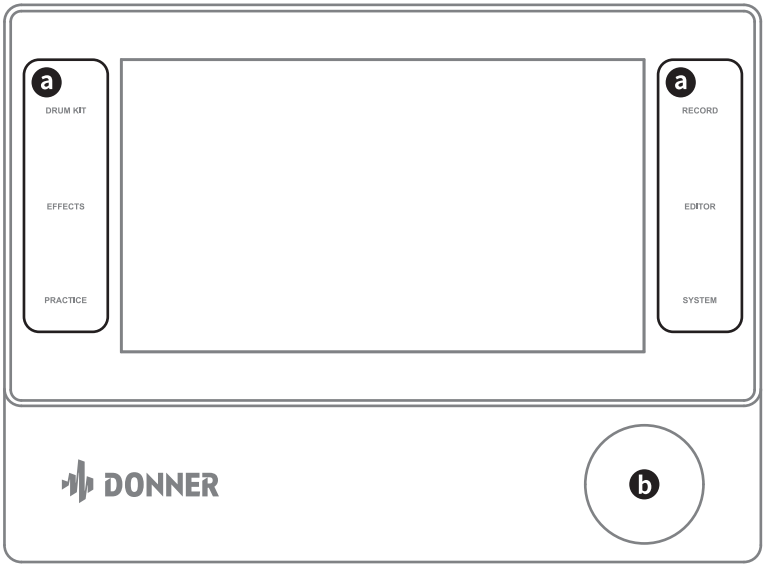
中文 ..... 257 - 288

ENGLISH

MODULE USAGE INSTRUCTIONS

Cleaning & maintenance: Clean the screen surface regularly; use the dedicated screen cleaners or soft, clean cloth. Don't use any irritating chemical or sharp object to clean the screen to avoid scratches or damages.
Dustproof and Waterproof Reminder: The touch screen may have specific dustproof and waterproof levels. Guarantee that you know the protection levels of your product and avoid the ingress of liquid or dust.
Temperature environment: Avoid using the screen in extreme temperatures, as this may compromise its performance.
Damaged screen: If the screen surface has any damages, cracks or other defects, stop using it immediately and contact our customer service or professionals for repairing or replacement.

1. Module Panel Operation and Usage



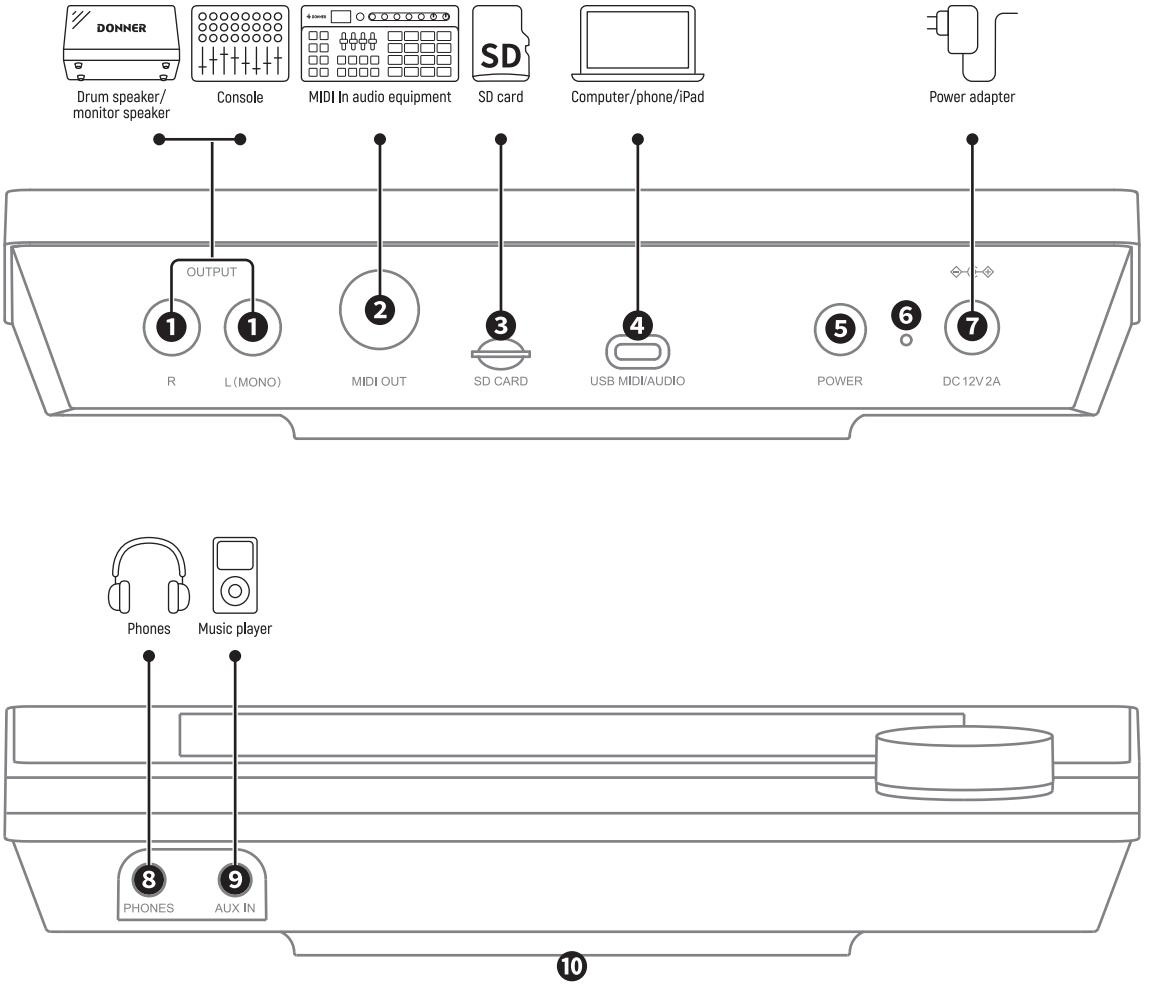
a Main interface function buttons

Touch the word to switch to different pages. Please refer to the main interface operation description for details.

b Encoder(w/ Switch) operation description

In the default DRUM KIT main interface, rotate the encoder to switch to Drum Kit; when tapping the screen to select any parameter column with parameter adjustment, the encoder can be used for parameter adjustment. The encoder is equipped with press switch functions. A prompt shows when the encoder is pressed; at this moment, rotate the encoder to select any parameter column that to be changed, and use the encoder for parameter adjustment. In the Drum Kit page, long press the encoder to restore to the drum kit switch functions.

2. Usage and Equipment Connection of Interfaces on the Back Panel



❶ Main OUT

Output to Drum Amplifier, Monitor, Mixer and connect R and L(MONO) as right and left channels; L(MONO) is equipped with MONO audio output to combine left and right channel audio signals and output them to one output interface.
Specification: 6.35mm TS

❷ MIDI OUT

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) output port. It transmits MIDI data to other MIDI devices, such as synthesizer, sequencer, or computer for music control and data transmission.
Specification: MIDI USB cable

❸ SD CARD interface

Micro SD, Micro SDHC, and Micro SDXC; please note put the face of the SD Card up when inserting and withdrawing it to prevent unnecessary damages. (The SD card is not included in the Module. SD card format: FAT32)

❹ USB MIDI/AUDIO interface

The USB MIDI/Audio interface can connect the module with any computer, mobile phone, iPad or devices with MIDI processing or USB Audio for data transmission.
The USB MIDI is usually used for music creation, production, and performance, such as using DAW (Digital Audio Workshops) audio software or music education, real-time performance, music control, and audio processing software that supports USB MIDI.
The USB AUDIO is usually used for USB audio output and the number of channels is 10. When connecting DAW, you may create a 10-channel output (When creating channels in DAW, the names for the drums are shown by default).

SNARE	Channel 1	**TOM4**	Channel 6
HIHAT	Channel 2	**KICK**	Channel 7
TOM1	Channel 3	**CRASH1**	Channel 8
TOM2	Channel 4	**CRASH2**	Channel 9
TOM3	Channel 5	**RIDE**	Channel 10

The USB interface supports Type-C USB ports only.
Sample Rate: 44.1 kHz
Bit Depth: 16 bit
Signal-to-Noise Ratio, SNR: 96dB
Signal Latency: 5-10ms
Dynamic Range: 96dB

Driver Installation:
Windows operating systems:
• When connecting to a computer, it may be required to install ASIO4ALL driver in your Windows operating system to guarantee optimal performance and compatibility.
• Before using the equipment, please download and install the ASIO4ALL driver of the latest version. You may find the download link on the official website of ASIO4ALL.
Mac operating systems:
• No additional driver is required for Mac users. The system will automatically identify and configure devices to guarantee smooth usage experience.
If you have any driver installation problem when using your Windows operating system, please refer to the detailed descriptions on the ASIO4ALL website or contact our technical support team for help.

❺ On/Off button

It is used to turn on/off the Module. Powering off requires holding the button for 3 seconds. (Holding for 10 seconds while powered off will force entry into firmware upgrade mode.)

❻ Force restart button

In case of any problem or crash, you need to force restart the device. You may use a needle or a pin to lightly press the jack to force restart the device.

❼ MODULE power interface

Please use the original power adapter. If you need to use any other power adapter, please use one as per the detailed specification to avoid the damages of internal parts resulting from overcurrent.
Input voltage: 100-240v
Output voltage/current: 12v/2A
Input terminal type: Φ5.5*2.0*11mm/90°, inner-positive & exterior-negative

❽ Earphone interface

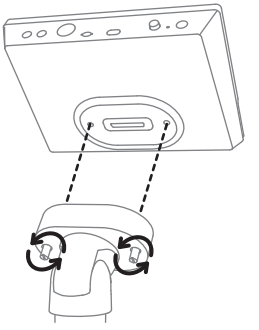
Stereo earphone audio output port.
Specification: 3.5mm (1/8 inches) TRS
Output impedance: ＜1Ω （32Ω load）
Output power: 125mW (32Ω)
SNR: ⩾85dB (A-wt)

❾ AUX INPUT interface

Stereo audio input port; after connecting with an audio cable, it can actively mute Bluetooth audio and use AUX IN audio as priority. Specification: 3.5mm (1/8 inches) TRS
Input impedance: ⩾10kΩ

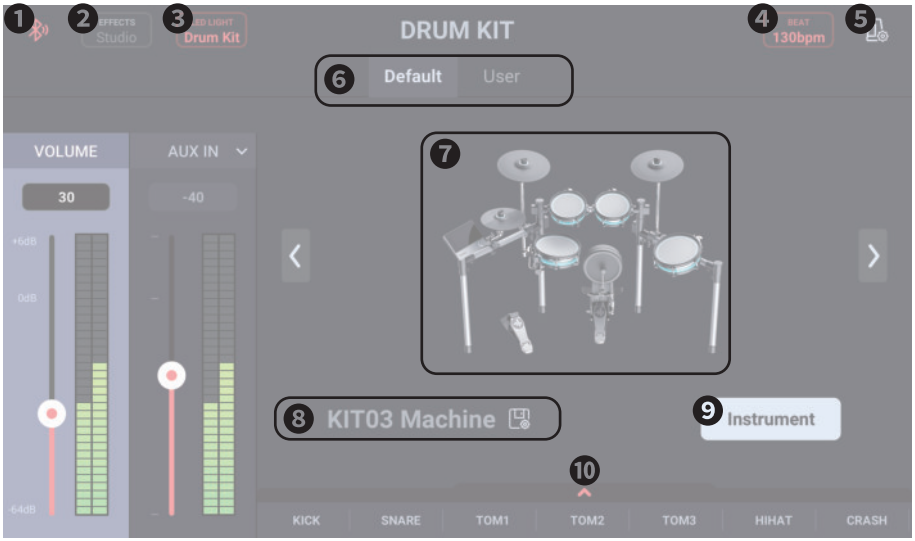
❿ Module data base socket

The main data port on the host serves as the primary interface for transmitting signals/lights and other data from the drum pad.
Installation Method: The host data base port is built into the stand, and the installation connection between the host and the stand involves inserting the host into the stand's base port and tightening the set screws.
(Note: The module is a high-precision electronic instrument. Don't block the ventilation outlets at the bottom and both sides to avoid unusual conditions resulting from overheating or heat dissipation failures. Avoid using the device in extreme conditions and prevent the ingress of liquid into the device. Keep the data ports clean, for unusual conditions may occur if the ports are blocked).



MAIN INTERFACE OPERATION OF DRUM KIT

1. Navigation Bar Information



1 Bluetooth status display:

Disconnected

Connected

Note: Bluetooth matching is one to one; if you use a new device to connect Back Beat, disable the previously connected Bluetooth device first.

2 EFFECTS switch display:

Click to switch status

EFFECTS Studio — EFFECTS enabled

EFFECTS Studio — EFFECTS disabled

Note: Refer to the Effects main interface operation for details.

3 LED LIGHT control mode switch:

Click to switch status

LED LIGHT Global — GLOBAL mode

LED LIGHT Drum Kit — DRUM KIT mode

Note: Refer to Instrument – LED LIGHT Operation for details.

4 Metronome CLICK switch display:

Current BPM is displayed here; click it to switch statuses

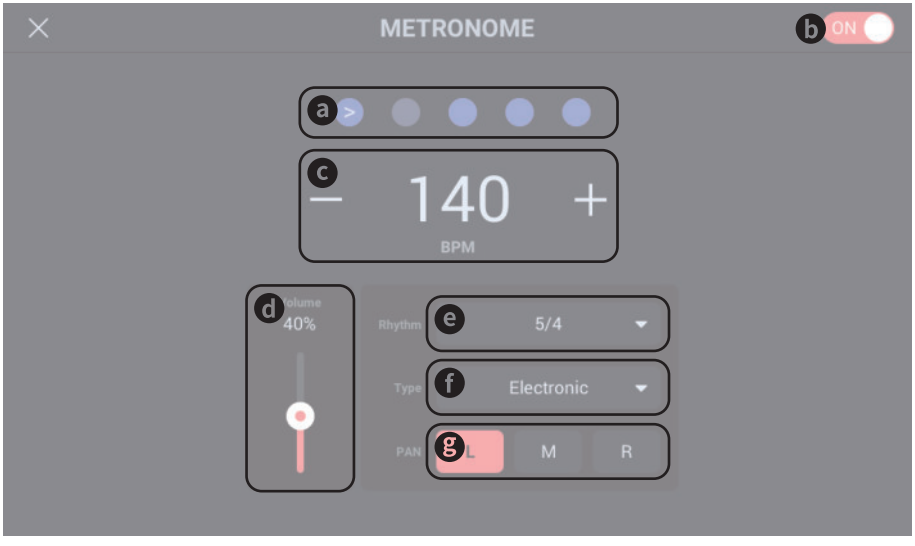
BEAT 130bpm — Enable metronome CLICK status

BEAT 130bpm — Disable metronome CLICK status

2. Enable Metronome and Metronome Settings

❺ Metronome CLICK Setup Button:

Click to enter CLICK settings



5-a. Metronome BEAT display:

Click it to switch statuses, including:

- DOWN BEAT
- UP BEAT
- NO BEAT

5-b. Metronome CLICK switch display:

Click it to switch statuses
Enable metronome CLICK (ON)
Disable metronome CLICK (OFF)

5-c. Metronome BPM display:

Click it to switch statuses

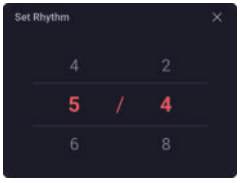
- DOWN BEAT
- UP BEAT
- NO BEAT

5-d. Metronome VOLUME

Click and drag or highlight it to use the encoder for parameter adjustment.
Encoder adjustment parameter: 0%-100%

5-e. Metronome BEAT display:

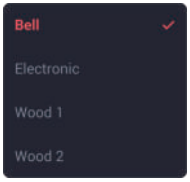
Click the pop-up window to change current BEAT



Metronome BEAT settings:
Click any figure or drag it to change current value
Top Number 1-9
Bottom Number 2, 4, 8

5-f. Metronome sound type display:

Click the pop-up window to change current sound type



Metronome sound type settings:
Click the sound type to change metronome sound
COW BELL
ELECTRONIC
WOOD 1
WOOD 2
TRADITION

5-g. Metronome sound PAN display:

Click it to change metronome sound PAN output

❻ Rapid kit display (picture):

Click and select DEFAULT/
USER → USER kit content display: Click it to add a new USER drum kit picture
SET LIST → SET LIST kit content display: Click it to add a new SET LIST drum kit picture

❼ Drum kit picture display (picture)

Click (❮ / ❯ of the drum kit picture) or rotate the encoder when other options are not selected to switch drum kit.

❽ Drum kit text information (picture)

Click (Change Text Icon) pop-up window to change current name and add the drum kit to the USER kit (Note: The name of the DEFAULT kit cannot be changed)

3. ❾ Instrument Drum Kit Adjustment and Save Settings



9-a. INSTRUMENT drum kit adjustment

The INSTRUMENT interface is the adjustment for drum kit. The EQ, tone, and LED of current drum kit can be combined and saved as User's drum kit.
Drum Selection:
Current drum kit and current drum are displayed; the default CHASE status is on; at this moment, you may use a drumstick to knock on any drum to select one to be changed; when CHASE status is OFF, the drum knock function is disabled, and you may click the drop-down list of the drum information bar to manually select a drum to change its parameters.

9-b. Main Options Operation of EQ

To adjust the parameters for the drum selected, you may click and drag or highlight it to use the encoder for parameter adjustment.

BASS	-15dB ~ +15dB
MIDDLE	-15dB ~ +15dB
TREBLE	-15dB ~ +15dB

TUNING	-120 ~ 120	The pitch of current drum is adjusted; for value changes, every 10 grids are regarded as one semitone change; the change range is reducing 12 semitones ~ rising 12 semitones.
PAN	Left ~ Middle ~ Right	The sound image of current drum is adjusted; the default values are Middle, Left, and Right.
MUFFLING	None ~ Half~ Full	The muffling effect of current drum is adjusted; None means no effect; Half means some overtones are reduced and the sustain becomes shorter; Full means that more overtones are reduced and the sustain becomes the shortest.



Bypass
Bypass-ON: The sounds are not processed by EQ
Bypass-OFF: The sounds are processed by EQ
Exit from EQ page and restore to OFF status

Reset
The EQ parameters of current drum are reset.

9-c. Main Options Operation of VOICE



FILTERS
Select the tone kit to be changed, click and select the kit .

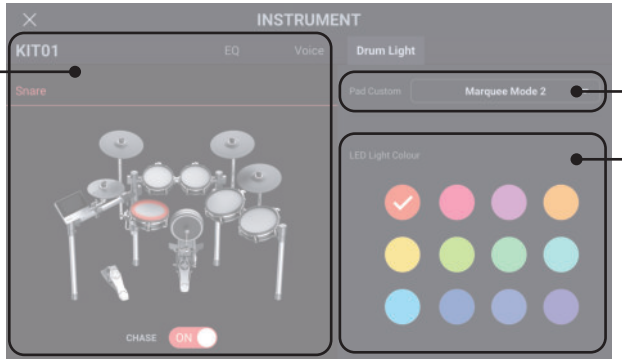
SAVE
For currently edited DEFAULT drum kit, it can be saved as a new user drum kit by clicking "SAVE". If the user drum kit is edited currently, it can be stored to current drum kit presetting by clicking "SAVE".

INSTRUMENT
Select a single tone for replacement, click and select the tone to be replaced.

Current Selection
The tone used by current drum.

9-d. Main Options Operation of LED Light

LED Drum Kit presetting
LED presetting can be saved for corresponding drum kit; the default CHASE status is ON; at this moment, you may use a drumstick to hit any drum to select one to be changed; when CHASE status is OFF, the drum knock function is disabled, and you may click the drop-down list of the drum information bar to manually select a drum to change its LED color.



LED display mode selection

LED color selection for current drum

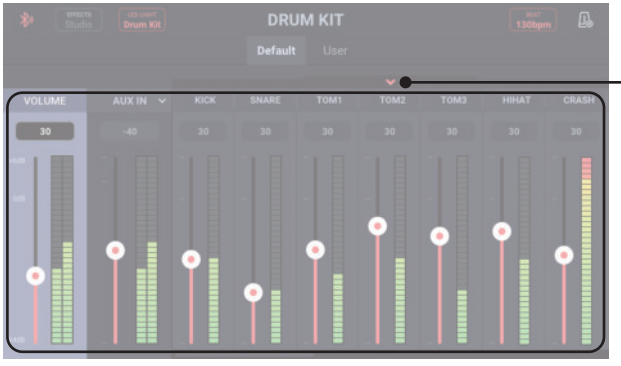
4. ⑩ Volume Operation

Volume display content
Click and drag or highlight it to use the encoder for parameter adjustment

VOLUME MAIN OUTPUT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO - BACKING (Click drop-down picture)	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

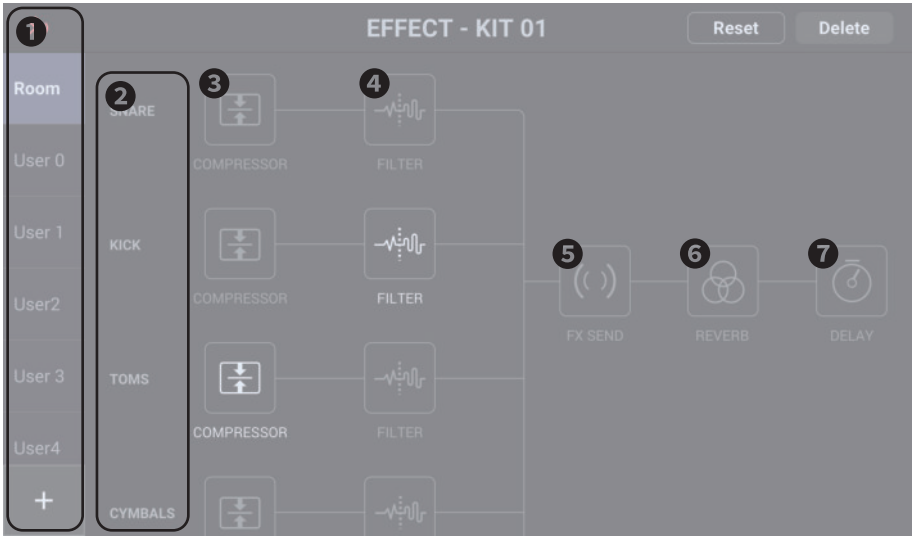
KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



Click it to display the volumes of more drums

MAIN INTERFACE OPERATION OF EFFECTS



❶ EFFECTS preset kit operation

EFFECTS preset and user options: Select any preset kit in current drum kit to open relevant effects; click + (icon) to add more drum kits; After entering the EFFECTS main interface of the current drum kit, simply select any preset group to match it with the current drum kit (Drum Kit EFFECTS).

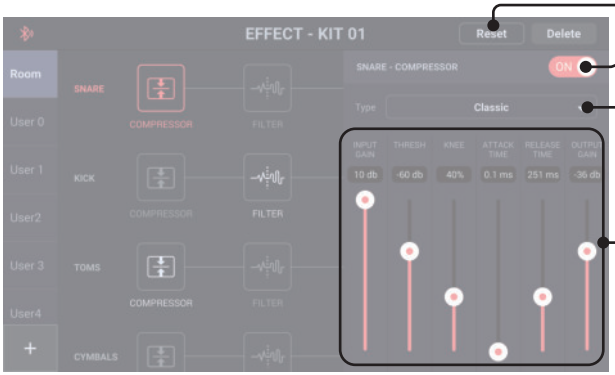
❷ EFFECTS Channel Audio Stream

SNARE - Snare channel effect audio stream
KICK - Kick channel effect audio stream
TOMS - Mixed channel effect audio stream of all TOMS
CYMBALS - Mixed channel effect audio stream of all CYMBALS
BACKING - Background music channel effect audio stream

❸ COMPRESSOR Parameter Adjustment

COMPRESSOR Effect Buttons

Off On Parameter adjustment



Restore
Currently selected effect kit is restored to the default parameter

COMPRESSOR current channel switch
For COMPRESSOR parameter adjustment, the button must be "ON" for valid operation.

COMPRESSOR Type Selection
Click it to pop up type selection
Classic: Directly use input signals for compression
Feedback: Some outputs are sent to the input end for compression, while the transitional shape and frequency response may have slight changes

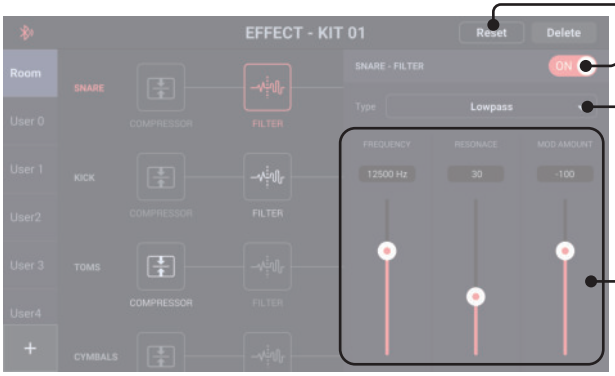
COMPRESSOR parameter adjustment
Click on the parameter drag option in this interface for selection, push the fader within the option, or use the encoder to adjust the parameters.
Type:
Classic - compresses the input signal directly
Feedback - compresses by feeding a portion of the output back to the input; slight variations in transient shaping and frequency response may occur.

Type	Parameter	Description
Input Gain	-60dB --10dB	--
Thresh	-60dB --0dB	The value determines the beginning input volume of the compressor
Knee	0%--100%	The value determines the flatness of compressed volume changes; the larger the value is, the more prominent the sudden changes are.
Attack Time	0.1ms --8ms	The value determines the waiting time to be valid after the compressor receives input signals.
Release Time	40ms --251ms	The value determines the waiting time for the compressor to stop operation after the signals attenuation is below the Thresh.
Output Gain	36dB --0dB	--

FILTER Parameter Adjustment

4 FILTER Effect Buttons

Off On Parameter adjustment



Restore
Current FILTER parameter is restored to the default parameter

FILTER current channel switch
For FILTER parameter adjustment, the button must be "ON" for valid operation.

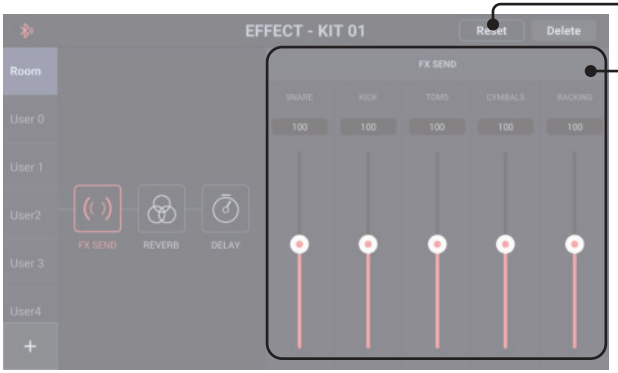
FILTER Type Selection
Click it to pop up type selection
Lowpass: Lowpass filtering
Bandpass: Bandpass filtering
Highpass: Highpass filtering

Proportion of FILTER channels
Click on the parameter drag option in this interface for selection, push the fader within the option, or use the encoder to adjust the parameters.

Type	Parameter	Description
Frequency	46Hz --12500Hz	Filter cut-off frequency
Resonance	0--100	Nearby gain of filter cut-off frequency
Mod Amount	-100--0--+100	Range of filter cut-off frequency modulation: No modulation is made if it is 0; if it is larger than 0, the modulation is made from filter cut-off frequency to the direction larger than the frequency; when it is +100, the positive modulation amount reaches the maximum, namely from Frequency to 12500Hz; if it is less than 0, the modulation is made from the frequency to the direction less than the frequency; when it is -100, the negative modulation amount reaches the maximum, namely from Frequency to 46Hz; the modulation frequency is 3Hz.

5 FX SEND Parameter Adjustment

Off On Parameter adjustment



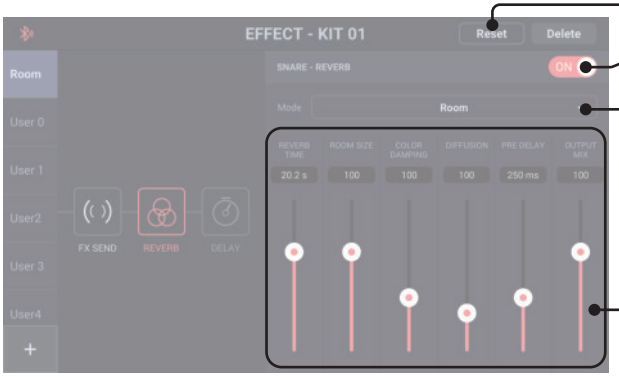
Restore
Current FX SEND parameter is restored to the default parameter

Proportion of FX SEND channels
Click on the parameter drag option in this interface for selection, push the fader within the option, or use the encoder to adjust the parameters.

Type	Parameter	Description
Snare	0 -- 100	Snare channel
Kick	0 -- 100	Kick channel
Toms	0 -- 100	Mixed channel of all Toms
Cymbals	0 -- 100	Mixed channel of all Cymbals
Backing	0 -- 100	Background music channel

6 REVERB Effect Button + Picture

Off On Parameter adjustment



Restore
Current REVERB parameter is restored to the default parameter

REVERB current channel switch
For REVERB parameter adjustment, the button must be "ON" for valid operation

REVERB Type mode selection
Click it to pop up mode selection
Room: Room reverberation
Hall: Hall reverberation
Church: Church reverberation
Plate: Plate reverberation
Spring: Spring reverberation

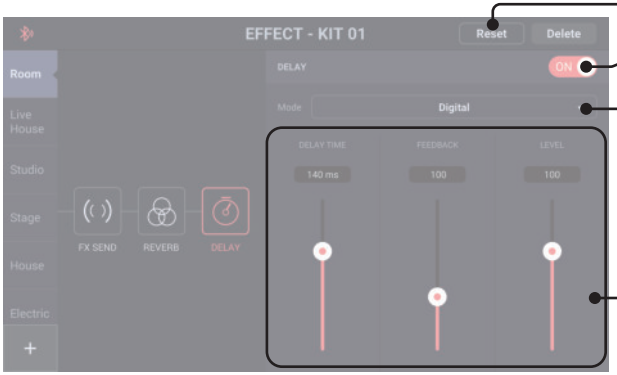
FILTER parameter adjustment
Click on the parameter drag option in this interface for selection, push the fader within the option, or use the encoder to adjust the parameters.

Type	Parameter	Description
Reverb Time	0.5s--20.2s	Reverb attenuation time: The larger the value is, the slower the reverb attenuation will be.
Room Size	0--100	Analog room size: The larger the value is, the larger the room generating reverb will be.
Color Damping	0--50--100	Reverb color damping: The smaller the value is, the darker the color damping will be; the larger the value is, the brighter the color damping will be.
Diffusion/Softness	0--100	The value determines the density of reflected sound in the room: The larger the value is, the denser the reverb will be and the softer the hearing will be.
Pre-Delay	0-250ms	Adjust the delay time of reverb and direct sounds.
Output Mix	0--100	Adjust the mix of reverb wet sound.

Type	Parameter	Description
Decay	0--100	Reverb attenuation time: The larger the value is, the slower the attenuation will be.
Color Lowshelf	0--100	Adjust the shelf filter of tone color: The smaller the value is, the darker the tone color will be; the larger the value is, the brighter the tone color will be.
Hi Damp	0--100	Restrain the high frequency in reverb: The larger the value is, the more the high frequency restrains will be.
Pre-Delay	0-250ms	Adjust the delay time of reverb and direct sounds.
Output Mix	0--100	Adjust the mix of reverb wet sound.

7 DELAY Parameter Adjustment

Off On Parameter adjustment



Restore
Current DELAY parameter is restored the default parameter

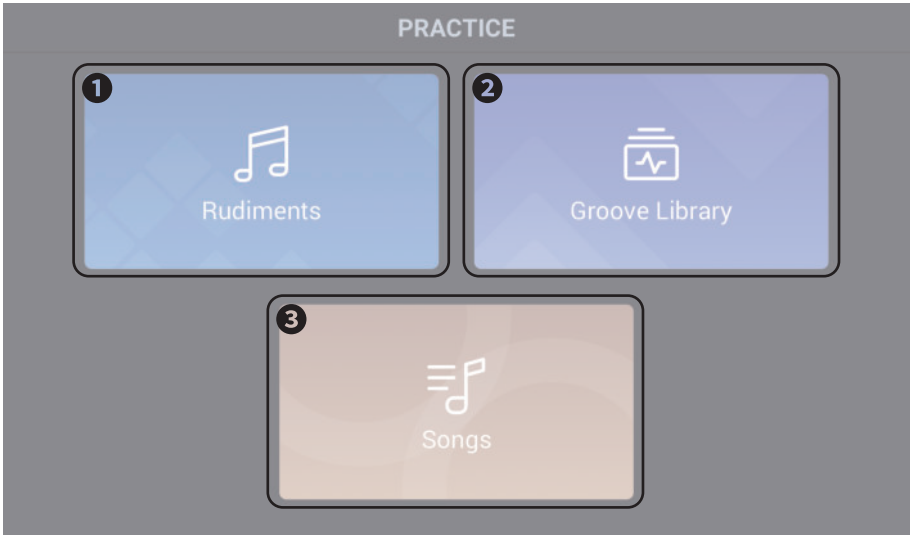
DELAY current channel switch
For DELAY parameter adjustment, the button must be "ON" for valid operation.

DELAY mode selection
Digital: Digital delay
Analog: Analog delay; the delay effects of circuits are restored.
Tape: Tape delay; the delay of tapes is restored.
Echo: Echo sound
Pingpong: Pingpong delay; the delay bounces in left and right sound channels.

Current DELAY mode parameter adjustment
Click on the parameter drag option in this interface for selection, push the fader within the option, or use the encoder to adjust the parameters.

Type	Parameter	Description
Delay Time	40ms -- 200ms	Delay time
Feedback	0 -- 100	The feedback amount of delay; the larger the value is, the longer the delay will remain
Level	0% -- 100%	Adjust the mix of delayed wet sound

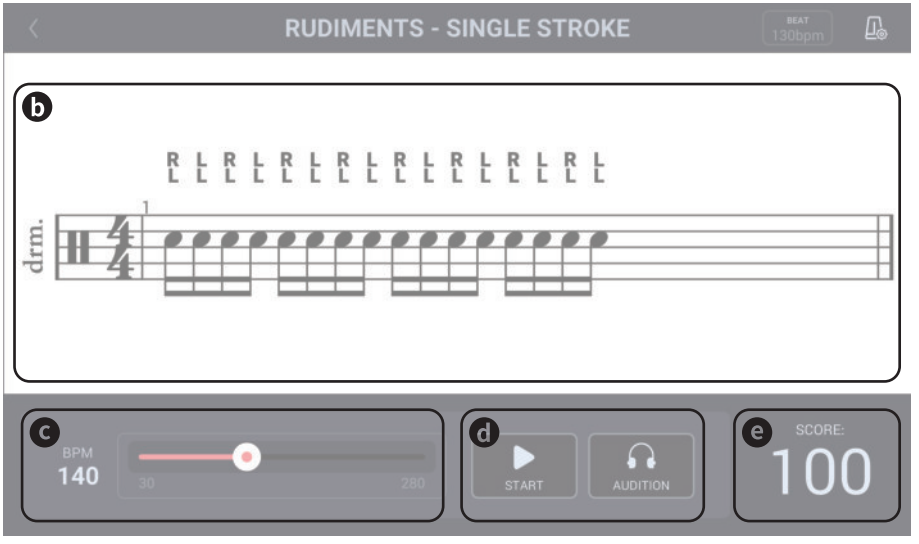
MAIN INTERFACE OPERATION OF PRACTICE



❶ RUDIMENTS Practice Interface



The practice of RUDIMENTS is about learning snare drum skills and standards. Composed of 40 basic practices, it aims to cultivate the percussionist's skills and senses of rhythm. These practices are not only crucial for beginners but also provide a solid technical foundation for professional players. As universal music language, they can substantially benefit both snare drum players and musicians exploring other percussion instruments.



1-a. RUDIMENTS Practice Bar Selection

Click it to enter the practice bar

1-b. RUDIMENTS Display

In the RUDIMENTS, the letters L and R on the drum notation represent the left and right hands respectively. During the practice, any inaccuracies will be indicated with red error annotations on the drum notation, and the SCORE will simultaneously display the current accuracy of your performance.

1-c. RUDIMENTS Metronome Display

The BPM shows current tempo; you may click and drag it to adjust the metronome tempo.
Range of adjustable BPM values: 30– 280.

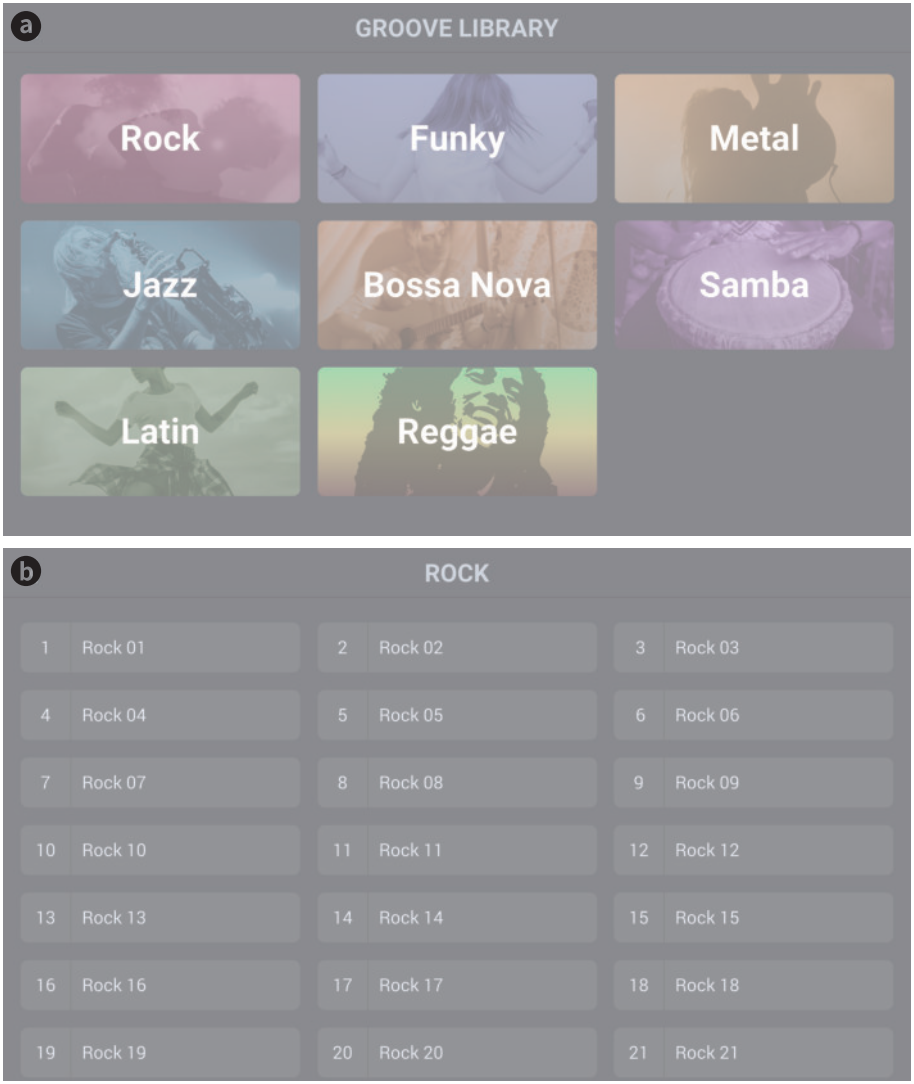
1-d. RUDIMENTS Practice and Audition

Press "START" to start or pause any practice; press "AUDITION" to listen to current practice.

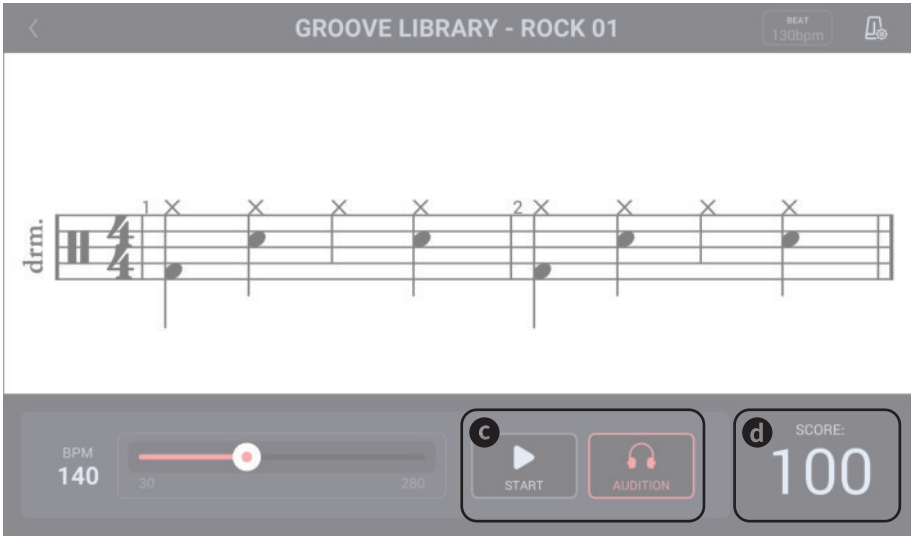
1-e. RUDIMENTS Score Display

Current practice score is shown in real time.

❷ GROOVE LIBRARY Practice Interface



When musicians explore percussion instruments, the Groove practices of drum kits play an important role in helping them grasp the rhythms and skills. These practices include the rhythms of diverse styles to cultivate players' senses of rhythm and performance skills. No matter you are a beginner or a professional player, these practices will provide you with all-around, diverse learning experiences and help you apply these skills in music world. No matter what music you love, such as popular music, rock and roll, jazz, or world music, these drum kit rhythm practices will help you become a more excellent percussionist.



2-a. GROOVE Practice Bar Style Selection

Click any style to enter the function

2-b. GROOVE LIBRARY Display

Musical notations are used for the GROOVE LIBRARY sheet to show the locations and durations of drum shots;
A sheet progress display is shown; the GROOVE shot test is recorded when you practice to display whether your shots are accurate; a red note appears when your shot is inaccurate, indicating that the shot here is wrong;
Current progress is shown when you hear the GROOVE LIBRARY.

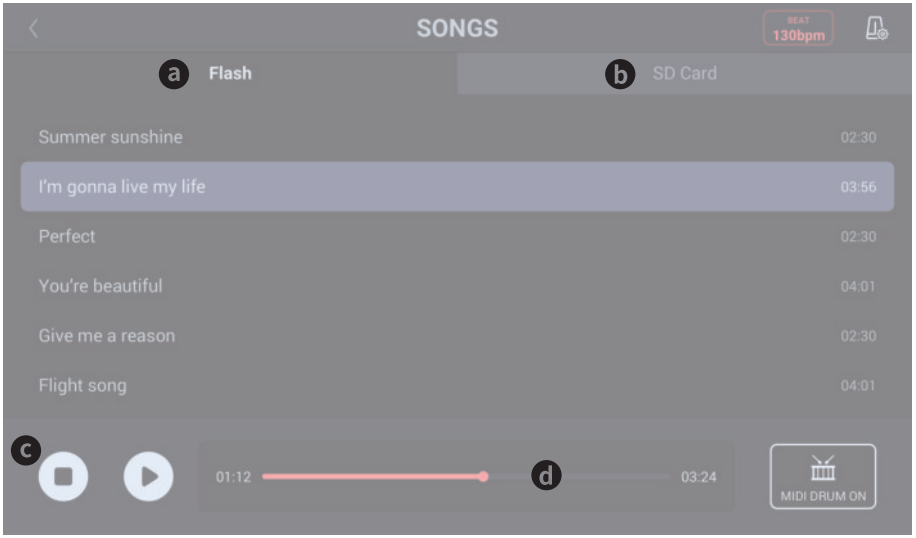
2-c. GROOVE Practice and Audition

Press "START" to start or pause any practice; press "AUDITION" to listen to current practice.

2-d. GROOVE Score Display

Current shot score is shown in real time.

❸ SONG Practice Interface



3-a. FLASH Operation

Click it to enter the SD CARD function; it is equipped with Demo Songs of diverse styles.
Click and select any song for follow-up practices.

3-b. SD CARD Operation

The SD card supports the files of wav and mid,Support 44.1kHz 16Bits Stereo wav files. The songs need to be stored in the folder "Song" in the SD Card root directory (When the SD Card is plugged into the SD Card port of the Module, it will automatically create two folds, Song and RECORD)
(The SD Card is not included in the product package; the format of your SD Card should support FAT32)
After normal reading, the SD Card will show the number of songs; you may click and select a song for follow-up practices.

3-c. Reset and Play/Pause

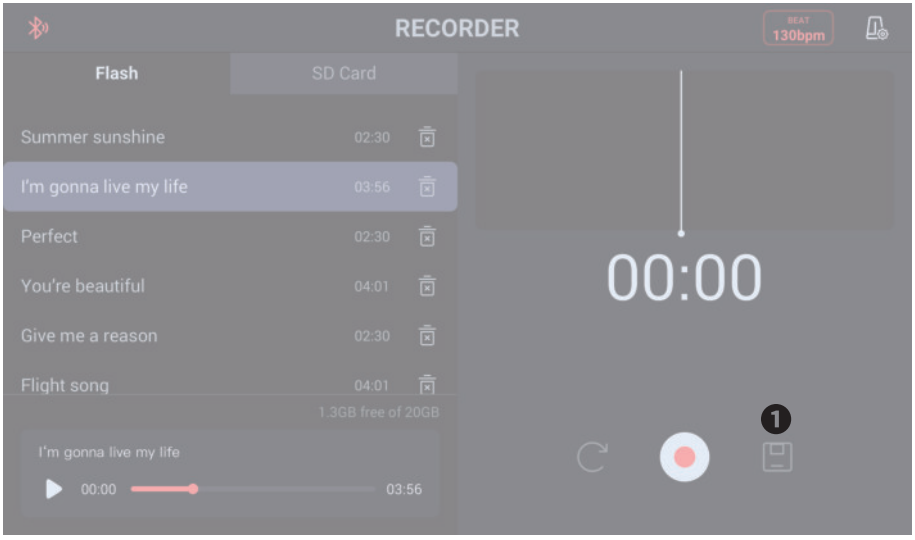
Click the Reset button to replay the song from the beginning;
Click the Play/Pause button to play or pause any song.

3-d. Song Playing Progress Bar

The progress bar displays the playing progress of current song.

MAIN INTERFACE OPERATION OF RECORD

Saving and Playing Record



Saving Recording to Flash

The recording of current record interface is saved in local disk space. The stored recording information includes the name, duration, and delete key.

Saving Recording to SD Card

The recording in current Record interface is stored in an external SD Card. The recorded file is stored in the folder "RECORD" in the SD Card root directory (When the SD Card is plugged into the SD Card port of the Module, it will automatically create two folds, Song and RECORD)
(The SD Card is not included in the product package; the format of your SD Card should support FAT32)

Recording Play/Pause

Select the recording in current Record interface and perform play/pause function for it; the progress bar is the progress of current recording.

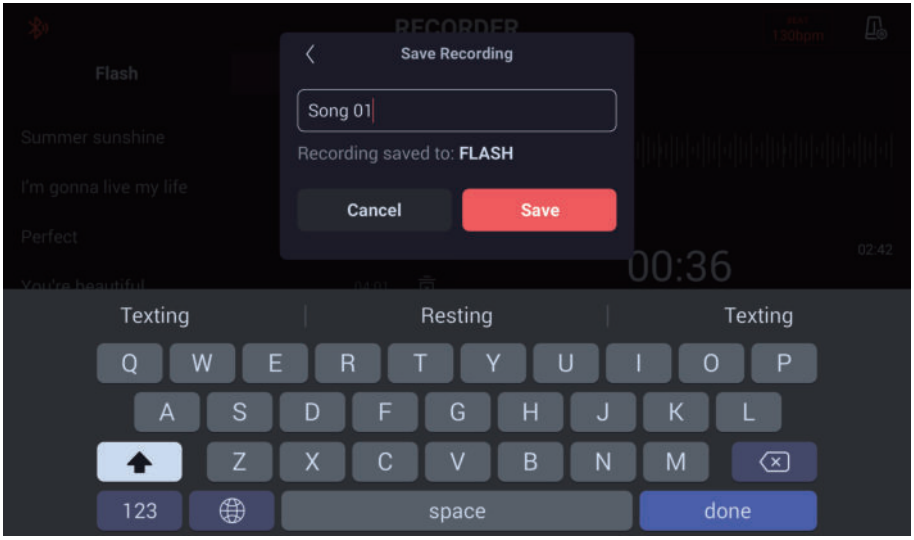
Recording Information

Recording waveform and duration display.

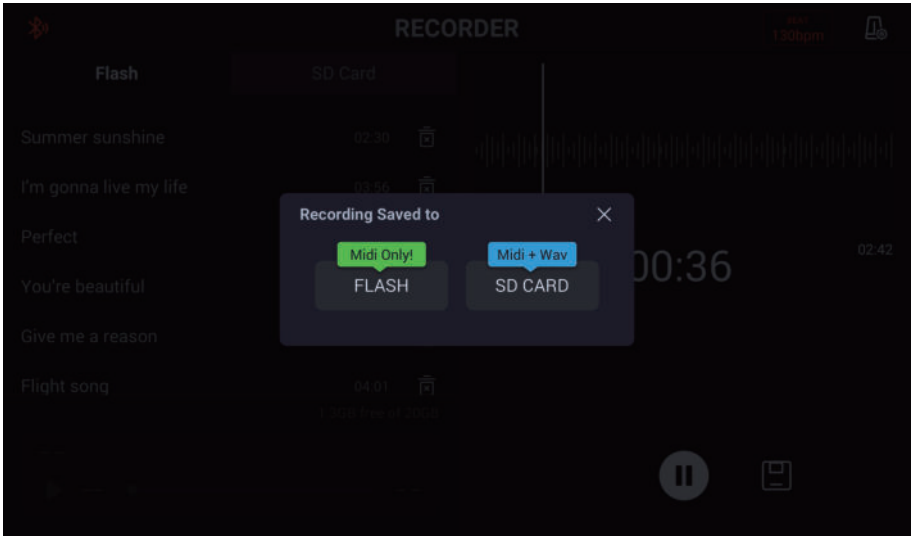
Saving Recording

Click the Reset button to reset current recording; click the "REC/Pause" button to record/pause recording; click the "Save" button to save current recording.

❶ Saving Recording

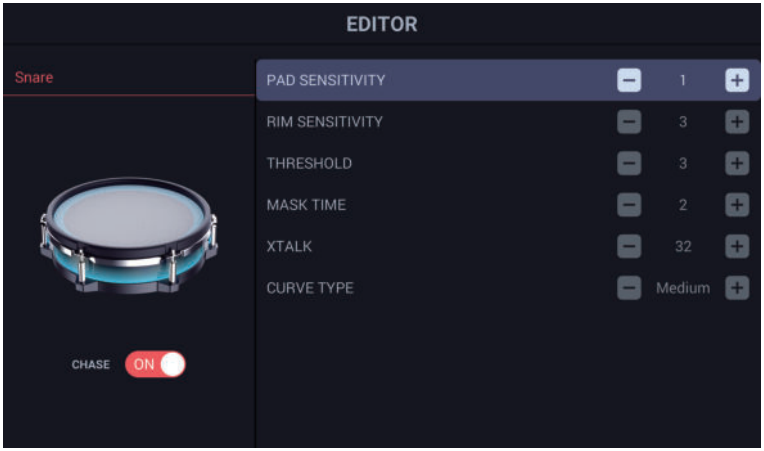


Recording files can be saved to FLASH or an SD Card. Those saved in FLASH can be saved as MIDI files only, and they cannot be exported, while those saved in an SD Card can be saved as MIDI + WAV files.



Save the recording file by naming it.

MAIN INTERFACE OPERATION OF EDITOR



EDITOR Parameters

The function of EDITOR is to adjust the triggering of current drum to adapt to your most suitable triggering parameters. When the function is enabled, the default CHASE status is ON; at this moment, you may use a drumstick to strike on any drum to select one to be changed; when CHASE status is OFF, the drum knock function is disabled, and you may click the drop-down list of the drum information bar to manually select a drum to change its parameters.

Adjustment of Relevant Parameters

Click and highlight any option, use +/- or the encoder for parameter adjustment;

Pad Sensitivity: 1-32

This is the sensitivity of the electronic signal from striking a pad. It gives the effect of making the instrument sound louder, but in reality it is the strength of the signal. THis should be adjusted to trigger the softest strikes you perform. If set to high, the following parameters will need to work harder for a clean performance.

Rim Sensitivity: 1-32

Like Pad sensitivity above, but dedicated to the rim of a drum or the edge of a cymbal.

Threshold: 1-32

This is the point at which a soft stroke will be allowed to trigger a musical event. This also works hand in hand with the Mask time and XTalk to make sure only the signal you intend are passed on to create the sound.

Mask Time: 1-32ms

This is a time gate that is used for subsequent strikes on the same area. Set to high and techniques like a buzz roll will miss a lot of notes. Set to low and the Threshold and XTalk may need to be adjusted to compensate.

XTalk: 0-100

This is a specific control to keep the drum selected from triggering when a pad next to it on the rack is struck. This should only be set high enough for the loudest strikes to be ignored. Set to high and your Threshold and Mask times will be effected.

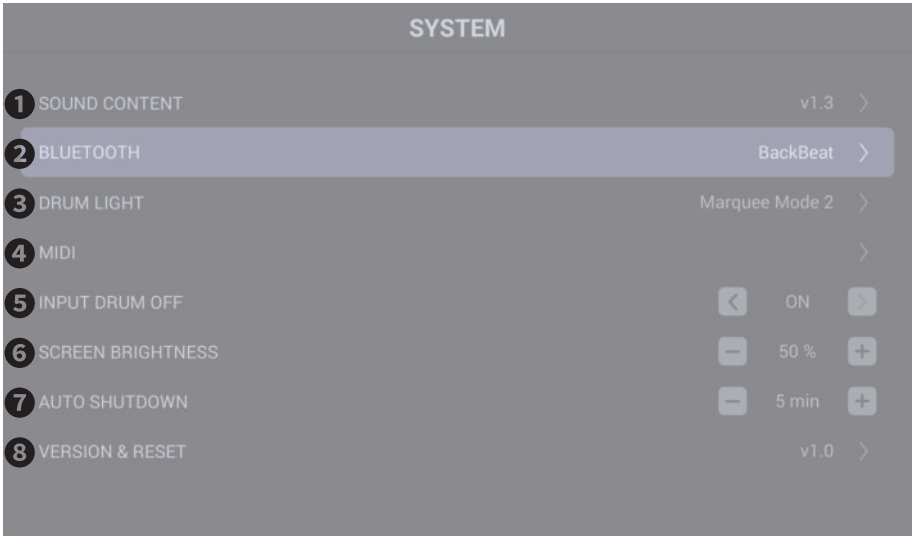
Curve Type: LINERAR - LOUD- LOG-EXP

LINEAR = a smooth signal curve from soft to loud. LOUD is a linear curve that starts higher on the velocity range.

LOG = Logarithmic. This is actually the most common curve for the way most drummers play. EXP = Exponential and is a curve where you get higher velocities sooner in the total velocity range.

Pro Tip: Make small subtle adjustments and remember that all of these parameters work together. If one is set to high, the others will be effected. It is best to make small adjustments and return to regular playing for a little while. You want to make sure it plays in real world performance.

MAIN INTERFACE OPERATION OF SYSTEM

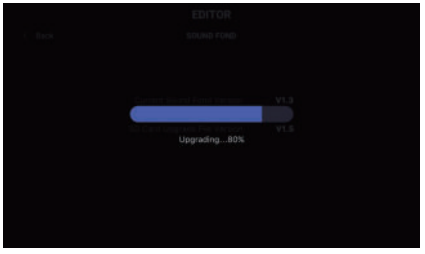


1 SOUND CONTENT

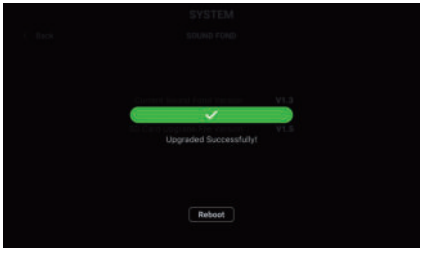
The Current Version is the sound content version for Module. If the SD Card has relevant upgrade file, its version content will be displayed; press the Upgrade for SOUND CONTENT upgrade. The upgrade file needs to be stored in the SD Card root directory, and the file name is: BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf; x.x refers to the specific version number (SOUND CONTENT upgrade file, used as Donner's official BackBeat upgrade file only)
(The SD Card is not included in the product package; the format of your SD Card should support FAT32)



Successful Upgrade of Sound Content



Unsuccessful Upgrade of Sound Content



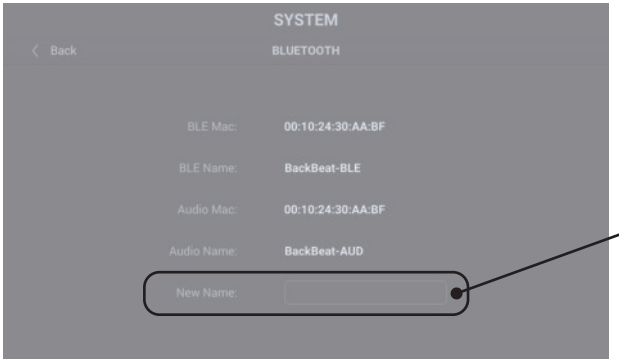
Sound Content Upgrade Process

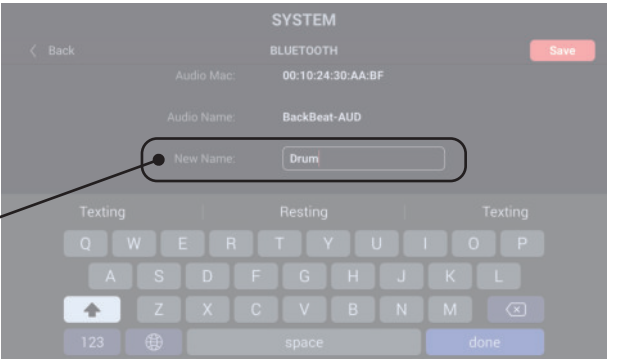
❷ BLUETOOTH

BLUETOOTH System Information

Default Bluetooth name: BackBeat-AUD; after the Bluetooth is connected, when opening the Donner Play APP, you will be asked to use BackBeat-BLE for signal transmission.

Note: If the Bluetooth is renamed, the new name will have the suffix "-AUD" by default.





BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Bluetooth protocol address
BLE Name: Back Beat-BLE - Bluetooth name
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Bluetooth audio protocol address
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF - Bluetooth audio name
New Name: [redacted] Click it to change Bluetooth name

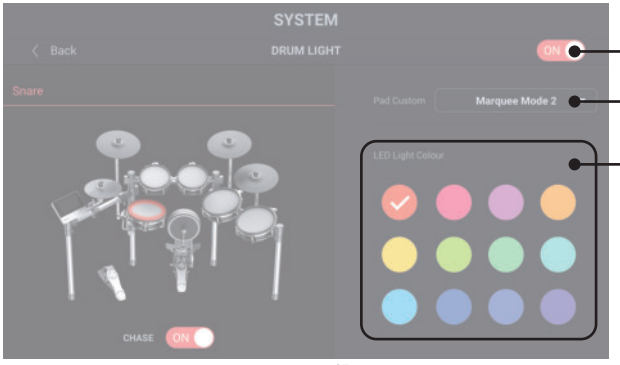
Bluetooth frequency	2.4GHz~2.48GHz
Bluetooth transmitting power	<8dBm(EIRP)
Bluetooth version	V5.0

❸ LED LIGHT Global Preset Change

Global LED LIGHT preset for drum kit; the default overall preset is linked to the 

LED LIGHT – Global in the DRUM KIT page; if LED LIGHT – Global is selected, current preset is displayed for the light.

Drum selection description: Beat any drum to select it; a prompt is displayed after the drum is selected; click any color in the right color palette to change the color of current drum.

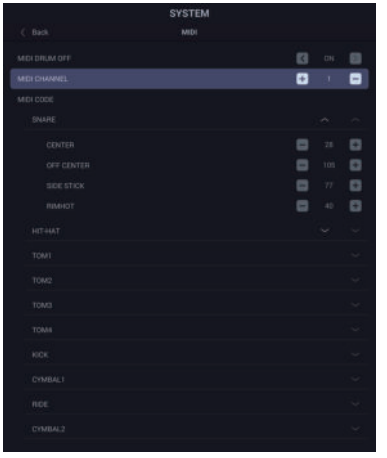


LED switch selection

LED display mode selection

LED color selection for current drum

❹ MIDI Channels



MIDI channels refer to the specific communication paths used in the MIDI (Musical Instrument Digital Interface) technology. The MIDI channels play a crucial role in transmitting and receiving music data between different MIDI devices, such as electronic musical instruments, computers, and synthesizers. Each MIDI channel allows the independent control of different music elements, making the simultaneous playing of multiple musical instruments and sound tracks possible.
In our products, the MIDI channel settings allow you to select or configure other MIDI devices for specific communication channels. The function is especially applicable to routing MIDI data to correct targets or making different musical instruments work for synergic effects.

Note:
Ensure the selected MIDI channel matches the configurations of other MIDI devices to guarantee correct communication and synchronization.

MIDI channels
Establish output MIDI channels
Number of channels: 1 - 16

MIDI NOTE
Select the MIDI NOTE signal output in the specific location of drum
Number of MIDI NOTE: 1--127

❺ INPUT DRUM OFF

Reduce relevant drum EQ frequency band for Bluetooth, AUX INPUT music to turn off the drum for rapid one-track drum-free accompaniment.
Click ON to enable the function and OFF to disable the function. The amount of original drum rejection will depend on the mix of the source material.

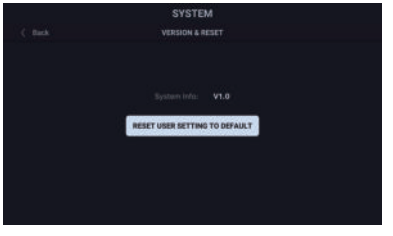
❻ Screen Brightness Operation

Screen brightness display, you may click a figure from 1--10 for the screen.

❼ Automatic Screensaver

Select the automatic start time of screensaver, and you may turn it OFF to disable the function. The time you can select for the function is 1 -- 60 minutes. After the option "60-minute" is selected, the screensaver will be enabled automatically if the product is idle for 60 minutes.

❽ Version Information and Restoring Factory Settings



Current system version information display
Restoring all user settings to factory settings
Note: After restoring user settings, all user settings will be restored to factory default settings.
Please operate it with caution.

DRUM KIT LIST

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

MIDI NOTES LIST

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

SOUND CONTENT

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

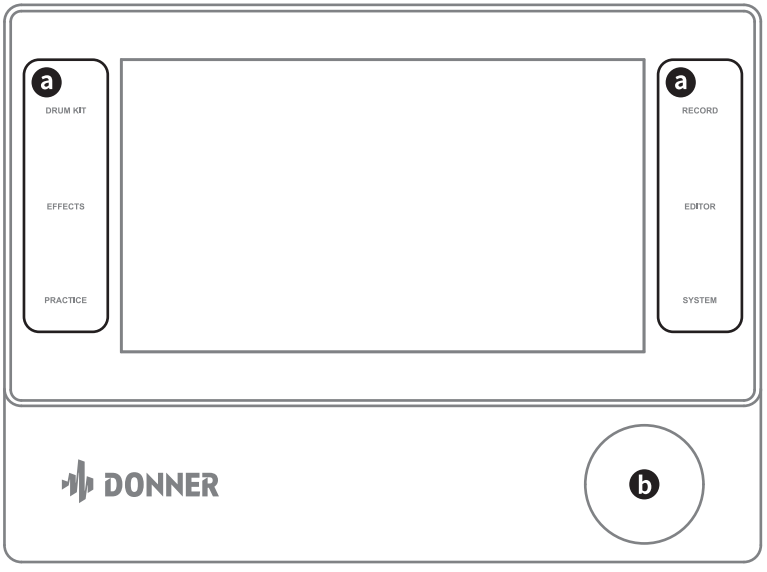
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

MODULE INSTRUCTIONS D'UTILISATION DU MODULE

Nettoyage et Entretien: Nettoyez régulièrement la surface de l'écran à l'aide d'un nettoyant pour écran ou d'un chiffon doux et propre. N'utilisez pas de produits chimiques irritants ou d'objets pointus pour nettoyer l'écran afin d'éviter les rayures ou les dommages.
Rappel Concernant l'Étanchéité à la Poussière et à l'Eau: L'écran tactile peut présenter des niveaux spécifiques d'étanchéité à la poussière et à l'eau. Assurez-vous de connaître les niveaux de protection de votre produit et évitez la pénétration de liquide ou de poussière.
Conditions de Température: Évitez d'utiliser l'écran à des températures extrêmes, car cela pourrait compromettre ses performances.
Écran Endommagé: Si la surface de l'écran présente des dommages, des fissures ou d'autres défauts, cessez immédiatement de l'utiliser et contactez notre service clientèle ou des professionnels pour qu'ils le réparent ou le remplacent.

1. Fonctionnement et Utilisation du Panneau du Module



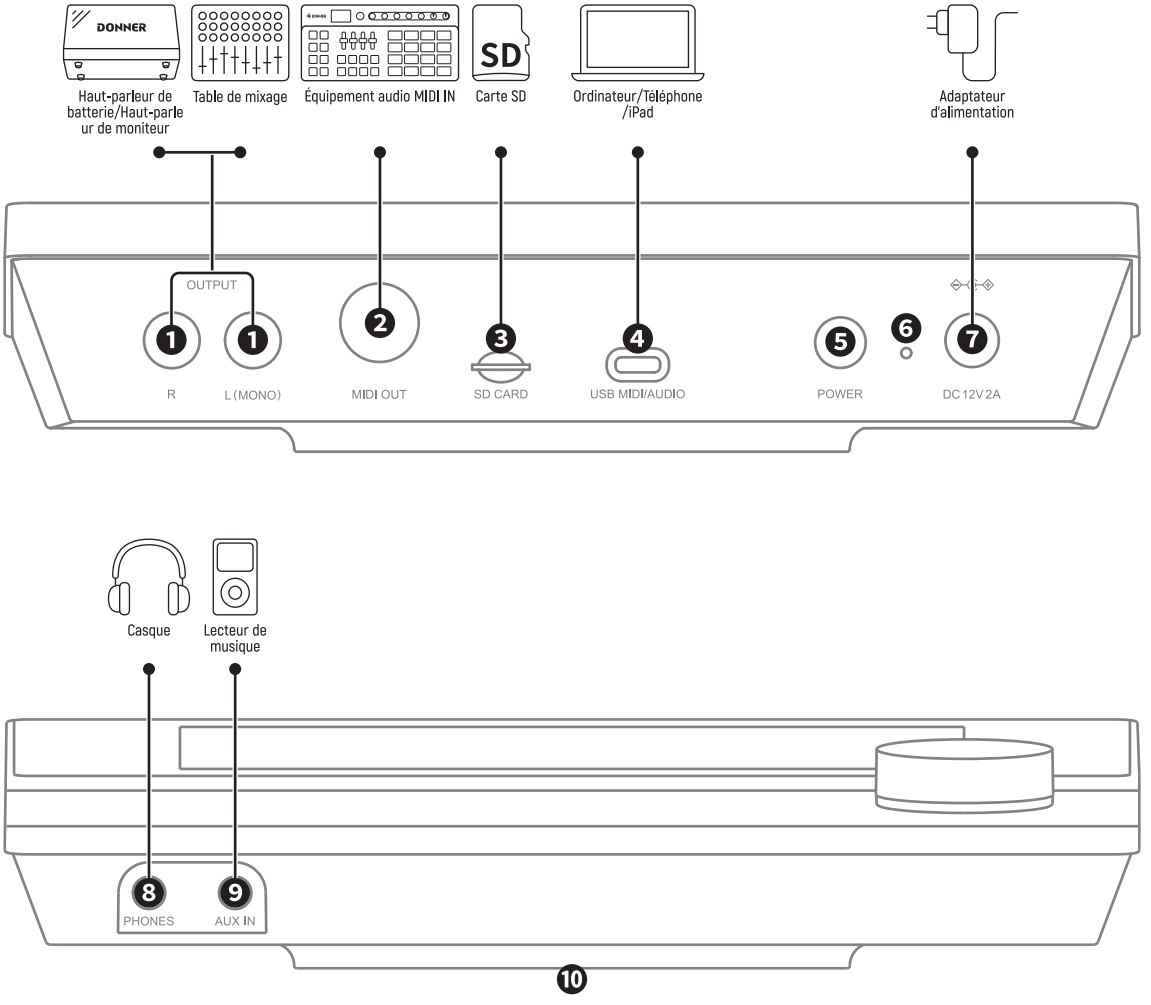
a Boutons de Fonction de l'Interface Principale

Touchez le mot pour passer d'une page à l'autre. Veuillez vous référer aux INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE pour plus de détails.

b Instructions sur l'Encodeur (w/ Switch)

Dans l'interface principale DRUM KIT par défaut, tournez l'encodeur pour passer à Drum Kit. Lorsque vous touchez l'écran pour sélectionner n'importe quelle colonne de paramètre avec réglage des paramètres, l'encodeur peut être utilisé pour le réglage des paramètres. L'encodeur est équipé de fonctions de bouton poussoir. Une invite s'affiche lorsque l'encodeur est appuyé à ce moment. Tournez l'encodeur pour sélectionner n'importe quelle colonne de paramètre à modifier et utilisez l'encodeur pour le réglage des paramètres. Dans la page Drum Kit, appuyez longuement sur l'encodeur pour restaurer les fonctions de commutation de la batterie.

2. Utilisation et Connexion de l'Équipement des Interfaces sur le Panneau Arrière



❶ Sortie Principale

Sortie vers un Amplificateur de Batterie, un Moniteur, une Table de Mixage et connexion de R et L(MONO) comme canaux gauche et droit. L(MONO) est équipé d'une sortie audio (MONO) pour combiner les signaux audio des canaux gauche et droit et les transmettre à un port de sortie.
Spécifications: 6,35mm TS

❷ Sortie MIDI

Port de sortie MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Il transmet les données MIDI à d'autres appareils MIDI, tels qu'un Synthétiseur, un Séquenceur ou un Ordinateur, pour le contrôle de la musique et la transmission de données.
Spécifications: Câble MIDI

❸ Port pour Carte SD

(Micro SD, Micro SDHC, et Micro SDXC) Veuillez noter qu'il faut placer la face de la carte SD vers le haut lorsque vous l'insérez et la retirez afin d'éviter tout dommage inutile. (La carte SD n'est pas incluse dans le Module. Format de la carte SD: FAT32)

❹ Port USB MIDI/AUDIO

Le port USB MIDI/AUDIO permet de connecter le module à n'importe quel ordinateur, téléphone, iPad ou appareil avec traitement MIDI ou USB AUDIO pour la transmission de données.
Le port USB MIDI est généralement utilisé pour la création, la production et l'exécution de musique, par exemple à l'aide d'un logiciel audio DAW (Digital Audio Workshops) ou d'un logiciel d'éducation musicale, d'exécution en temps réel, de contrôle musical et de traitement audio qui supporte le port USB MIDI.
Le port USB AUDIO est généralement utilisé pour la sortie audio USB et le nombre de canaux est de 10. Lorsque vous connectez DAW, vous pouvez créer une sortie à 10 canaux (Lorsque vous créez des canaux dans DAW, les noms des fûts sont affichés par défaut).

CAISSE CLAIRE	Canal 1
HI-HAT	Canal 2
TOM1	Canal 3
TOM2	Canal 4
TOM3	Canal 5

TOM4	Canal 6
KICK	Canal 7
CRASH1	Canal 8
CRASH2	Canal 9
RIDE	Canal 10

Le port USB supporte les ports USB Type-C uniquement.
Fréquence d'échantillonnage: 44,1 kHz
Profondeur de bits: 16 bits
Rapport signal sur bruit: 96dB
Latence du signal: 5-10ms
Gamme dynamique: 96dB

Installation du pilote:
Systèmes d'exploitation Windows:
• Lors de la connexion à un ordinateur, il peut être nécessaire d'installer le pilote ASIO4ALL dans votre système d'exploitation Windows afin de garantir des performances et une compatibilité optimales.
• Avant d'utiliser l'instrument, veuillez télécharger et installer le dernier pilote ASIO4ALL. Vous pouvez trouver le lien de téléchargement sur le site web d'ASIO4ALL.
Systèmes d'exploitation Mac:
• Aucun pilote supplémentaire n'est nécessaire pour les utilisateurs de Mac. Le système identifiera et configurera automatiquement les périphériques pour garantir une expérience d'utilisation fluide.
Si vous rencontrez un problème d'installation de pilote avec votre système d'exploitation Windows, veuillez vous référer aux descriptions détaillées sur le site web d'ASIO4ALL ou contacter notre équipe de support technique pour obtenir de l'aide.

❺ Bouton marche/arrêt

Il permet d'allumer ou d'éteindre le module. Pour l'éteindre, il faut maintenir le bouton enfoncé pendant 3 secondes. (Maintenir le bouton enfoncé pendant 10 secondes alors que le module est éteint force l'entrée dans le mode de mise à jour du micrologiciel).

❻ Bouton de redémarrage forcé

En cas de problème ou de panne, vous devez forcer le redémarrage de l'appareil. Vous pouvez utiliser une aiguille ou une épingle pour appuyer légèrement sur le trou afin de forcer le redémarrage de l'appareil.

❼ Port d'alimentation du module

Veuillez utiliser l'adaptateur d'alimentation d'origine. Si vous devez utiliser un autre adaptateur d'alimentation, veuillez en utiliser un conforme aux spécifications détaillées afin d'éviter d'endommager les pièces internes en raison d'une surintensité.
Tension d'entrée: 100-240v
Tension/Courant de sortie: 12V/2A
Type de borne d'entrée: Φ5,5*2,0*11mm/90°, intérieur-positif et extérieur-négatif

❽ Port pour casque

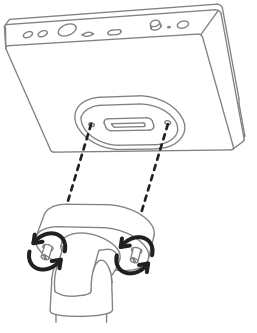
Port de sortie audio pour casque stéréo.
Spécifications: 3,5mm (1/8 pouces) TRS
Impédance de sortie: $<1\Omega$ (charge de 32Ω)
Puissance de sortie: 125mW (32Ω)
Rapport signal sur bruit: $\geqslant$85dB (A-wt)

❾ Port AUX INPUT

Port d'entrée audio stéréo. Après connexion avec un câble audio, il peut activement couper le son Bluetooth et utiliser le son AUX IN en priorité.
Spécifications: 3,5mm (1/8 pouces) TRS
Impédance d'entrée: $\geqslant 10k\Omega$

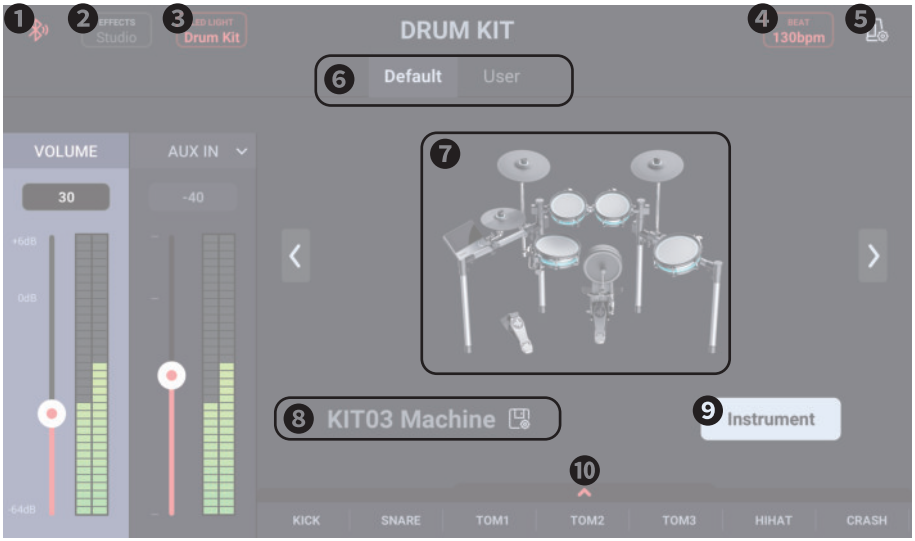
❿ Port de la base de données du module

Le port de données principal du module sert de port principal pour la transmission des signaux/lumières et autres données du fût.
Méthode d'installation: Le port de la base de données du module est intégré au support, et la connexion d'installation entre le module et le support consiste à insérer le module dans le port de la base du support et à serrer les vis.
(Remarque: Le Module est un instrument électronique de haute précision. Ne bloquez pas les sorties de ventilation situées en bas et sur les deux côtés afin d'éviter des conditions inhabituelles résultant d'une surchauffe ou d'une défaillance de la dissipation thermique. Évitez d'utiliser l'appareil dans des conditions extrêmes et empêchez la pénétration de liquides dans l'appareil. Gardez les ports de données propres, car des conditions inhabituelles peuvent se produire si les ports sont bloqués.)



DRUM KIT INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DE LA BATTERIE

1. Informations sur la Barre de Navigation



1 Affichage de l'état du Bluetooth:

Déconnecté

Connecté

Remarque: L'appariement Bluetooth est une à une. Si vous utilisez un nouvel appareil pour connecter Back Beat, désactivez d'abord l'appareil Bluetooth précédemment connecté.

2 Affichage du commutateur d'effets:

Cliquez pour changer d'état

EFFETS activés

EFFETS désactivés

Remarque: Pour plus de détails, reportez-vous aux INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DES EFFETS.

3 Commutation de mode de contrôle de la lumière LED:

Cliquez pour changer d'état

Mode GLOBAL

Mode DRUM KIT

Remarque: Pour plus de détails, reportez-vous à la section Instrument - LUMIÈRE LED.

4 Affichage du commutateur de CLICK du métronome:

Le BPM actuel est affiché ici. Cliquez pour changer d'état.

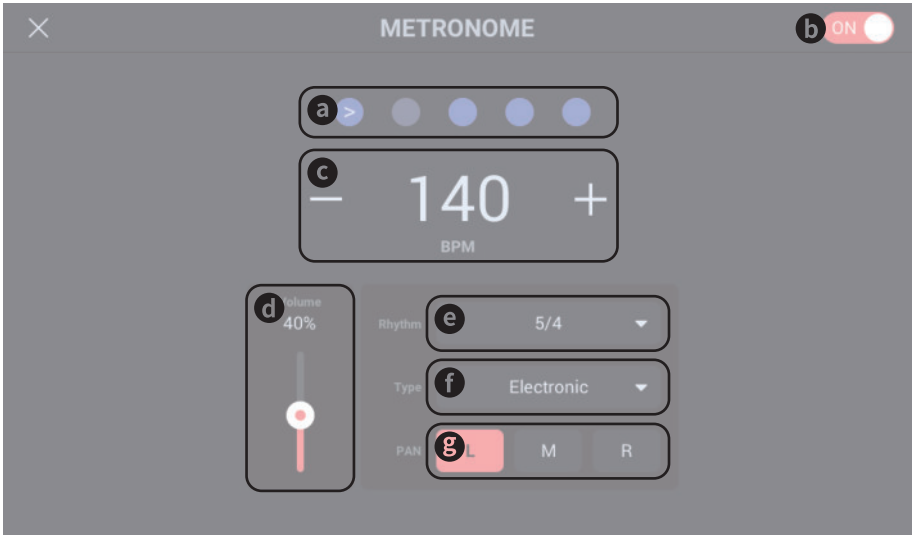
CLICK du métronome activé

CLICK du métronome désactivé

2. Activation du métronome et Réglages du métronome

❺ Bouton de réglage de CLICK du métronome:

Cliquez pour entrer dans les paramètres de CLICK



5-a. Tempo du métronome:

Cliquez pour changer d'état, entre:

- TEMPO RALENTI
- TEMPO ACCÉLÉRÉ
- AUCUN TEMPO

5-b. Affichage du commutateur de CLICK du métronome:

Cliquez pour changer d'état
Activer le CLICK du métronome (ON)
Désactiver le CLICK du métronome (OFF)

5-c. BPM du métronome:

Cliquez pour changer d'état, entre:

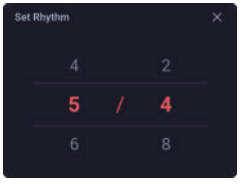
- TEMPO RALENTI
- TEMPO ACCÉLÉRÉ
- AUCUN TEMPO

5-d. Volume du métronome

Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.
Paramètre de réglage de l'encodeur: 0%-100%

5-e. Rythme du métronome:

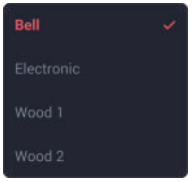
Cliquez sur la fenêtre contextuelle pour modifier le rythme actuel.



Réglage du rythme du métronome:
Cliquez sur un chiffre ou faites glisser pour modifier la valeur actuelle.
Chiffre du haut 1-9
Chiffre du bas 2,4,8

5-f. Type de son du métronome:

Cliquez sur la fenêtre contextuelle pour modifier le type de son actuel.



Réglage du type de son du métronome:
Cliquez sur le type de son pour modifier le son du métronome
COW BELL
ELECTRONIC
WOOD 1
WOOD 2
TRADITION

5-g. PAN du son du métronome:

Cliquez pour modifier la sortie du PAN du son du métronome

❻ Affichage rapide du kit (image):

Cliquez et sélectionnez DEFAULT/
USER→ Affichage du contenu du kit d'utilisateur: Cliquez pour ajouter une nouvelle image de kit de batterie du kit d'utilisateur.
SET LIST→ Affichage du contenu du kit de liste d'exécution: Cliquez pour ajouter une nouvelle image de kit de batterie du kit de liste d'exécution.

❼ Affichage de l'image du kit de batterie (image)

Cliquez sur ❮ / ❯ de l'image du kit de batterie ou tournez l'encodeur lorsque les autres options ne sont pas sélectionnées pour changer de kit de batterie.

❽ Informations textuelles sur le kit de batterie (image)

Cliquez sur la fenêtre contextuelle (Change Text Icon) pour modifier le nom actuel et ajouter le kit de batterie au kit USER (Remarque: Le nom du kit DEFAULT ne peut pas être modifié).

3. ❾ INSTRUMENT Réglage du kit de batterie et Sauvegarde des réglages



9-a. INSTRUMENT Réglage du kit de batterie

L'interface INSTRUMENT permet de régler le kit de batterie. L'égalisation, la sonorité et la LED du kit de batterie actuel peuvent être combinés et sauvegardés en tant que kit de batterie d'utilisateur.

Sélection du fût:

Le kit de batterie actuel et le fût actuel sont affichés, et l'état CHASE par défaut est Activé (ON). À ce moment, vous pouvez utiliser une baguette pour frapper sur n'importe quel fût afin d'en sélectionner un à changer. Lorsque l'état CHASE est Désactivé (OFF), la fonction de frappe sur le fût est désactivée et vous pouvez cliquer sur la liste déroulante de la barre d'information sur le fût pour sélectionner manuellement un fût et en modifier les paramètres.

9-b. Options principales d'EQ

Pour régler les paramètres du fût sélectionné, vous pouvez cliquer et faire glisser ou le mettre en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.

BASSE	-15dB ~ +15dB
MÉDIANTE	-15dB ~ +15dB
HAUTE	-15dB ~ +15dB

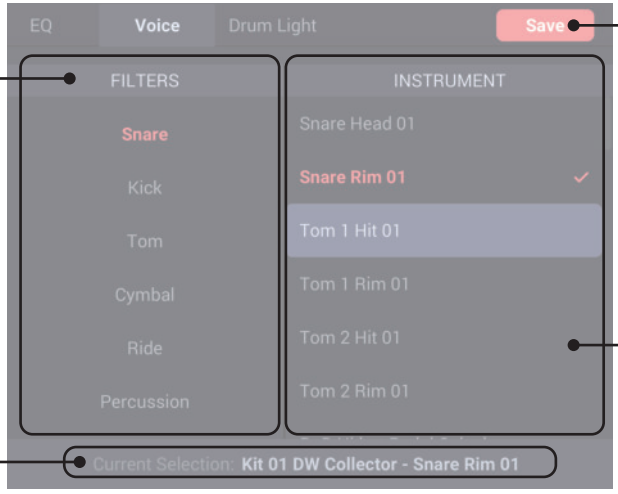
ACCORD	-120 ~ 120	La hauteur du fût actuel est réglée. Pour les changements de valeur, toutes les 10 grilles sont considérées comme un changement de demi-ton. La plage de changement est de 12 demi-tons vers le bas ~ 12 demi-tons vers le haut.
PAN	Gauche ~ Milieu ~ Droit	L'image sonore du fût actuel est réglée. Les valeurs par défaut sont Middle(Milieu), Left(Gauche) et Right (Droit).
ÉTOUFFEMENT	Aucun ~ Demi ~ Plein	L'effet d'étouffement du fût actuel est réglé. None(Aucun) signifie aucun effet; Half(Demi) signifie que certaines harmoniques sont réduites et que le maintien est plus court; Full(Plein) signifie que davantage d'harmoniques sont réduites et que le maintien est le plus court.



Passerelle
Bypass-ON (Passerelle-Activée): Les sons ne sont pas traités par l'égaliseur.
Bypass-OFF (Passerelle-Désactivée): Les sons sont traités par l'égaliseur.
Quitter la page EQ et rétablir l'état Désactivée (OFF)

Réinitialiser
Les paramètres d'égalisation du fût actuel sont réinitialisés.

9-c. Options principales de VOICE



FILTRES
Sélectionnez le kit de sonorité à modifier, cliquez et sélectionnez le kit.

SAUVEGARDER
Le kit de batterie par défaut actuellement édité peut être sauvegardé en tant que nouveau kit de batterie d'utilisateur en cliquant sur « SAVE ». Si le kit de batterie d'utilisateur est actuellement édité, il peut être enregistré dans le préréglage actuel du kit de batterie en cliquant sur « SAVE ».

INSTRUMENT
Sélectionnez une seule sonorité à remplacer, cliquez et sélectionnez la sonorité à remplacer.

Sélection Actuelle
La sonorité utilisée par le fût actuel.

9-d. Options principales de LED Light

Préréglage de la LED du Kit de Batterie
Le préréglage de LED peut être sauvegardé pour le kit de batterie correspondant. L'état CHASE par défaut est ACTIVÉ (ON). À ce moment-là, vous pouvez utiliser une baguette pour frapper sur n'importe quel fût afin d'en sélectionner un à modifier. Lorsque l'état CHASE est DÉSACTIVÉ (OFF), la fonction de frappe du fût est désactivée, et vous pouvez cliquer sur la liste déroulante de la barre d'information du fût pour sélectionner manuellement un fût afin de modifier la couleur de sa LED.



Sélection du mode d'affichage de la LED

Sélection de la couleur de la LED pour le fût actuel

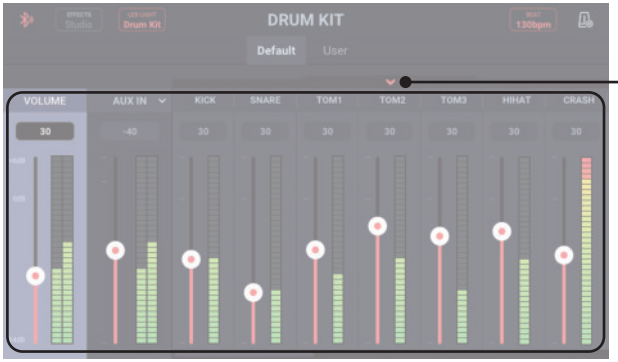
4. ⑩ Instructions sur le volume

Contenu de l'affichage du volume
Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.

SORTIE PRINCIPALE DU VOLUME	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO - BACKING (cliquez sur l'image déroulante)	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

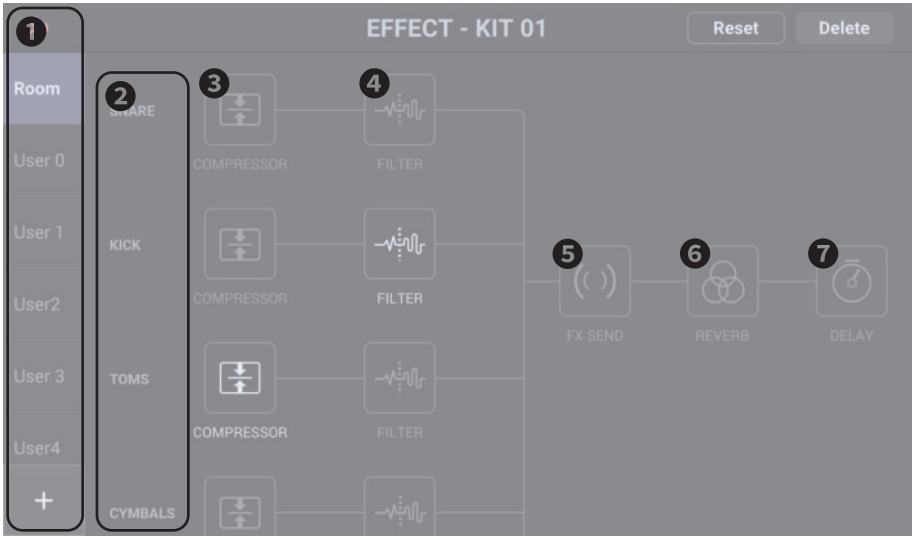
HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



Cliquez pour afficher le volume d'autres fûts

EFFECTS INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DES EFFETS



❶ EFFECTS Instructions sur le Kit de Préréglage d'Effets

Options de préréglage et d'utilisateur d'EFFECTS: Sélectionnez un kit préréglé dans le kit de batterie actuel pour ouvrir les effets correspondants. Cliquez sur +(icon) pour ajouter d'autres kits de batterie. Après avoir accédé à l'interface principale EFFECTS du kit de batterie actuel, il suffit de sélectionner n'importe quel groupe de préréglages pour l'associer au kit de batterie actuel (Drum Kit EFFECTS).

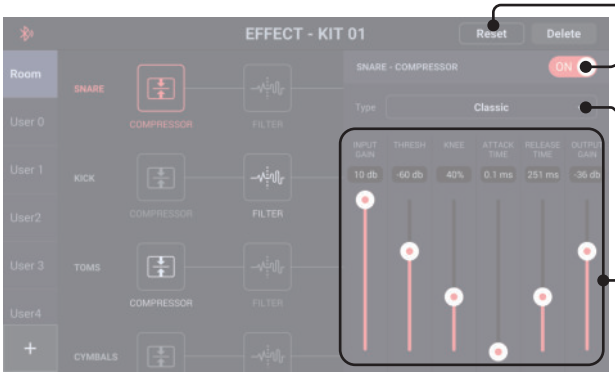
❷ EFFECTS Flux Audio du Canal d'Effets

SNARE - Flux audio de l'effet du canal Caisse Claire
KICK - Flux audio de l'effet du canal Kick
TOMS - Flux audio de l'effet du canal mixte de tous les Toms
CYMBALS - Flux audio de l'effet du canal mixte de tous les Cymbales
BACKING - Flux audio de l'effet du canal de la musique de fond

❸ COMPRESSOR Réglage des Paramètres du Compresseur

COMPRESSOR Effect Buttons

DÉSACTIVÉ ACTIVÉ Réglage des Paramètres



Restaurer
Le kit d'effet actuellement sélectionné est restauré au paramètre par défaut.

Commutateur du canal actuel du compresseur
Pour le réglage des paramètres du compresseur, le bouton doit être sur « ON » pour que l'opération soit valide.

Sélection du type du compresseur
Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître la sélection du type
Classic: compresse directement le signal d'entrée
Feedback: compresse en renvoyant une partie de la sortie vers l'entrée; de légères variations dans la forme transitoire et la réponse en fréquence peuvent se produire

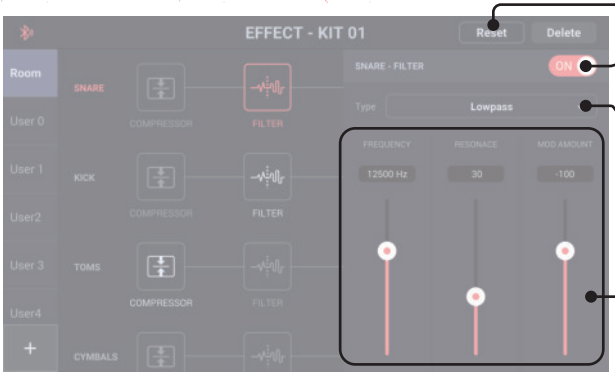
Réglage des paramètres du compresseur
Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.
Type de compresseur:
Classic - compresse directement le signal d'entrée
Feedback - compresse en renvoyant une partie de la sortie vers l'entrée; de légères variations dans la forme transitoire et la réponse en fréquence peuvent se produire.

Type	Paramètres	Description
Gain d'entrée	-60dB --10dB	--
Seuil	-60dB --0dB	La valeur détermine le volume d'entrée initial du compresseur.
Point d'inflexion	0%--100%	La valeur détermine la planéité des variations de volume comprimé. Plus la valeur est grande, plus les variations soudaines sont marquées.
Temps d'Attaque	0.1ms --8ms	La valeur détermine le temps d'attente pour être valide après que le compresseur ait reçu des signaux d'entrée.
Temps de Relâche	40ms --251ms	La valeur détermine le temps d'attente avant que le compresseur n'arrête son fonctionnement lorsque l'atténuation des signaux est inférieure au seuil.
Gain de Sortie	36dB --0dB	--

FILTER Réglage des Paramètres du Filtre

4 FILTER Bouton d'effet du filtre

DÉSACTIVÉ ACTIVÉ Réglage des Paramètres



Restaurer
Le paramètre du filtre actuel est rétabli à sa valeur par défaut.

Commutateur du canal actuel du filtre
Pour le réglage des paramètres du filtre, le bouton doit être sur « ON » pour que l'opération soit valide.

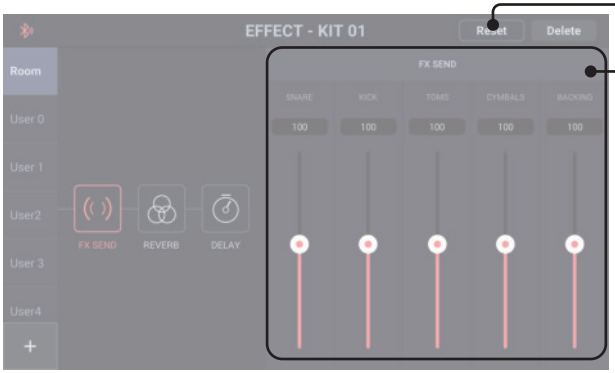
Sélection du type du filtre
Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître la sélection du type
Lowpass: Filtrage passe-bas
Bandpass: Filtrage passe-bande
Highpass: Filtrage passe-haut

Proportion de canaux du filtre
Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.

Type	Paramètres	Description
Fréquence	46Hz --12500Hz	Fréquence de coupure du filtre
Résonance	0--100	Gain de proximité de la fréquence de coupure du filtre
Quantité de Modulation	-100--0--+100	Plage de modulation de la fréquence de coupure du filtre: Aucune modulation n'est effectuée si elle est égale à 0; si elle est supérieure à 0, la modulation est effectuée de la fréquence de coupure du filtre vers la direction supérieure à la fréquence; lorsqu'elle est égale à +100, la quantité de modulation positive atteint le maximum, à savoir de Fréquence à 12500Hz; si elle est inférieure à 0, la modulation est effectuée de la fréquence vers la direction inférieure à la fréquence; lorsqu'elle est égale à -100, la quantité de modulation négative atteint le maximum, à savoir de Fréquence à 46Hz; la fréquence de modulation est égale à 3Hz.

❺ Réglage des Paramètres de FX SEND

DÉSACTIVÉ ACTIVÉ Réglage des Paramètres



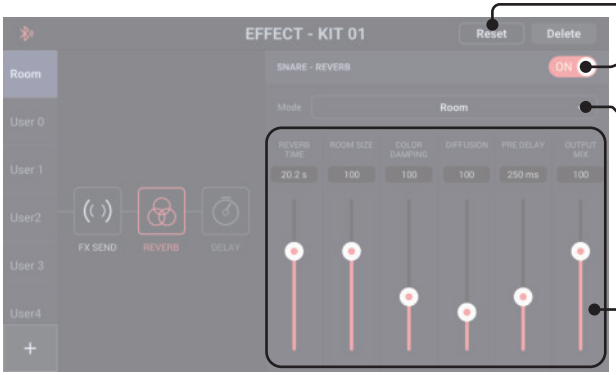
Restaurer
Le paramètre de FX SEND actuel est rétabli à sa valeur par défaut.

Proportion de canaux du FX SEND
Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.

Type	Paramètres	Description
SNARE	0 -- 100	Canal caisse claire
KICK	0 -- 100	Canal de kick
TOMS	0 -- 100	Canal mixte de tous les toms
CYMBALS	0 -- 100	Canal mixte de toutes les cymbales
BACKING	0 -- 100	Canal de musique de fond

❻ REVERB Bouton d'Effet de Réverbération + Image

DÉSACTIVÉ ACTIVÉ Réglage des Paramètres



Restaurer
Le paramètre de la réverbération actuel est rétabli à sa valeur par défaut.

Commutateur du canal de la réverbération actuel
Pour le réglage du paramètre de la réverbération, le bouton doit être sur « ON » pour que l'opération soit valide.

Sélection du mode de type de la réverbération
Cliquez sur ce bouton pour faire apparaître la sélection du mode
Room: Réverbération de la pièce
Hall: Réverbération du hall
Church: Réverbération de l'église
Plate: Réverbération à plaque
Spring: Réverbération à ressort

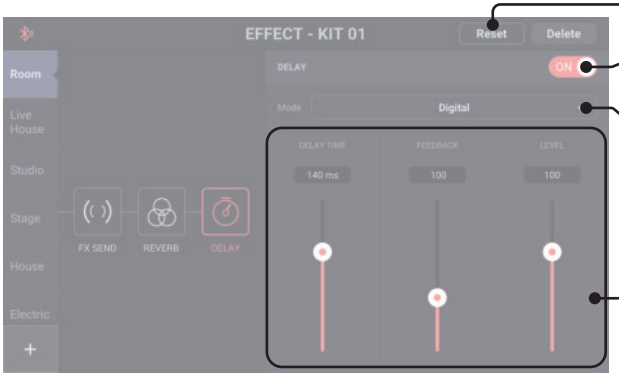
Réglage des paramètres du filtre
Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.

Type	Paramètres	Description
Reverb Time	0.5s--20.2s	Temps d'atténuation de la réverbération: Plus la valeur est élevée, plus l'atténuation de la réverbération est lente.
Room Size	0--100	Taille de la pièce analogique: Plus la valeur est élevée, plus la réverbération générée par la pièce est importante.
Color Damping	0--50--100	Atténuation de la couleur de la réverbération: Plus la valeur est petite, plus la couleur est sombre; plus la valeur est grande, plus la couleur est brillante.
Diffusion/Softness	0--100	La valeur détermine la densité du son réfléchi dans la pièce: Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est dense et plus l'audition est douce.
Pre-Delay	0-250ms	Régler le temps de retard de la réverbération et des sons directs.
Output Mix	0--100	Régler le mixage du son humide de la réverbération.

Type	Paramètres	Description
Decay	0--100	Temps d'atténuation de la réverbération: Plus la valeur est élevée, plus l'atténuation est lente.
Color Lowshelf	0--100	Ajuster le filtre de la couleur du son: Plus la valeur est petite, plus la couleur du son est sombre; plus la valeur est grande, plus la couleur du son est brillante.
Hi Damp	0--100	Limiter les hautes fréquences dans la réverbération: Plus la valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont retenues.
Pre-Delay	0-250ms	Régler le temps de retard de la réverbération et des sons directs.
Output Mix	0--100	Régler le mixage du son humide de la réverbération.

7 DELAY Réglage des Paramètres de Retard

DÉSACTIVÉ ACTIVÉ Réglage des Paramètres



Restaurer
Le paramètre du retard actuel est rétabli à sa valeur par défaut.

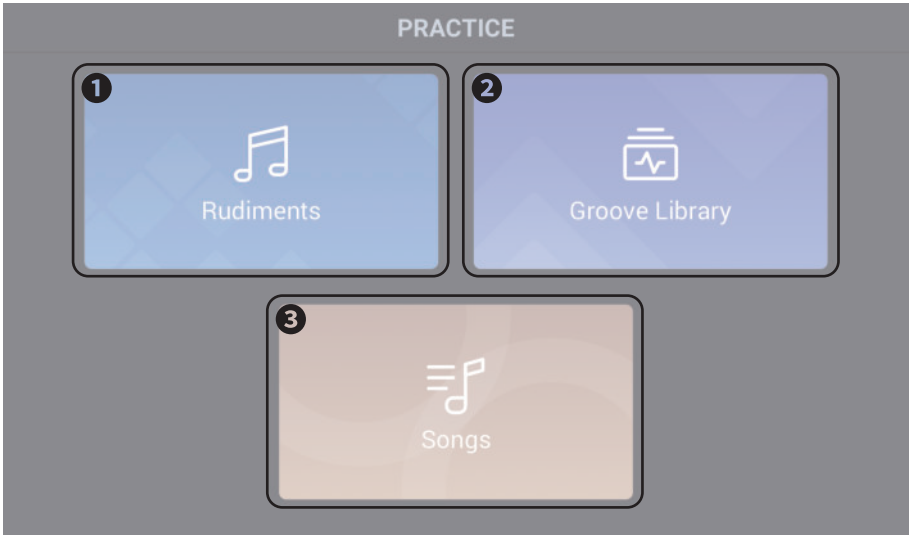
Commutateur du canal du retard actuel
Pour le réglage du paramètre du retard, le bouton doit être sur « ON » pour que l'opération soit valide.

Sélection du mode du retard
Digital: Retard numérique
Analog: Retard analogique; les effets de retard des circuits sont rétablis
Tape: Retard de bande; le retard des bandes est rétabli
Echo: Son d'écho
Pingpong: Retard Pingpong; le retard rebondit dans les canaux sonores gauche et droit.

Réglage des paramètres du mode du retard actuel
Cliquez et faites glisser ou mettez en surbrillance pour utiliser l'encodeur pour le réglage des paramètres.

Type	Paramètres	Description
Delay Time	40ms -- 200ms	Temps de retard
Feedback	0 -- 100	La quantité de rétroaction du retard; plus la valeur est élevée, plus le retard est long.
Level	0% -- 100%	Régler le mixage du son humide retardé

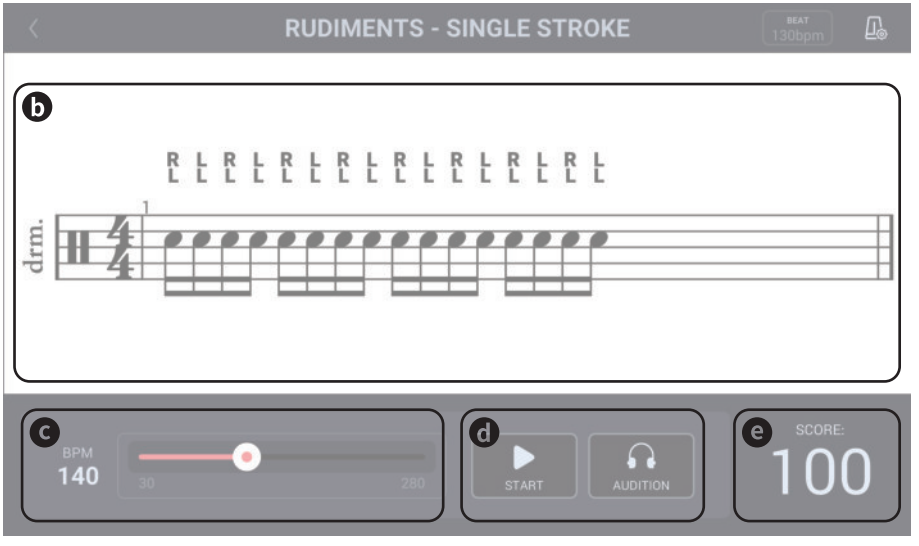
PRACTICE INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DE L'ENTRAÎNEMENT



❶ RUDIMENTS Interface de l'Entraînement pour Rudiments



L'entraînement des RUDIMENTS concerne l'apprentissage des techniques et des standards de la caisse claire. Composée de 40 exercices de base, il vise à cultiver les compétences et le sens du rythme des percussionnistes. Ces exercices ne sont pas seulement cruciaux pour les débutants mais fournissent également une base technique solide pour les joueurs professionnels. En tant que langage musical universel, elles peuvent bénéficier de manière substantielle aux joueurs de caisse claire et aux musiciens qui explorent d'autres instruments de percussion.



1-a. RUDIMENTS Sélection de la barre d'entraînement

Cliquez pour accéder à la barre d'entraînement

1-b. RUDIMENTS Affichage des Rudiments

Dans les rudiments, les lettres L et R sur la notation du fût représentent respectivement la main gauche et la main droite.
Pendant l'entraînement, toute imprécision sera indiquée par des annotations d'erreur rouges sur la notation du fût, et le score affichera simultanément la précision actuelle de votre exécution.

1-c. RUDIMENTS Affichage du Métronome

Le BPM indique le tempo actuel. Vous pouvez cliquer dessus et le faire glisser pour ajuster le tempo du métronome.
Plage de valeurs BPM réglables: 30 - 280.

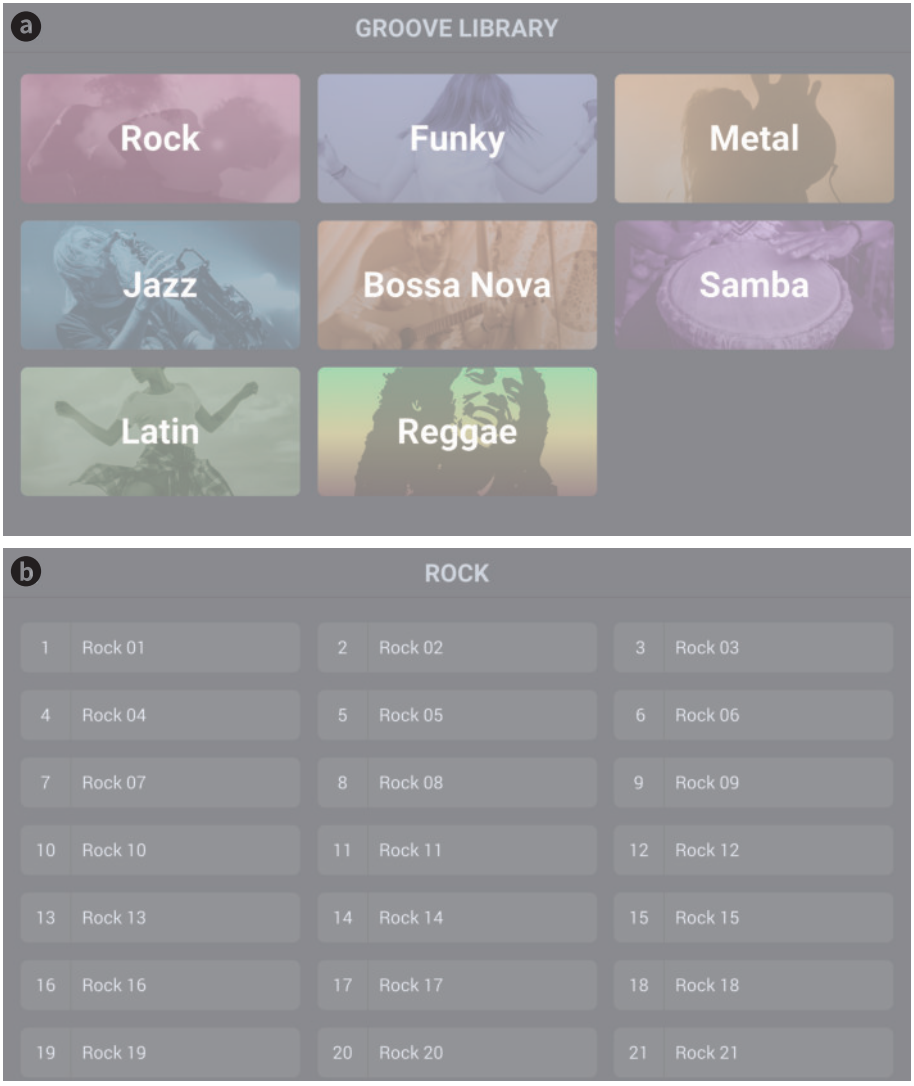
1-d. RUDIMENTS Exercice et Audition

Appuyez sur « START » pour commencer ou interrompre un exercice. Appuyez sur « AUDITION » pour écouter l'exercice en cours.

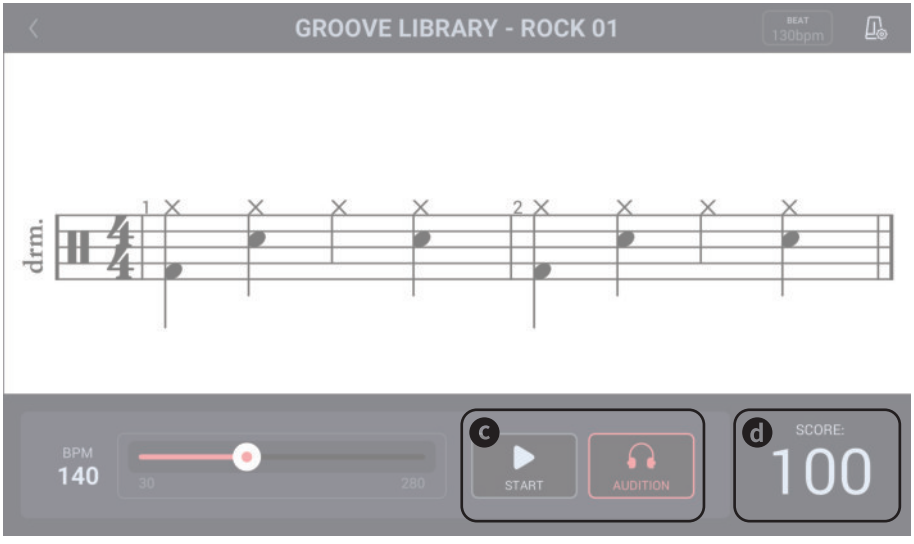
1-e. RUDIMENTS Affichage du Score

Le score de l'exercice en cours est affiché en temps réel.

❷ GROOVE LIBRARY Interface de l'Entraînement pour Bibliothèque de Groove



Lorsque les musiciens explorent les instruments de percussion, les exercices Groove des kits de batterie jouent un rôle important en les aidant à saisir les rythmes et les compétences. Ces exercices incluent les rythmes de différents styles afin de cultiver le sens du rythme et les capacités d'exécution des musiciens. Que vous soyez débutant ou professionnel, ces exercices vous offriront des expériences d'apprentissage variées et vous aideront à appliquer ces compétences dans le monde de la musique. Quelle que soit la musique que vous aimez, comme la musique populaire, le rock and roll, le jazz ou la musique du monde, ces exercices de rythme de batterie vous aideront à devenir un excellent percussionniste.



2-a. GROOVE Sélection du style de la barre d'entraînement

Cliquez sur n'importe quel style pour accéder à la fonction

2-b. GROOVE LIBRARY Affichage de Bibliothèque de Groove

Des notations musicales sont utilisées pour la feuille GROOVE LIBRARY afin d'indiquer l'emplacement et la durée des frappes.
La progression de la feuille est affichée. Le test de frappe de groove est enregistré lorsque vous vous entraînez pour indiquer si les frappes sont précises. Une note rouge apparaît lorsque votre frappe est imprécise, ce qui indique que la frappe est incorrecte.
La progression actuelle est affichée lorsque vous entendez la bibliothèque de groove.

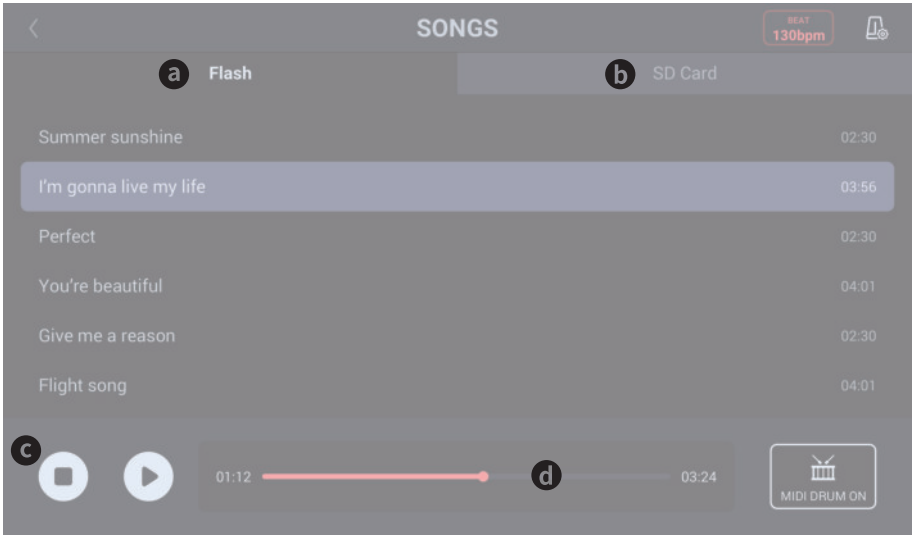
2-c. GROOVE Exercice et Audition

Appuyez sur « START » pour commencer ou interrompre un exercice. Appuyez sur « AUDITION » pour écouter l'exercice en cours.

2-d. GROOVE Affichage du Score

Le score de l'exercice en cours est affiché en temps réel.

❸ SONG Interface de l'Entraînement pour Chanson



3-a. Instructions sur FLASH

Cliquez pour accéder à la fonction SD CARD. Elle est équipée de chansons de démonstration de différents styles.
Cliquez et sélectionnez n'importe quelle chanson pour vous entraîner.

3-b. Instructions sur SD CARD

La carte SD supporte les fichiers wav et mid,Prise en charge des fichiers wav stéréo 44,1 kHz 16 bits. Les chansons doivent être stockées dans le dossier « Song » du répertoire racine de la carte SD. (Lorsque la carte SD est branchée dans le port de la carte SD du module, elle crée automatiquement deux dossiers, Song et RECORD).
(La carte SD n'est pas incluse dans l'emballage du produit. Le format de votre carte SD doit être compatible avec FAT32.)
Après une lecture normale, la carte SD affichera le nombre de chansons. Vous pouvez cliquer et sélectionner une chanson pour des exercices ultérieurs.

3-c. Réinitialisation et Lecture/Pause

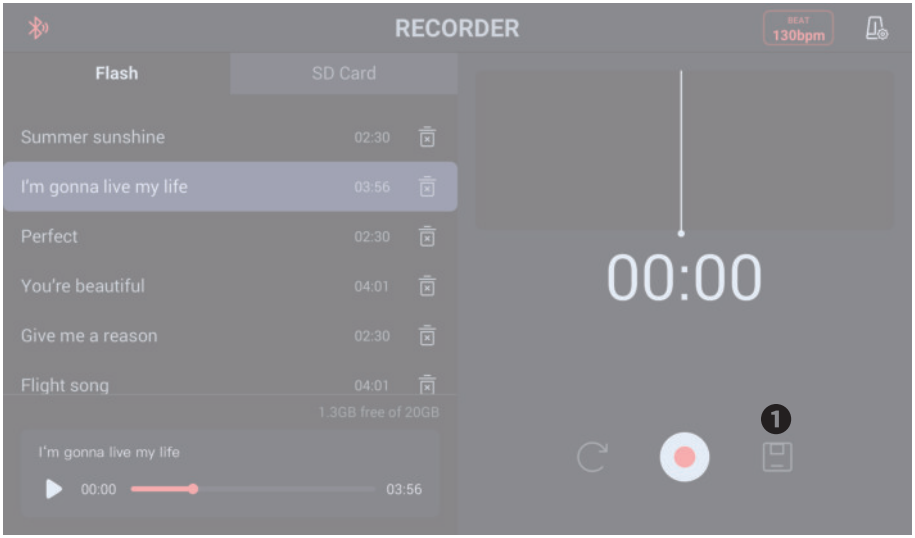
Cliquez sur le bouton Reset pour reprendre la chanson depuis le début.
Cliquez sur le bouton Play/Pause pour lire ou mettre en pause n'importe quelle chanson.

3-d. Barre de Progression de la Lecture de la Chanson

La barre de progression affiche la progression de la lecture de la chanson en cours.

RECORD INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DE L'ENREGISTREMENT

RECORD Sauvegarde et Lecture de l'Enregistrement



Sauvegarde de l'enregistrement sur Flash

L'enregistrement de l'interface Record actuelle est sauvegardé dans l'espace disque local. Les informations relatives à l'enregistrement comprennent le nom, la durée et la touche supprimer.

Sauvegarde de l'enregistrement sur la carte SD

L'enregistrement de l'interface Record actuelle est sauvegardé sur une carte SD externe. Le fichier enregistré est stocké dans le dossier « RECORD » dans le répertoire racine de la carte SD. Les informations relatives à l'enregistrement comprennent le nom, la durée et la touche supprimer. (Lorsque la carte SD est branchée dans le port de carte SD du module, elle crée automatiquement deux dossiers, Song et RECORD).
(La carte SD n'est pas incluse dans l'emballage du produit. Le format de votre carte SD doit être compatible avec FAT32.)

Record Lecture/Pause de l'Enregistrement

Sélectionnez l'enregistrement dans l'interface Record actuelle et exécutez la fonction de lecture/pause pour celui-ci. La barre de progression indique la progression de l'enregistrement actuel.

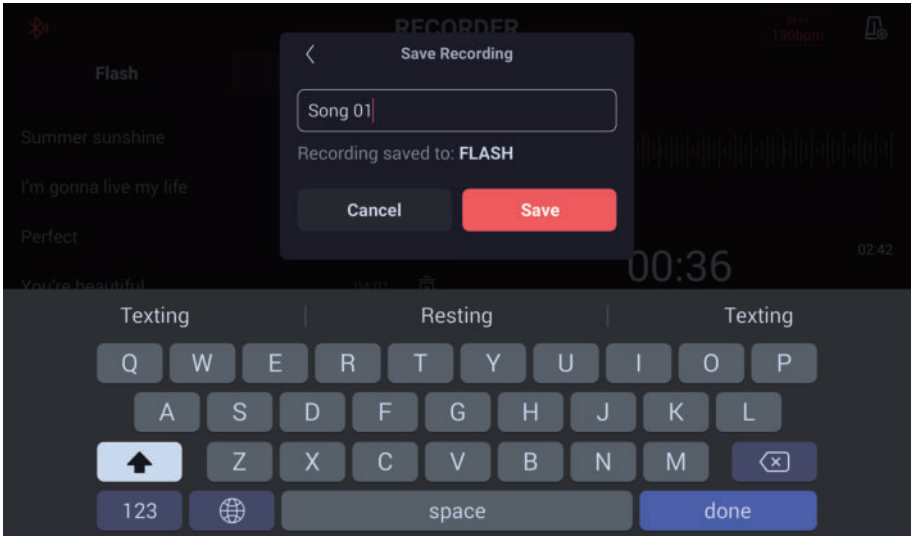
Record Informations sur l'Enregistrement

Affichage de la forme d'onde et de la durée de l'enregistrement.

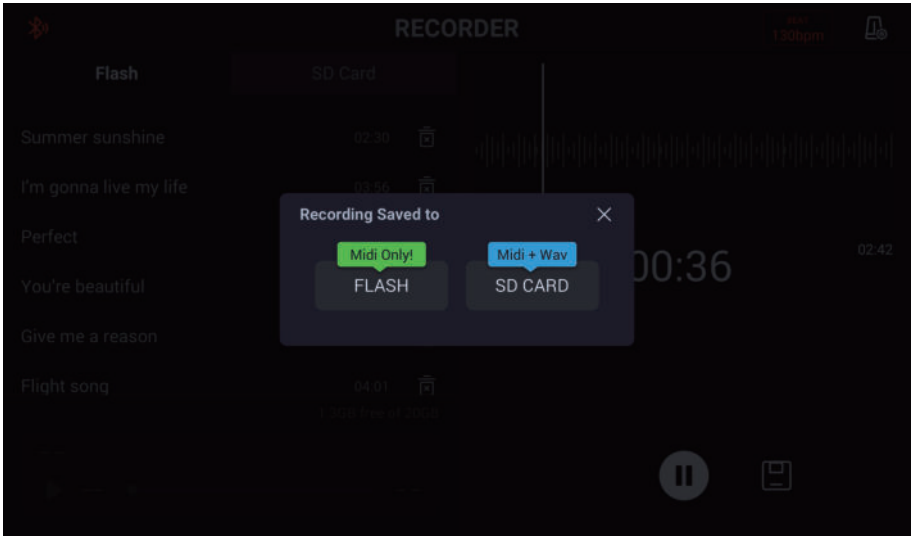
Record Sauvegarde de l'Enregistrement

Cliquez sur le bouton « Reset » pour réinitialiser l'enregistrement en cours. Cliquez sur le bouton « REC/Pause » pour enregistrer ou mettre en pause l'enregistrement. Cliquez sur le bouton « Save » pour sauvegarder l'enregistrement en cours.

❶ RECORD Sauvegarde de l'Enregistrement

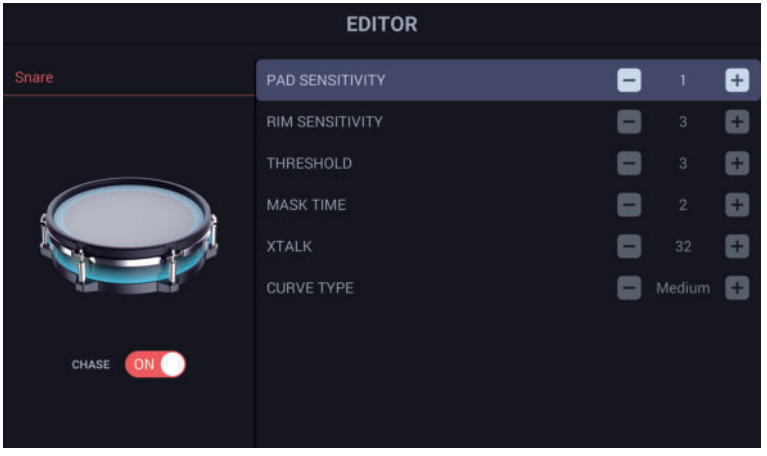


Les fichiers d'enregistrement peuvent être sauvegardés sur FLASH ou sur Carte SD. Les fichiers sauvegardés sur FLASH peuvent être sauvegardés en tant que fichiers MIDI uniquement et ne peuvent pas être exportés, tandis que les fichiers sauvegardés sur Carte SD peuvent être sauvegardés en tant que fichiers MIDI + WAV.



Sauvegardez le fichier d'enregistrement en lui donnant un nom.

EDITOR INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DE L'ÉDITEUR



EDITOR Paramètres de l'Éditeur

La fonction EDITOR permet de régler le déclenchement du fût actuel pour l'adapter à vos paramètres de déclenchement les plus appropriés.
Lorsque la fonction est activée, l'état CHASE par défaut est « ON ». À ce moment, vous pouvez utiliser une baguette pour frapper sur n'importe quel fût afin d'en sélectionner un à modifier. Lorsque l'état CHASE est « OFF », la fonction de frappe du fût est désactivée et vous pouvez cliquer sur la liste déroulante de la barre d'informations sur le fût pour sélectionner manuellement un fût afin de modifier ses paramètres.

Réglage des Paramètres Pertinents

Cliquez sur une option et mettez-la en surbrillance, puis utilisez +/- ou l'encodeur pour régler les paramètres.

PAD SENSITIVITY: 1 ~ 32

Il s'agit de la sensibilité du signal électronique émis lors de la frappe d'un pad. Cela donne l'impression que le son de l'instrument est plus fort, mais en réalité, il s'agit de la force du signal. Ce paramètre doit être réglé de manière à obtenir les frappes les plus douces que vous puissiez effectuer. S'il est réglé sur une valeur élevée, les paramètres suivants nécessitent plus d'efforts pour obtenir une performance propre.

RIM SENSITIVITY: 1 ~ 32

Comme la sensibilité du pad ci-dessus, mais dédiée au bord d'un fût ou d'une cymbale.

THRESHOLD: 1 ~ 32

Il s'agit du point à partir duquel une frappe douce peut déclencher un événement musical. Il fonctionne également en parallèle avec MASK TIME et XTalk pour s'assurer que seul le signal voulu est transmis pour créer le son.

MASK TIME: 1ms ~ 32ms

Il s'agit d'une porte temporelle utilisée pour les frappes ultérieures sur la même zone. Si vous le réglez sur une valeur élevée, des techniques comme Ghost Note manqueront beaucoup de notes. S'il est réglé sur une valeur faible, il peut être nécessaire d'ajuster le seuil et le XTalk pour compenser.

XTalk: 0 ~ 100

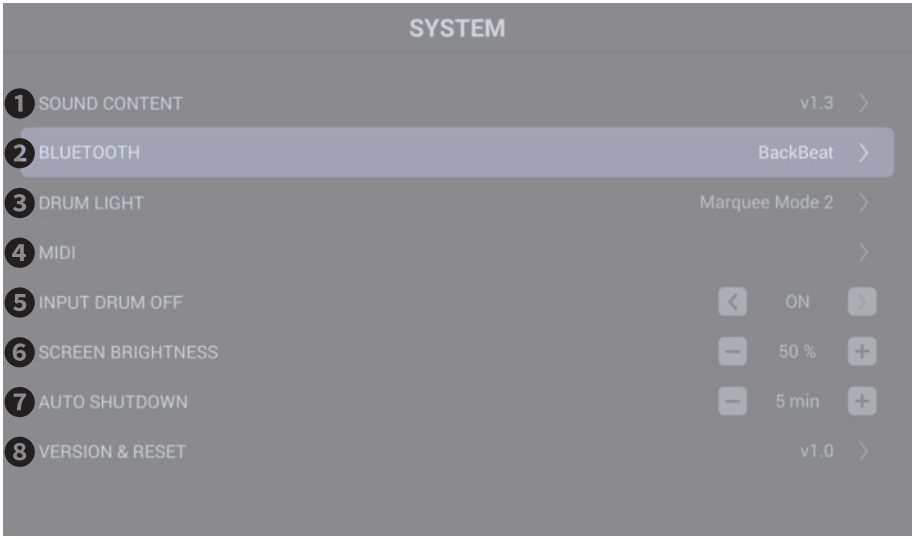
Il s'agit d'un contrôle spécifique permettant d'éviter que le fût sélectionné ne se déclenche lorsqu'un pad situé à côté de lui est frappé. Ce réglage doit être suffisamment élevé pour que les frappes les plus fortes soient ignorées. Si vous le réglez sur une valeur élevée, vos temps de seuil et de masque seront affectés.

Type de Courbe: LINEAR - LOUD - LOG - EXP

LINEAR = Courbe de signal lisse allant de doux à fort.
LOUD = Courbe linéaire qui commence plus haut dans la plage de vélocité.

LOG = Courbe logarithmique. C'est en fait la courbe la plus courante pour la façon dont la plupart des batteurs jouent.
EXP = Courbe exponentielle. C'est une courbe où vous obtenez des vélocités plus élevées plus tôt dans la plage de vélocité totale.
CONSEIL PROFESSIONNEL: Faites de petits ajustements subtils et n'oubliez pas que tous ces paramètres sont interdépendants. Si l'un d'entre eux est trop élevé, les autres en seront affectés. Il est préférable de procéder à de petits ajustements et de revenir à une exécution normale pendant un certain temps, pour s'assurer que l'effet désiré est obtenu lors de la performance réelle.

SYSTEM INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DU SYSTÈME

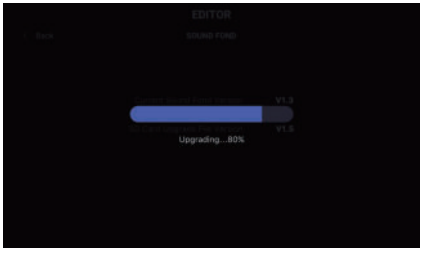


1 SOUND CONTENT Contenu Sonore

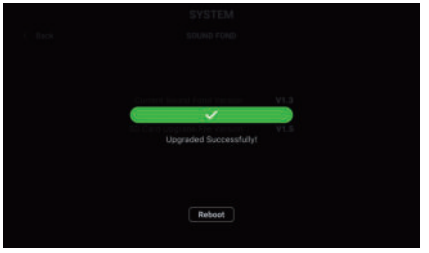
La version actuelle est la version du contenu sonore du module. Si la carte SD contient un fichier de mise à jour, sa version sera affichée. Appuyez sur Upgrade pour mettre à jour le contenu sonore. Le fichier de mise à jour doit être stocké dans le répertoire racine de la carte SD, et le nom du fichier est: BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf. « x.x » fait référence au numéro de version spécifique (fichier de mise à niveau du contenu sonore, utilisé comme fichier de mise à niveau officiel de BackBeat de Donner uniquement). (La carte SD n'est pas incluse dans l'emballage du produit; le format de votre carte SD doit être compatible avec FAT32.)



Mise à Jour Réussie du Contenu Sonore



Échec de la Mise à Jour du Contenu Sonore



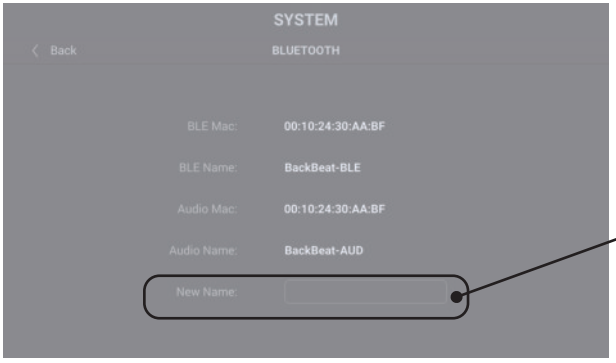
Processus de Mise à Jour du Contenu Sonore

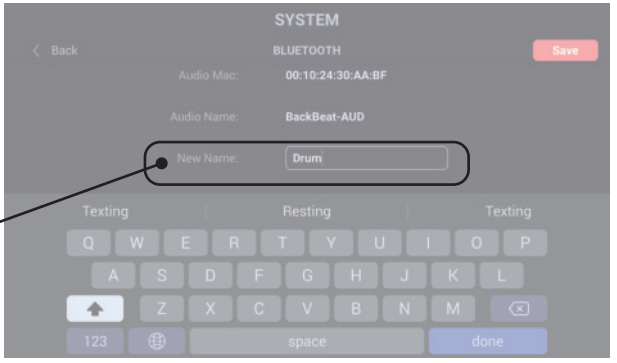
❷ Bluetooth

Informations sur le Système Bluetooth

Nom Bluetooth par défaut: BackBeat-AUD; une fois le Bluetooth connecté, lorsque vous ouvrez l'app Donner Play, il vous est demandé d'utiliser BackBeat-BLE pour la transmission du signal.

Remarque: Si le Bluetooth est renommé, le nouveau nom aura le suffixe "-AUD" par défaut.





BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Adresse du protocole Bluetooth
BLE Name: Back Beat-BLE - Nom Bluetooth
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Adresse du protocole audio Bluetooth

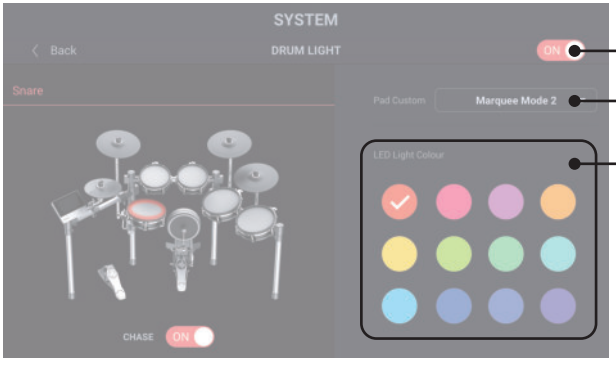
Fréquence Bluetooth	2.4GHz~2.48GHz
Puissance de transmission Bluetooth	<8dBm(EIRP)
Version Bluetooth	V5.0

Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF - Nom du protocole audio Bluetooth
New Name: [redacted] Cliquez pour changer le nom du Bluetooth

❸ LED LIGHT Changement de Préréglage Global pour Lumière LED

Préréglage global de la lumière LED pour le kit de batterie. Le préréglage global par défaut est lié à 

LED LIGHT - Global dans la page DRUM KIT. Si LED LIGHT - Global est sélectionné, le préréglage actuel est affiché pour la lumière.
Description de la sélection du fût: Battre n'importe quel fût pour le sélectionner. Une invite s'affiche après la sélection du fût. Cliquez sur n'importe quelle couleur dans la palette de couleurs de droite pour changer la couleur du fût actuel.

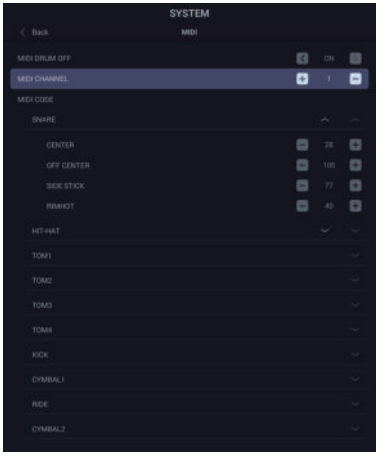


Sélection du commutateur de la LED

Sélection du mode d'affichage de la LED

Sélection de la couleur de la LED pour le fût actuel

❹ Canaux MIDI



Les canaux MIDI font référence aux canaux de communication spécifiques utilisées dans la technologie MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Les canaux MIDI jouent un rôle crucial dans la transmission et la réception de données musicales entre différents appareils MIDI, tels que les instruments de musique électroniques, les ordinateurs et les synthétiseurs. Chaque canal MIDI permet le contrôle indépendant de différents éléments musicaux, ce qui rend possible l'exécution simultanée de plusieurs instruments de musique et pistes sonores.
Dans nos produits, les réglages des canaux MIDI vous permettent de sélectionner ou de configurer d'autres appareils MIDI pour des canaux de communication spécifiques. Cette fonction est particulièrement utile pour acheminer les données MIDI vers les cibles appropriées ou pour faire fonctionner différents instruments de musique afin d'obtenir des effets synergiques.

ERemarque:
Assurez-vous que le canal MDI sélectionné correspond aux configurations des autres appareils MIDI afin de garantir une communication et une synchronisation correctes.

Canaux MIDI
Établir les canaux MIDI de sortie
Nombre de canaux: 1 - 16

NOTE MIDI
Sélectionnez la sortie du signal de NOTE MIDI à l'emplacement spécifique du fût.
Nombre de NOTE MIDI: 1 - 127

❺ FÛT D'ENTRÉE DÉSACTIVÉ

Réduire la bande de fréquence EQ du fût pour la musique Bluetooth ou AUX INPUT afin de désactiver le fût pour un accompagnement sans tambour sur une seule piste.
Cliquez sur « ON » pour activer la fonction et sur « OFF » pour la désactiver.

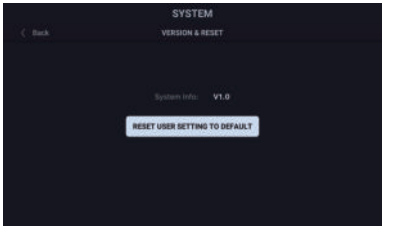
❻ Luminosité de l'Écran

Affichage de la luminosité de l'écran. Vous pouvez cliquer sur un chiffre de 1 à 10 pour la luminosité de l'écran.

❼ Économiseur d'Écran Automatique

Sélectionnez le temps de démarrage automatique de l'économiseur d'écran et désactivez la fonction en la mettant sur « OFF ». Le temps que vous pouvez sélectionner pour cette fonction est compris entre 1 et 60 minutes. Lorsque l'option « 60 minutes » est sélectionnée, l'économiseur d'écran s'active automatiquement si le produit reste inactif pendant 60 minutes.

❽ Informations sur la Version et Rétablissement des Paramètres d'Usine



Affichage des informations sur la version du système actuel
Rétablissement des paramètres d'usine pour tous les paramètres utilisateur
Remarque: Après avoir restauré les paramètres utilisateur, tous les paramètres utilisateur seront restaurés aux paramètres d'usine par défaut. Veuillez faire preuve de prudence lors de l'opération.

LISTE DE LA BATTERIE

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

LISTE DES NOTES MIDI

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

CONTENU SONORE

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

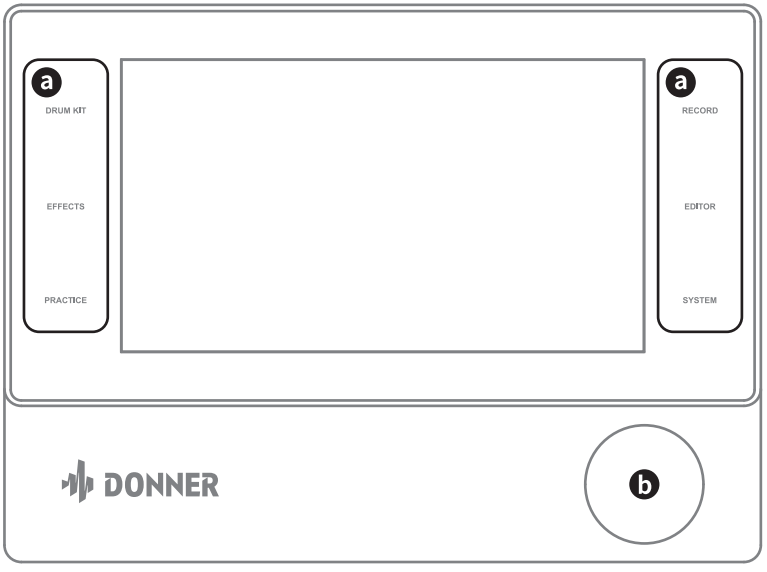
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

GEBRAUCHSANWEISUNG DES SOUNDMODULS

Reinigung und Wartung: Reinigen Sie den Bildschirm regelmäßig mit einem speziellen Bildschirmreiniger oder einem weichen Tuch. Verwenden Sie keine ätzenden Chemikalien oder spitzen Gegenstände zur Reinigung des Bildschirms, um Kratzer oder Schäden zu vermeiden.
Staubfest und wasserdicht: Der Touchscreen kann eine bestimmte Staub- und Wasserdichtigkeit aufweisen. Vergewissern Sie sich, dass Sie die Schutzklasse Ihres Geräts kennen. Vermeiden Sie das Eindringen von Flüssigkeit und Staub.
Umgebungstemperatur: Verwenden Sie Ihren Touchscreen nicht bei extremen Temperaturen, da dies seine Leistung beeinträchtigen kann.
Gebrochener Bildschirm: Wenn die Oberfläche des Bildschirms Beschädigungen, Risse oder andere Defekte aufweist, stellen Sie die Verwendung sofort ein und wenden Sie sich an unseren Kundendienst, um das Gerät zu reparieren oder zu ersetzen.

1. Bedienung und Verwendung des Soundmoduls



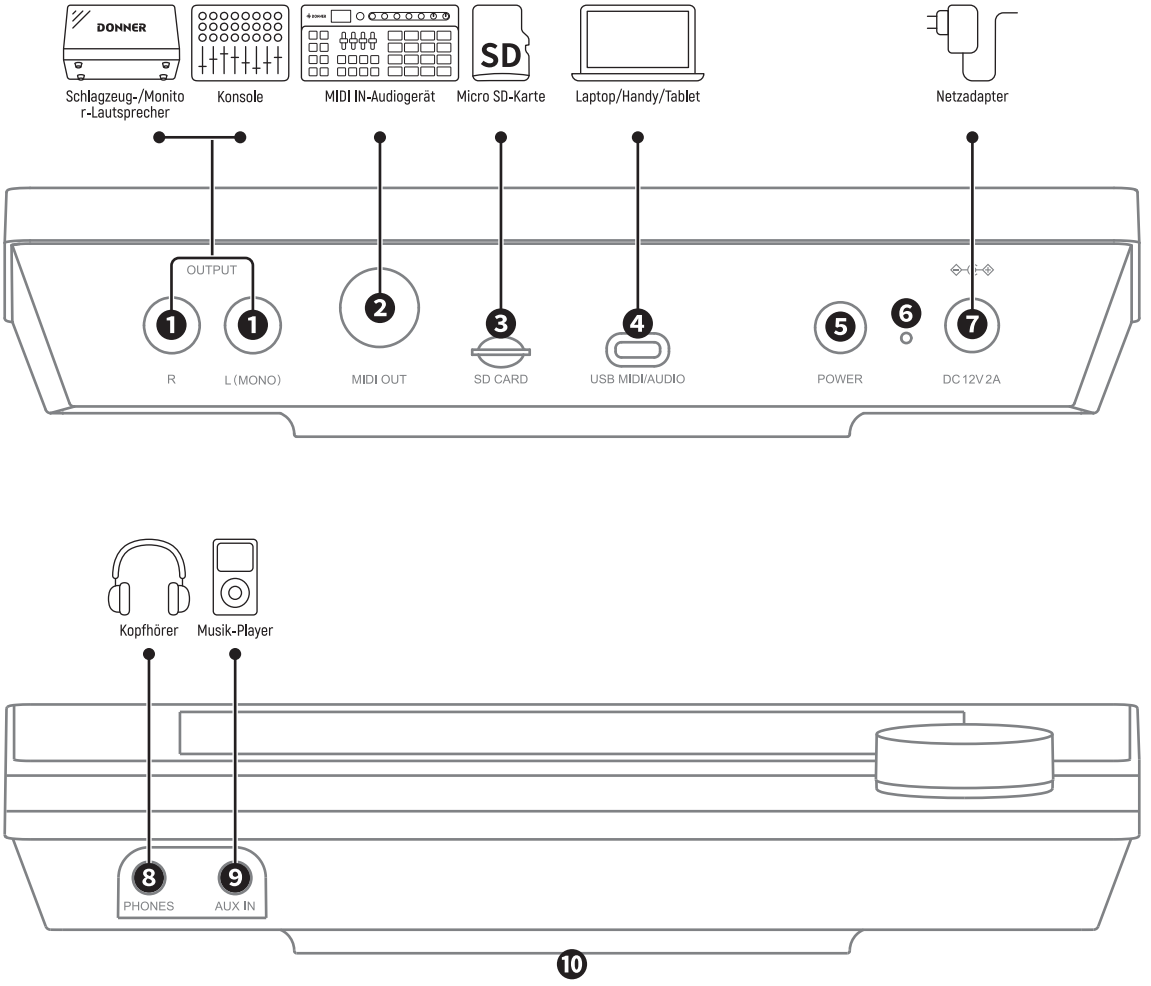
a Funktionstasten der Hauptschnittstelle des Touchscreens

Tippen Sie diese Funktionstasten an, um zwischen verschiedenen Seiten zu wechseln. Einzelheiten finden Sie in den Gebrauchsanweisungen der einzelnen Hauptschnittstellenfunktion.

b Gebrauchsanweisung des Encoders (mit Schalter)

Drehen Sie in der DRUM KIT-Hauptschnittstelle den Encoder zum Umschalten des Drum-Kits. Wenn Sie den Touchscreen antippen, um eine beliebige Parameterspalte mit Parametereinstellung auszuwählen, kann der Encoder für die Parametereinstellung verwendet werden. Der Encoder ist mit Druckschalterfunktionen ausgestattet. Eine Aufforderung wird angezeigt, wenn der Encoder gedrückt wird. Zu diesem Zeitpunkt drehen Sie den Encoder, um die Parameterspalte auszuwählen und die Parameter einzustellen, die geändert werden sollen. Halten Sie auf der DRUM KIT-Seite den Encoder lange gedrückt, um zur Drum-Kit-Umschaltfunktion zurückzukehren.

2. Verwendung und Anschluss der Schnittstellen auf der Rückseite



❶ Main OUT-Ausgang

Ausgang zum Verstärker, Monitor, Mischpult usw. und Verbindung von R und L/(MONO) als rechte und linke Kanäle. L/(MONO) ist mit einem MONO-Audioausgang ausgestattet, um linke und rechte Kanalsignale zu kombinieren und sie an einen Ausgangsschluss auszugeben.
Spezifikation: 6,35 mm TS

❷ MIDI OUT-Ausgang

MIDI-Ausgang (Musical Instrument Digital Interface) wird zur Übertragung von MIDI-Daten an andere MIDI-Geräte wie Synthesizer, Sequenzer oder Computer zur Musiksteuerung und Datenübertragung verwendet.
Spezifikation: MIDI-Kabel

❸ SD CARD-Anschluss

Micro SD, Micro SDHC und Micro SDXC. Hinweis: Die SD-Karte sollte beim Einlegen und Entfernen mit der Vorderseite nach oben liegen, um unnötige Schäden zu vermeiden. (SD-Karte ist nicht im Lieferumfang enthalten. Das Format der SD-Karte ist FAT32)

❹ USB MIDI/AUDIO-Anschluss

Der USB MIDI/AUDIO-Anschluss kann den Soundmodul an einen Computer, ein Handy, ein iPad oder Geräte mit MIDI-Verarbeitung oder USB-Audio zur Datenübertragung anschließen.
Der USB-MIDI-Anschluss wird in der Regel für die Erstellung, Produktion und Aufführung von Musik eingesetzt, beispielsweise für die Verwendung von DAW-Software (Digital Audio Workshops) oder anderen Softwares, die Musikunterricht, Echtzeit-Performance, Musiksteuerung und Audio-Verarbeitung unterstützen.
Der USB-AUDIO-Anschluss wird in der Regel für die USB-Audioausgabe verwendet. Die Anzahl der Kanäle beträgt 10. Wenn die DAW-Software verbunden ist, können Sie einen 10-Kanal-Ausgang erstellen (Beim Erstellen von Kanälen in DAW werden die Namen für die Drums standardmäßig angezeigt).

SNARE	Kanal 1
HIHAT	Kanal 2
TOM1	Kanal 3
TOM2	Kanal 4
TOM3	Kanal 5

TOM4	Kanal 6
KICK	Kanal 7
CRASH1	Kanal 8
CRASH2	Kanal 9
RIDE	Kanal 10

Der USB-Anschluss unterstützt nur Typ-C-Anschlüsse.
Abtastrate: 44,1 kHz
Bit-Tiefe: 16 Bit
SNR (Signal-Rausch-Verhältnis): 96 dB
Signal-Latenzzeit: 5 - 10 ms
Dynamikbereich: 96 dB

Treiber-Installation:
Windows-Betriebssysteme:
• Beim Anschluss an einen Computer kann bei Windows-Betriebssystemen die Installation des ASIO4ALL-Treibers erforderlich sein, um eine optimale Leistung und Kompatibilität zu gewährleisten.
• Laden Sie vor dem Gebrauch bitte den ASIO4ALL-Treiber in der neuesten Version herunter und installieren Sie ihn. Den Download-Link finden Sie auf der offiziellen Website von ASIO4ALL.
Mac OS:
• Für Mac-Benutzer ist kein zusätzlicher Treiber erforderlich. Das System erkennt und konfiguriert die Geräte automatisch, um eine reibungslose Nutzung zu gewährleisten.
Sollten Sie Probleme bei der Installation des Treibers unter Windows haben, lesen Sie bitte die detaillierten Anweisungen auf der ASIO4ALL-Website oder wenden Sie sich an unser technisches Support-Team.

❺ POWER-Taste

Zum Ein- und Ausschalten des Soundmoduls. Halten Sie die Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um ihn auszuschalten. (Langes Drücken für 10 Sekunden beim Ausschalten erzwingt den Eintritt in den Firmware-Upgrade-Modus)

❻ RESET-Taste

Im Falle eines Problems oder Absturzes müssen Sie einen Reset des Geräts erzwingen, indem Sie mit einer Nadel oder einem Stift leicht auf die Buchse drücken.

❼ Soundmodul-Stromanschluss

Bitte verwenden Sie den Original-Netzadapter. Wenn Sie ein anderes Netzteil verwenden müssen, verwenden Sie bitte eines gemäß der detaillierten Spezifikation, um Schäden an internen Teilen aufgrund von Überstrom zu vermeiden.
Eingangsspannung: 100 - 240V
Ausgangsspannung/-strom: 12V/2A
Typ der Eingangsklemme: Φ5,5 x 2,0 x 11 mm/ 90°, innen-positiv & außen-negativ

❽ Kopfhörerbuchse

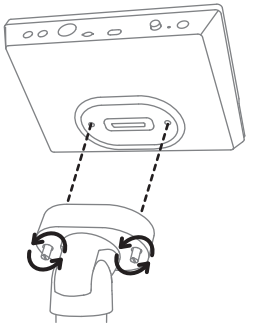
Stereo-Kopfhörer-Audioausgang.
Spezifikation: 3,5 mm (1/8") TRS
Ausgangsimpedanz: <1Ω (32Ω Last)
Ausgangsleistung: 125mW (32Ω)
SNR: ≥85dB (A-wt)

❾ AUX IN-Anschluss

Stereo-Audioeingang schaltet das Bluetooth-Audio nach dem Anschließen des Audiokabels stumm und gibt dem AUX IN-Audio den Vorrang. Spezifikation: 3,5 mm (1/8") TRS
Eingangsimpedanz: ⩾10kΩ

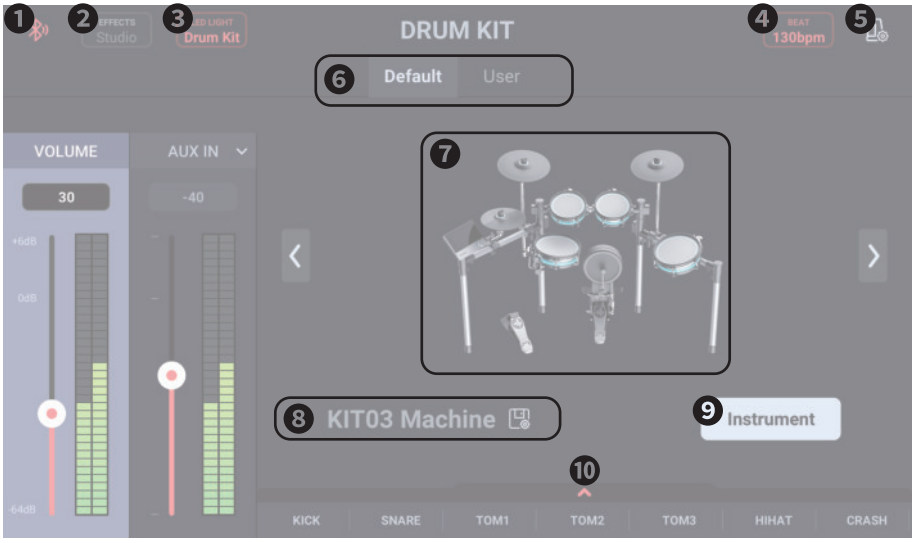
❿ Datenanschluss an der Unterseite des Moduls

Der Datenanschluss des Moduls dient als primäre Schnittstelle für die Übertragung von Signalen/LED-Lichtern und anderen Daten von Drum-Kits.
Installation: Der Datenanschluss ist in den Ständer eingebaut. Die Installation zwischen dem Modul und dem Ständer wird wie folgt durchgeführt: Setzen Sie den Modul in den Datenanschluss des Ständers ein und ziehen Sie die Befestigungsschrauben an.
(Hinweis: Der Soundmodul gehört zu hochpräzisen elektronischen Geräten. Blockieren Sie nicht die Belüftungsöffnungen an der Unterseite und an den beiden Seiten, um ungewöhnliche Bedingungen aufgrund der Unfähigkeit zur Wärmeableitung zu vermeiden. Verwenden Sie das Gerät nicht in extremen Umgebungen und lassen Sie keine Flüssigkeiten in das Innere des Geräts eindringen. Halten Sie den Datenanschluss sauber und frei von Fremdkörpern, da es zu ungewöhnlichen Bedingungen kommen kann, wenn er blockiert ist).



GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON DRUM KIT

1. Informationen zur Navigationsleiste



❶ Bluetooth-Statusanzeige:

Nicht verbunden

Verbunden

Hinweis: Die Bluetooth-Kopplung erfolgt eins zu eins. Wenn Sie die Bluetooth-Verbindung von Back Beat mit einem neuen Gerät herstellen, müssen Sie das zuvor verbundene Bluetooth-Gerät zuerst deaktivieren.

❸ Umschalten des Kontrollmodus des LED-Lichts:

Klicken, um den Status zu wechseln

LED LIGHT Global — Globaler Modus

LED LIGHT Drum Kit — Drum-Kit-Modus

Hinweis: Weitere Informationen finden Sie in der Seite ‚LED-Licht-Bedienung von Instrument".

❷ Ein/Aus der Effektanzeige:

Klicken, um den Status zu wechseln

EFFECTS Studio — EFFECTS aktiviert

EFFECTS Studio — EFFECTS deaktiviert

Hinweis: Weitere Informationen finden Sie in der Gebrauchsanweisung der Hauptschnittstelle von EFFECTS.

❹ AEin/Aus der Metronom-CLICK-Anzeige:

Hier wird die aktuelle BPM angezeigt. Antippen, um den Status zu wechseln.

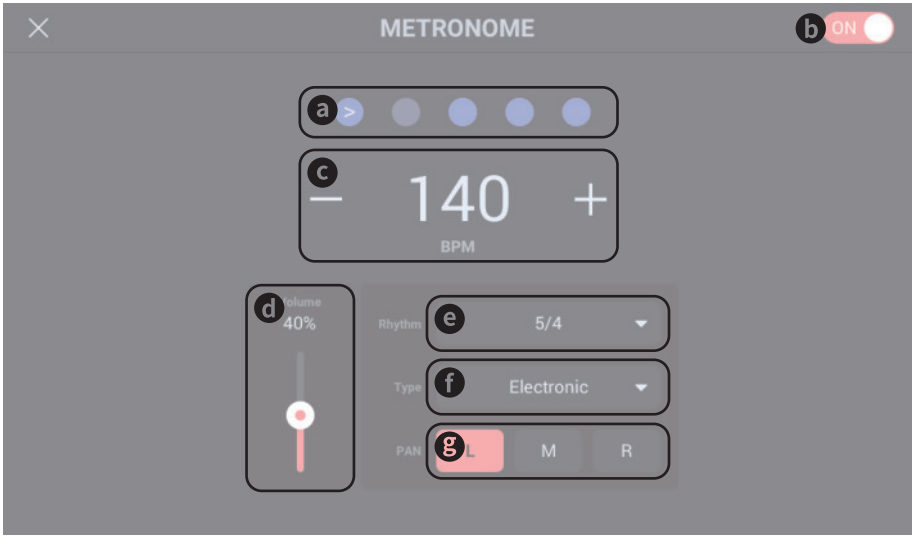
BEAT 130bpm — Metronom-CLICK-Status aktiviert

BEAT 130bpm — Metronom-CLICK-Status deaktiviert

2. Einschalten des Metronom und Metronom-Einstellungen

❺ Einstellung-Schaltfläche von Metronom-CLICK:

Antippen, um die CLICK-Einstellungen aufzurufen.



5-a. Metronom-BEAT-Anzeige:

Antippen, um den Status zu wechseln, einschließlich:

- DOWN BEAT
- UP BEAT
- KEIN BEAT

5-b. Ein/Aus der Metronom-CLICK -Anzeige:

Antippen, um den Status zu wechseln.
Metronom CLICK einschalten [ON]
Metronom CLICK deaktivieren [OFF]

5-c. Metronom-BPM-Anzeige:

Antippen, um den Status zu wechseln, einschließlich:

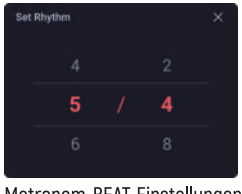
- DOWN BEAT
- UP BEAT
- KEIN BEAT

5-d. Metronom-Lautstärke

Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.
Encoder-Einstellparameter: 0% - 100%

5-e. Metronom BEAT-Anzeige:

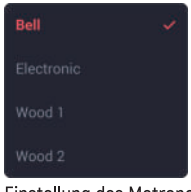
Tippen Sie das Pop-up-Fenster an, um den aktuellen BEAT zu ändern.



Metronom-BEAT-Einstellungen:
Klicken Sie auf eine beliebige Zahl oder ziehen Sie sie, um den aktuellen Wert zu ändern.
Obere Zahl: 1 - 9
Untere Zahl 2, 4, 8

5-f. Anzeige des Metronom-Klangtyps:

Tippen Sie das Pop-up-Fenster an, um den aktuellen Klangtyp zu ändern.



Einstellung des Metronom-Klangtyps:
Klicken Sie auf den Klangtyp, um den Metronom-Klang zu ändern. KUHGLOCKE (COW BELL)
ELEKTRONISCH (ELECTRONIC)
HOLZ 1 (WOOD 1)
HOLZ 2 (WOOD 2)
TRADITION (TRADITION)

5-g. Metronom-Ton-PAN-Anzeige:

Antippen, um die PAN-Tonausgabe des Metronom zu ändern

❻ Schnelle Drum-Kit-Anzeige (Abbildung):

Tippen Sie an und wählen Sie DEFAULT (Standard).
USER → Inhaltsanzeige des Drum-Kits von USER: Antippen, um ein neues USER-Drum-Kit hinzuzufügen.
SET LIST → Inhaltsanzeige des Drum-Kits von SET LIST: Antippen, um ein neues SET LIST-Drum-Kit hinzuzufügen.

❼ Drum-Kit-Bildanzeige (Abbildung)

Klicken Sie auf ❮ / ❯ oder drehen Sie den Encoder, wenn keine anderen Optionen ausgewählt sind, um das Drum-Kit zu wechseln.

❽ Drum-Kit-Textinformationen (Abbildung)

Klicken Sie auf das Pop-up-Fenster (Symbol „Text ändern"), um den aktuellen Namen zu ändern und das Drum-Kit der USER-Gruppe hinzuzufügen. (Hinweis: Der Name des STANDARD-Drum-Kits kann nicht geändert werden).

3. ❾ Anpassung des Drum-Kits und Speicherung der Einstellungen



9-a. Drum-Kit-Einstellung von INSTRUMENT

Die INSTRUMENT-Schnittstelle dient zur Einstellung des Drum-Kits. EQ, Klang und LED des aktuellen Drum-Kits können kombiniert und als USER-Drum-Kit gespeichert werden:
Auswahl des Drum-Kits:
Das aktuelle Drum-Kit und die aktuelle Drum werden angezeigt. Der standardmäßige CHASE-Status ist ON. Zu diesem Zeitpunkt können Sie mit einem Trommelstock auf eine beliebige Drum anschlagen, um eine zu ändern. Wenn der CHASE-Status OFF ist, ist diese Funktion deaktiviert. Sie können auf das Dropdown-Menü in der Drum-Informationsspalte klicken, um die Drum auszuwählen und ihre Parameter zu ändern.

9-b. EQ-Bedienung

Passen Sie die Parameter für die ausgewählte Drum an. Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.

BASS	-15dB ~ +15dB
MITTEN	-15dB ~ +15dB
HÖHEN	-15dB ~ +15dB

TUNING	-120 ~ 120	Die Tonhöhe der aktuellen Drum wird eingestellt. Der Wert ändert sich alle 10 Raster um einen Halbton. Der Änderungsbereich beträgt 12 Halbtöne nach unten bis 12 Halbtöne nach oben.
PAN	Left ~ Middle ~ Right	Das Klangbild der aktuellen Drum wird eingestellt. Die Standardwerte sind Middle (Mitte), Left (Links) und Right (Rechts).
MUFFLING	None ~ Half ~ Full	Der Dämpfungseffekt der aktuellen Drum wird eingestellt. None (Keine) bedeutet keinen Effekt; Half (Halb) bedeutet, dass einige Obertöne reduziert werden und das Sustain kürzer wird; Full (Voll) bedeutet, dass mehr Obertöne reduziert werden und das Sustain am kürzesten wird.

Bypass
Bypass-ON: Der Klang wird nicht vom EQ bearbeitet.
Bypass-OFF: Der Klang wird vom EQ bearbeitet.
Die EQ-Seite verlassen und zum Status OFF zurückkehren.



Reset
Die EQ-Parameter der aktuellen Drum werden zurückgesetzt.

9-c. VOICE-Bedienung

FILTERS
Wählen Sie das zu ändernde Ton-Kit aus. Antippen, um das Kit auszuwählen.



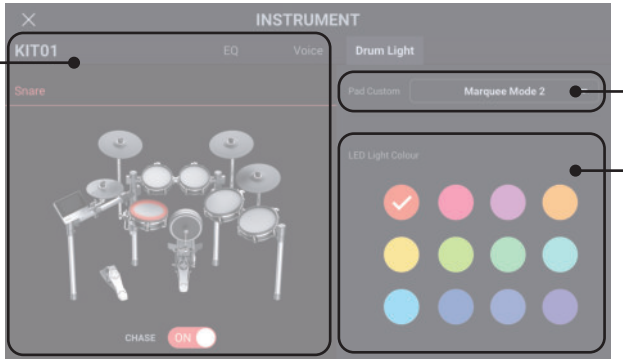
SAVE
Das aktuell bearbeitete STANDARD-Drum-Kit kann durch Klicken auf ‚SAVE" als neues USER-Drum-Kit gespeichert werden. Wenn das USER-Drum-Kit aktuell bearbeitet wird, kann es direkt durch Klicken auf ‚SAVE" als die Voreinstellung des aktuellen Drum-Kits gespeichert werden.

INSTRUMENT
Wählen Sie einen einzelnen Ton zum Ersetzen aus. Antippen, um den zu ersetzenden Ton auszuwählen.

Current Selection
Der aktuelle Ton, der auf der Drum verwendet wird.

9-d. LED-Licht-Bedienung

LED-Drum-Kit-Voreinstellung
Die LED-Voreinstellung kann für das entsprechende Drum-Kit gespeichert werden. Der CHASE-Status ist standardmäßig ON. Zu diesem Zeitpunkt können Sie mit einem Trommelstock auf eine beliebige Drum anschlagen, um eine zu ändern. Wenn der CHASE-Status OFF ist, ist diese Funktion deaktiviert. Sie können auf das Dropdown-Menü in der Drum-Informationsspalte klicken, um die LED-Farbe der Drum manuell zu ändern.



Auswahl des LED-Anzeigemodus

Auswahl der LED-Farbe der aktuellen Drum

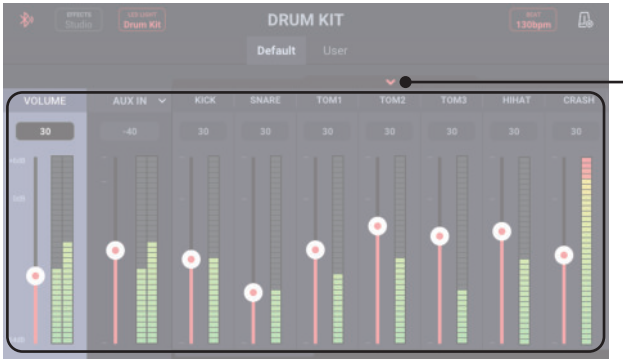
4. ⑩ Bedienung der Lautstärke

Lautstärkeanzeige
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.

HAUPTLAUTSTÄRKE-AUSGANG	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO - BACKING (Abbildung für das Klicken auf Dropdown)	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

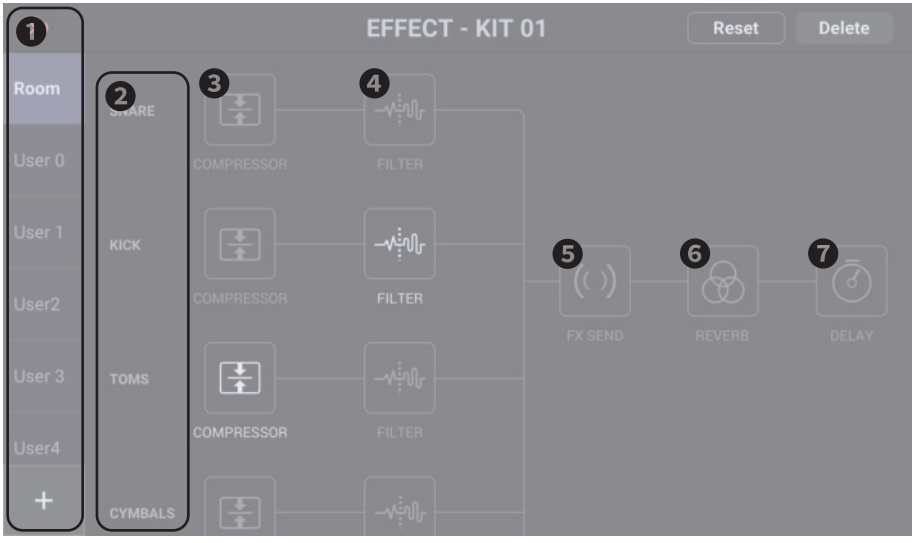
HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



Anklicken, um die Lautstärken von weiteren Drums anzuzeigen

GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON EFFECTS



❶ Voreinstellung-Kit-Bedienung von EFFECTS

EFFECTS-Voreinstellungen und Benutzeroptionen: Wählen Sie ein beliebiges Voreinstellung-Kit in aktuellen Drum-Kits aus, um die entsprechenden Effekte zu aktivieren. Klicken Sie auf das Symbol „+", um weitere Drum-Kits hinzuzufügen. Nachdem die EFFECTS-Hauptschnittstelle aufgerufen wird, wählen Sie ein beliebiges Voreinstellung-Kit aus, um sie dem aktuellen Drum-Kit (EFFECTS Drum-Kit) zuzuordnen.

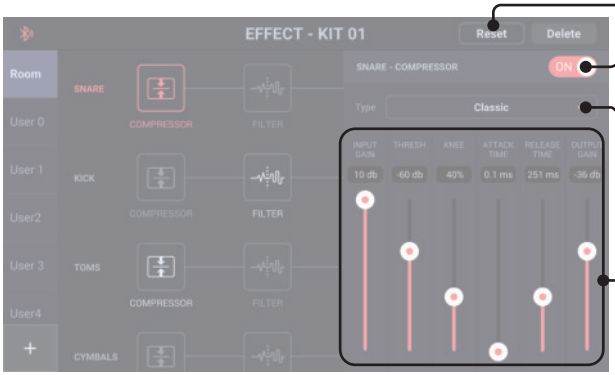
❷ Kanal-Audiostream von EFFECTS

SNARE - Audiostream für den Kanal-Effekt vom Snare-Drum
KICK - Audiostream für den Kanal-Effekt vom Kick-Drum
TOMS - Audiostream für den Kanal-Effekt von allen Tom-Toms
CYMBALS - Audiostream für den Kanal-Effekt von allen Becken
BACKING - Audiostream für den Kanal-Effekt von der Hintergrundmusik

❸ Parameter-Einstellung von COMPRESSOR

Effekt-Tasten von COMPRESSOR

AUS EIN Parameter-Einstellung



Reset
Das aktuell ausgewählte Effekt-Kit wird auf die Standardparameter zurückgesetzt.

COMPRESSOR-Schalter für den aktuellen Kanal
Für die Einstellung der COMPRESSOR-Parameter muss die Taste auf ‚ON" gestellt werden, damit sie funktioniert.

COMPRESSOR-Typauswahl
Antippen, um die Typauswahl aufzurufen.
Classic: Direkte Kompression vom Eingangssignal.
Feedback: Einige Ausgangssignale werden zur Kompression an die Eingangsseite gesendet, wobei es zu geringfügigen Änderungen in der Übergangsform und dem Frequenzgang kommt.

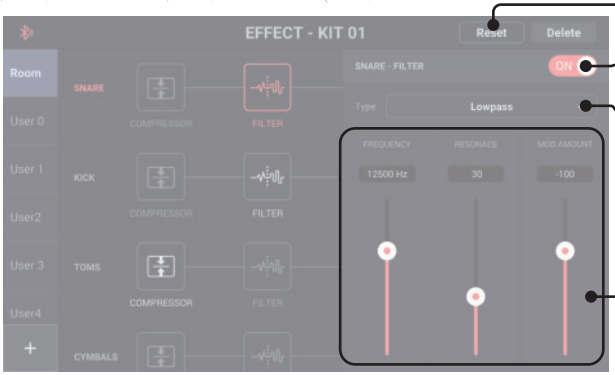
Parameter-Einstellung von COMPRESSOR
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.
Typ: Classic - Direkte Kompression vom Eingangssignal. / Feedback - Einige Ausgangssignale werden zur Kompression an die Eingangsseite gesendet. Es kann zu geringfügigen Änderungen in der Übergangsform und dem Frequenzgang kommen.

Typ	Parameter	Beschreibung
Eingang-Verstärkung	-60dB --10dB	--
Schwellenwert	-60dB --0dB	Dieser Wert bestimmt die anfängliche Eingangslautstärke des Kompressors.
Wendepunkt	0%--100%	Dieser Wert bestimmt die Gleichmäßigkeit der komprimierten Lautstärke-Änderungen. Je größer der Wert ist, desto ausgeprägter ist die plötzliche Änderung.
Ansprechzeit	0.1ms --8ms	Dieser Wert bestimmt die Wartezeit, bis der Kompressor Eingangssignale empfängt.
Auslösezeit	40ms --251ms	Dieser Wert bestimmt die Wartezeit, bis der Kompressor aufhört zu arbeiten, wenn die Signaldämpfung unter dem Schwellenwert liegt.
Ausgang-Verstärkung	36dB --0dB	--

Parameter-Einstellung von FILTER

4 Effekt-Tasten von FILTER

AUS EIN Parameter-Einstellung



Reset
Der aktuelle FILTER-Parameter wird auf den Standardparameter zurückgesetzt

FILTER-Schalter für den aktuellen Kanal
Für die Einstellung der FILTER-Parameter muss die Taste auf ‚ON" gestellt werden, damit sie funktioniert.

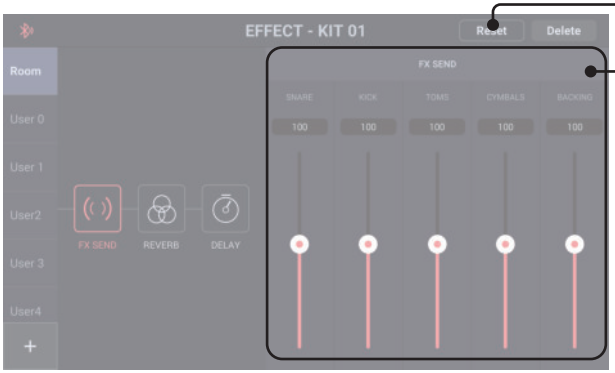
FILTER-Typauswahl
Antippen, um die Typauswahl aufzurufen.
Lowpass: Tiefpass-Filterung
Bandpass: Bandpass-Filterung
Highpass: Hochpass-Filterung

Anteil des aktuellen FILTER-Kanals
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.

Typ	Parameter	Beschreibung
Frequency	46Hz --12500Hz	Filter-Grenzfrequenz
Resonance	0--100	Verstärkung der Filter-Grenzfrequenz in der Nähe
Mod Amount	-100--0--+100	Amplitude der Filter-Grenzfrequenz: Bei einem Wert von 0 erfolgt keine Modulation; bei einem Wert über 0 erfolgt die Modulation von der Filter-Grenzfrequenz in die Richtung, die größer als die Frequenz ist; bei einem Wert von +100 erreicht die positive Modulation-Amplitude das Maximum, also von Frequenz bis 12500 Hz; bei einem Wert unter 0 erfolgt die Modulation von der Frequenz in die Richtung, die kleiner als die Frequenz ist; bei einem Wert von -100 erreicht die negative Modulation-Amplitude das Maximum, also von Frequenz bis 46 Hz. Die Modulationsfrequenz beträgt 3 Hz.

❺ Parameter-Einstellung von FX SEND

AUS EIN Parameter-Einstellung



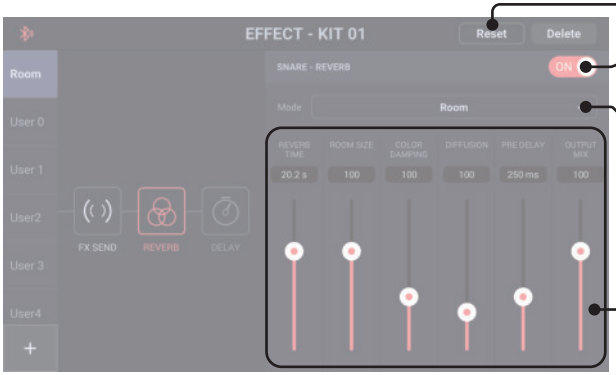
Reset
Der aktuelle FX SEND-Parameter wird auf den Standardparameter zurückgesetzt.

Anteil des aktuellen FX SEND-Kanals
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.

Typ	Parameter	Beschreibung
SNARE	0 -- 100	Kanal vom Snare-Drum
KICK	0 -- 100	Kanal vom Kick-Drum
TOMS	0 -- 100	Gemischter Kanal von allen Tom-Toms
CYMBALS	0 -- 100	Gemischter Kanal von allen Becken
BACKING	0 -- 100	Kanal von der Hintergrundmusik

❻ Effekt-Tasten von REVERB + Abbildungen

AUS EIN Parameter-Einstellung



Reset
Der aktuelle REVERB-Parameter wird auf den Standardparameter zurückgesetzt

REVERB-Schalter für den aktuellen Kanal
Für die Einstellung der REVERB-Parameter muss die Taste auf ‚ON" gestellt werden, damit sie funktioniert.

REVERB-Typauswahl
Antippen, um die Typauswahl aufzurufen.
Room: Raum-Nachhall
Hall: Halle-Nachhall
Church: Kirche-Nachhall
Plate: Platte-Nachhall
Spring: Feder-Nachhall

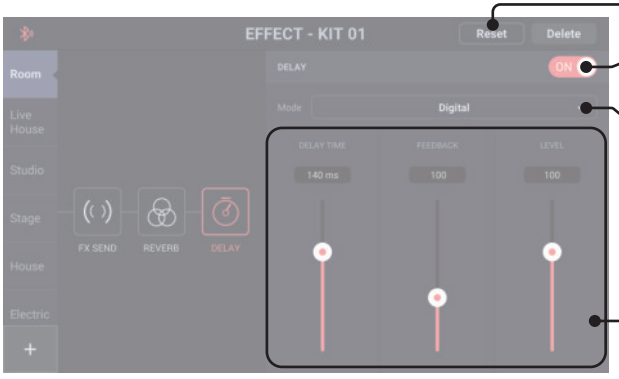
Parameter-Einstellung von FILTER
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.

Typ	Parameter	Beschreibung
Reverb Time	0.5s--20.2s	Nachhall-Dämpfungszeit: Je größer der Wert ist, desto langsamer wird der Nachhall gedämpft.
Room Size	0--100	Analoge Raumgröße: Je größer der Wert ist, desto größer ist der erzeugende Nachhall.
Color Damping	0--50--100	Dämpfung der Nachhall-Farbe: Je kleiner der Wert ist, desto dunkler ist die Farbe-Dämpfung; je größer der Wert ist, desto heller ist die Farbe-Dämpfung.
Diffusion/Softness	0--100	Dieser Wert bestimmt die Dichte des reflektierten Klangs im Raum: Je größer der Wert ist, desto dichter wird der Nachhall und desto weicher wird der Klang.
Pre-Delay	0-250ms	Stellt die Verzögerungszeit von Nachhall und direktem Klang ein.
Output Mix	0--100	Stellt die Mischung des feuchten Nachhalls ein.

Typ	Parameter	Beschreibung
Decay	0--100	Nachhall-Dämpfungszeit: Je größer der Wert ist, desto langsamer ist die Dämpfung.
Color Lowshelf	0--100	Einstellen des Filters der Klangfarbe: Je kleiner der Wert ist, desto dunkler ist die Klangfarbe; je größer der Wert ist, desto heller ist die Klangfarbe.
Hi Damp	0--100	Dämpft hohe Frequenzen im Nachhall: Je größer der Wert ist, desto stärker werden hohe Frequenzen gedämpft.
Pre-Delay	0-250ms	Stellt die Verzögerungszeit von Nachhall und direktem Klang ein.
Output Mix	0--100	Stellt die Mischung des feuchten Nachhalls ein.

7 Parameter-Einstellung von DELAY

AUS EIN Parameter-Einstellung



Reset
Der aktuelle DELAY-Parameter wird auf den Standardparameter zurückgesetzt.

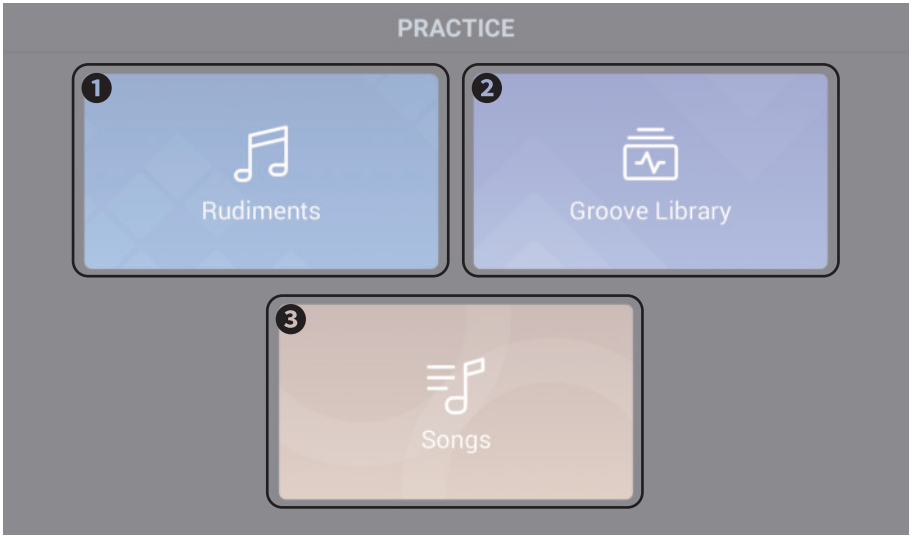
DELAY-Schalter für den aktuellen Kanal
Für die Einstellung der DELAY-Parameter muss die Taste auf ‚ON" gestellt werden, damit sie funktioniert.

DELAY-Typauswahl
Digital: Digitale Verzögerung
Analog: Analoge Verzögerung; Wiederherstellung der Verzögerungseffekte von Schaltkreisen
Tape: Bandverzögerung; Wiederherstellung der Bandverzögerung
Echo: Echo-Klang
Pingpong: Tischtennis-Verzögerung; die Verzögerung prallt in den linken und rechten Tonkanälen ab.

Parameter-Einstellung von DELAY
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.

Typ	Parameter	Beschreibung
Delay Time	40ms -- 200ms	Verzögerungszeit
Feedback	0 -- 100	Die Rückkopplungsmenge der Verzögerung: Je größer der Wert ist, desto länger bleibt die Verzögerung.
Level	0% -- 100%	Stellt die Mischung des feuchten Verzögerung-Nachhalls ein.

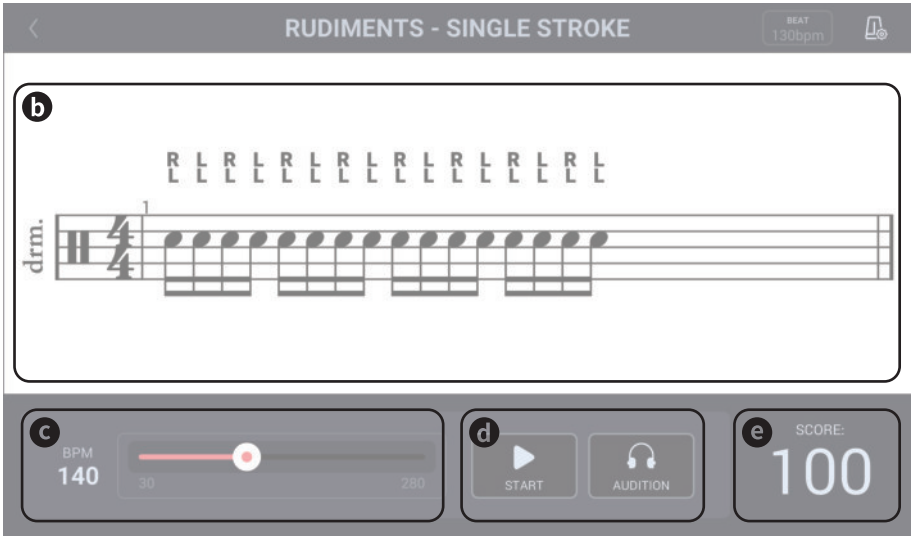
GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON PRACTICE



❶ RUDIMENTS-Übungsschnittstelle



In der RUDIMENTS-Übungsschnittstelle gibt es 40 verschiedene Übungen, die darauf abzielen, die Fertigkeiten und das Rhythmusgefühl des Schlagzeugers zu verbessern. Diese Übungen sind nicht nur für Anfänger wichtig, sondern bieten auch professionellen Spielern eine solide technische Grundlage. Da es sich um eine universelle Sprache in der Musikwelt handelt, werden sowohl Snare-Drum-Spieler als auch Musiker, die andere Schlaginstrumente beherrschen, davon profitieren.



1-a. Übungsleiste-Auswahl von RUDIMENTS

Antippen, um die Übungsleiste aufzurufen

1-b. Anzeige von RUDIMENTS

Bei RUDIMENTS werden die Buchstaben L und R für die linke bzw. rechte Hand in der aktuellen Übung angezeigt.
Während der RUDIMENTS-Übung wird ein Fortschritt angezeigt. Alle Ungenauigkeiten beim Anschlagen werden mit roten Fehlervermerken angezeigt, und die Punktzahl zeigt gleichzeitig die aktuelle Genauigkeit Ihres Spiels an.

1-c. Metronom-Anzeige von RUDIMENTS

BPM zeigt das aktuelle Tempo an. Klicken und ziehen Sie, um das Tempo des Metronom einzustellen.
Bereich des einstellbaren BPM-Werts: 30- 280.

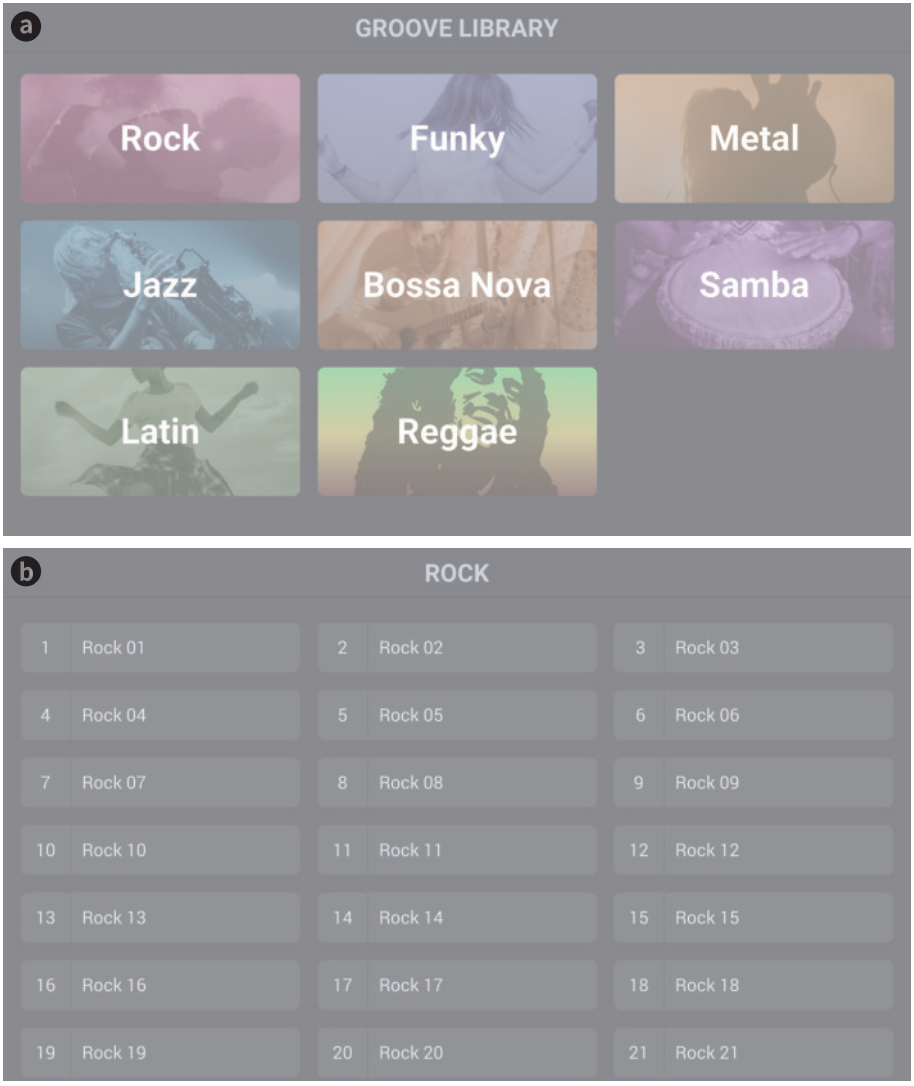
1-d. Üben und Vorspielen von RUDIMENTS

Drücken Sie die Taste ‚START", um eine Übung zu starten oder zu pausieren; drücken Sie die Taste ‚AUDITION", um die aktuelle Übung vorzuspielen.

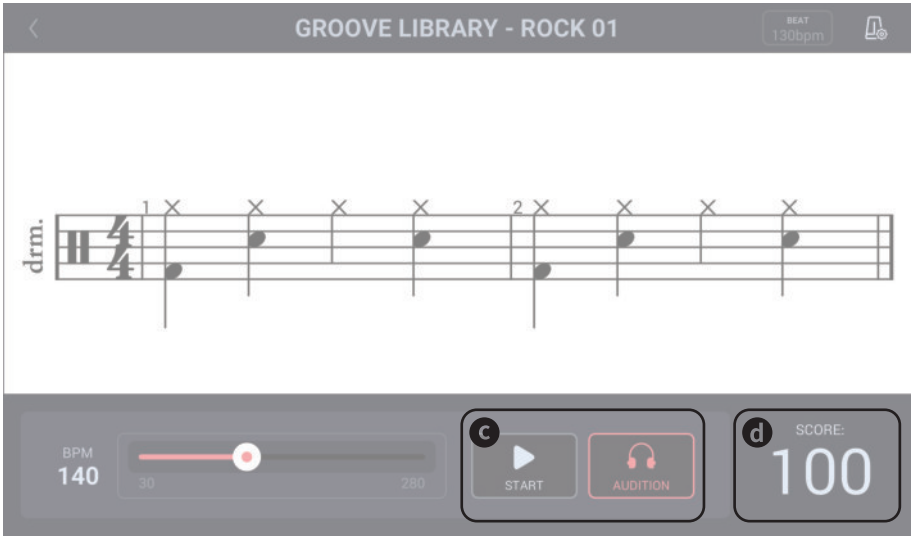
1-e. Punkteanzeige von RUDIMENTS

Die aktuelle Punktzahl wird in Echtzeit angezeigt.

❷ GROOVE LIBRARY-Übungsschnittstelle



Wenn Musiker die Welt der Schlaginstrumente erkunden, spielen die Groove-Übungen des Drum-Kits eine wichtige Rolle, um ihnen zu helfen, Rhythmus und Technik zu beherrschen. Diese Übungen umfassen die Rhythmen verschiedener Stile, die das Rhythmusgefühl und die Aufführungsfähigkeit des Spielers fördern können. Egal, ob Sie Anfänger oder Profi sind, diese Übungen bieten Ihnen vielseitige Lernerfahrungen und helfen dabei, diese Fähigkeiten in der Musik praktisch anzuwenden. Egal, welche Musik (z. B. Pop, Rock, Jazz oder Weltmusik) Sie lieben, diese Schlagzeug-Rhythmusübungen werden Sie zu einem besseren Schlagzeuger machen.



2-a. Auswahl der Stil-Übungsleiste von GROOVE

Klicken Sie auf einen beliebigen Stil, um die Funktion aufzurufen.

2-b. Anzeige von GROOVE LIBRARY

Für die GROOVE LIBRARY-Schlagzeugspur wird die Musik-Notation verwendet, um die Position und die Dauer der Schläge anzuzeigen.
Während der GROOVE LIBRARY-Übung wird ein Fortschritt angezeigt. Der Anschlag wird während des Übens aufgezeichnet. Alle Ungenauigkeiten beim Anschlagen werden mit roten Fehlervermerken angezeigt.
Beim Vorspielen von GROOVE LIBRARY wird der aktuelle Fortschritt angezeigt.

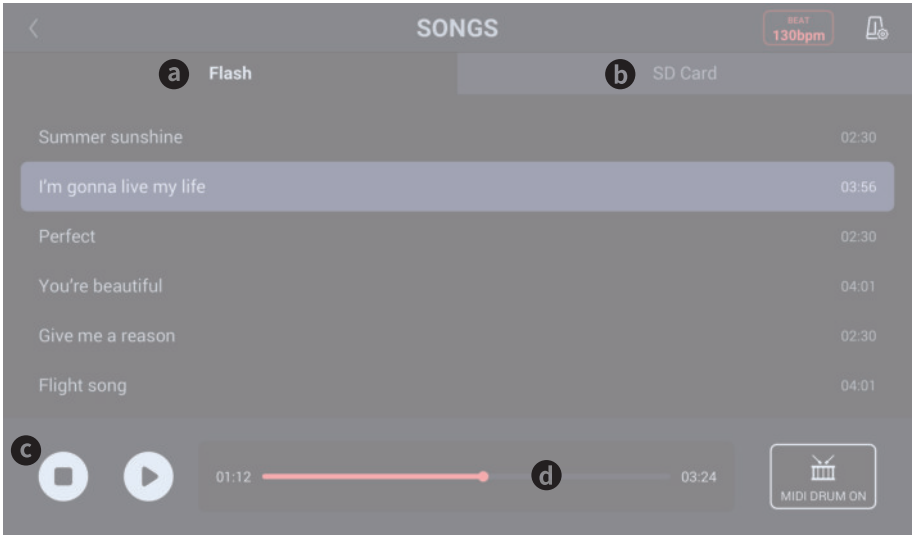
2-c. Üben und Vorspielen von GROOVE

Drücken Sie die Taste ‚START", um eine Übung zu starten oder zu pausieren; drücken Sie die Taste ‚AUDITION", um die aktuelle Übung vorzuspielen.

2-d. Punkteanzeige von GROOVE

Die aktuelle Punktzahl wird in Echtzeit angezeigt.

❸ SONG-Übungsschnittstelle



3-a. FLASH-Bedienung

Antippen, um die SD CARD-Option aufzurufen, die viele Demo-Songs in vielen verschiedenen Stilen hat.
Antippen, um einen beliebigen Song für weitere Übungen auszuwählen.

3-b. SD CARD-Bedienung

Die SD-Karte unterstützt wav- und mid-Format,Unterstützung von 44,1 kHz 16-Bit-Stereo-WAV-Dateien. Die Songs müssen im Ordner ‚Song" im Stammverzeichnis der SD-Karte gespeichert werden (wenn die SD-Karte zum ersten Mal in den SD-Kartensteckplatz des Moduls eingelegt wird, werden automatisch zwei Ordner erstellt: SONG und RECORD).
(Die SD-Karte ist nicht im Lieferumfang enthalten. SD-Karte im FAT32-Format wird unterstützt)
Nach dem normalen Einlesen werden die Songs angezeigt. Antippen, um einen beliebigen Song für weitere Übungen auszuwählen.

3-c. Reset und Wiedergabe/Pause von Songs

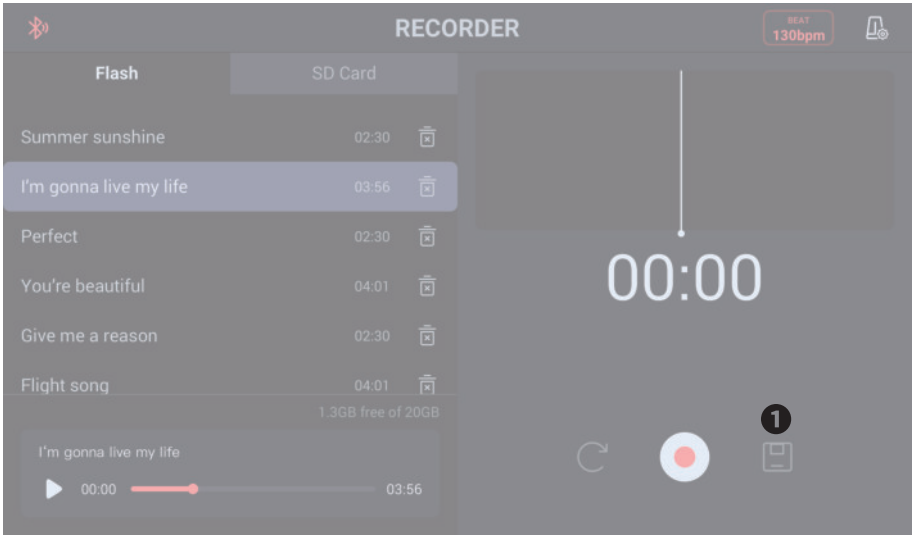
Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Reset", um den Song von Anfang an abzuspielen.
Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Wiedergabe/Pause", um den Song abzuspielen oder anzuhalten.

3-d. Fortschrittsbalken für die Songwiedergabe

Der Fortschrittsbalken zeigt den Fortschritt der Wiedergabe des aktuellen Songs an.

GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON RECORD

Speichern und Abspielen der Aufnahme



Speichern der Aufzeichnung im Flash

Die Aufzeichnung in der aktuellen RECORD-Schnittstelle wird auf der lokalen Festplatte gespeichert. Die gespeicherten Informationen umfassen den Namen, die Dauer und die Löschtaste.

Speichern der Aufzeichnung auf SD-Karte

Die Aufzeichnung in der aktuellen RECORD-Schnittstelle wird auf einer externen SD-Karte gespeichert. Die aufgezeichnete Datei wird im Ordner ‚RECORD" im Stammverzeichnis der SD-Karte gespeichert (wenn die SD-Karte zum ersten Mal in den SD-Kartensteckplatz des Moduls eingelegt wird, werden automatisch zwei Ordner erstellt: SONG und RECORD).
(Die SD-Karte ist nicht im Lieferumfang enthalten. SD-Karte im FAT32-Format wird unterstützt)

Wiedergabe/Pause von Aufzeichnungen

Abspielen/Pausieren der Aufzeichnung in der aktuellen RECORD-Schnittstelle aus. Der Fortschrittsbalken zeigt den Fortschritt der aktuellen Aufnahme an.

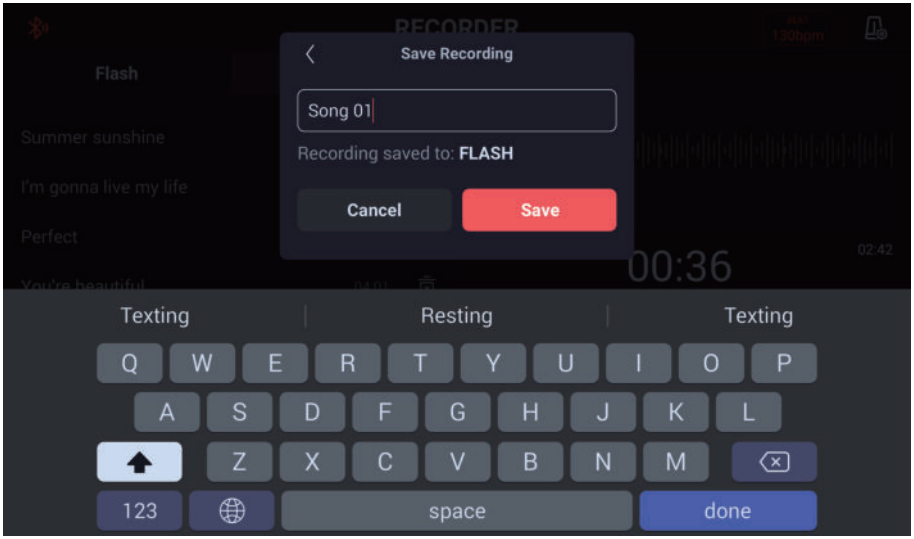
Informationen zur Aufzeichnung

Anzeige der Wellenform und Dauer der Aufnahme.

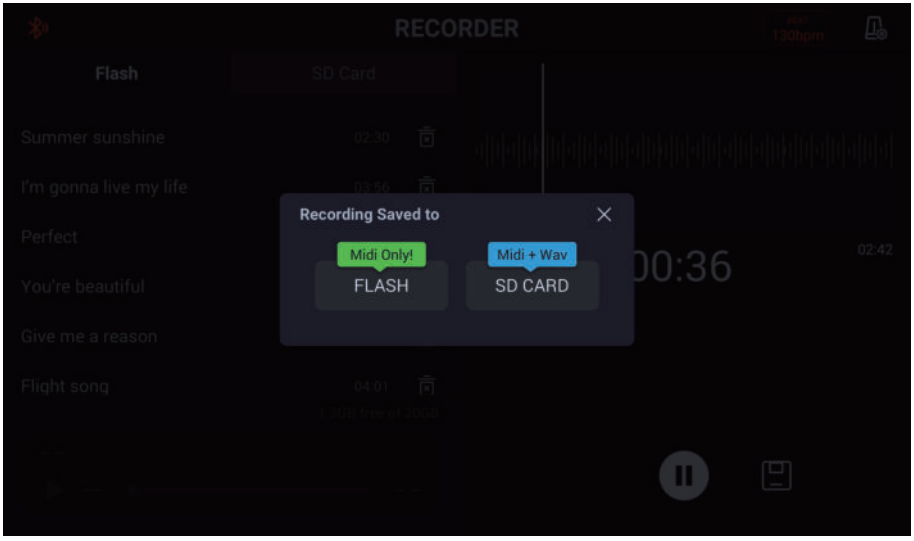
Speichern der Aufzeichnung

Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Reset", um die aktuelle Aufnahme zurückzusetzen. Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚REC/Pause", um die Aufzeichnung aufzunehmen/anzuhalten. Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Speichern", um die aktuelle Aufzeichnung zu speichern.

❶ Speichern der Aufnahme

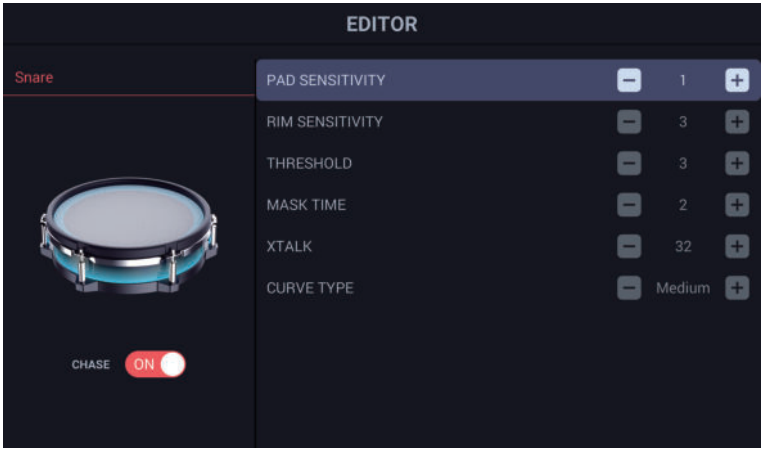


Die Aufnahmedateien können auf FLASH oder einer SD-Karte gespeichert werden. Die in FLASH gespeicherten Dateien können nur als MIDI-Dateien gespeichert werden und können nicht exportiert werden, während die auf einer SD-Karte gespeicherten Dateien als MIDI + WAV-Dateien gespeichert werden können.



Benennen und speichern Sie die Aufzeichnungsdateien.

GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON EDITOR



EDITOR-Parameter

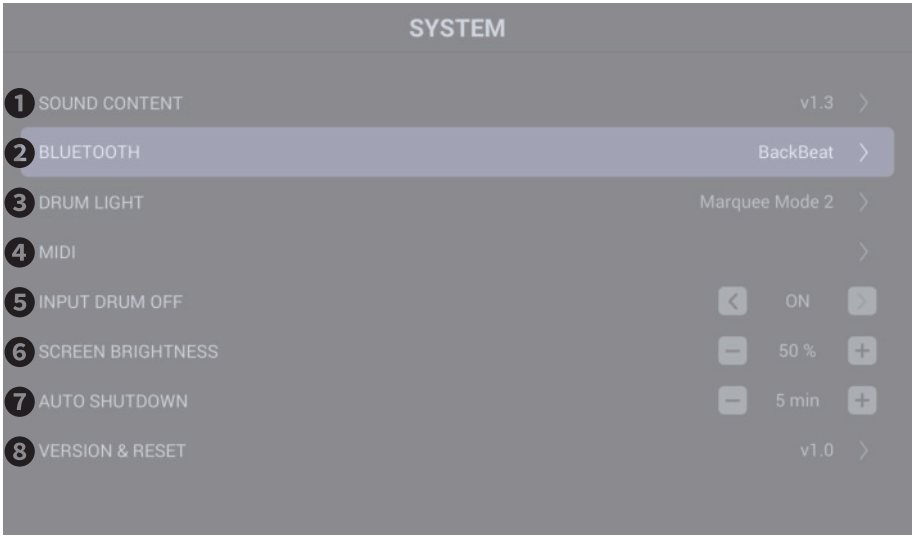
EDITOR dient dazu, die Triggerung der aktuellen Drum an die geeigneten Trigger-Parameter anzupassen.
Wenn die Funktion aktiviert ist, ist der CHASE-Status standardmäßig auf ON. Zu diesem Zeitpunkt können Sie mit einem Trommelstock auf eine beliebige Drum anschlagen, um eine zu ändern. Wenn der CHASE-Status OFF ist, ist diese Funktion deaktiviert. Sie können auf das Dropdown-Menü in der Drum-Informationsspalte klicken, um die Parameter zu ändern.

Einstellen der relevanten Parameter

Klicken Sie auf eine Option, stellen Sie die Parameter durch die Tasten +/- oder den Encoder ein.
PAD SENSTICITY: 1 - 32
Dies ist die Empfindlichkeit des elektronischen Signals beim Anschlagen eines Pads. Sie lässt das Musikinstrument lauter klingen, spiegelt aber in Wirklichkeit die Stärke des Signals wider. Dieser Wert sollte so eingestellt werden, dass er den weichsten Schlag auslöst. Bei einer hohen Einstellung müssen die folgenden Parameter härter arbeiten, um eine saubere Performance zu erzielen.
RIM SENSTICITY: 1 - 32
Ähnlich wie die obige Pad-Empfindlichkeit, aber speziell für den Rand einer Drum oder eines Beckens.
THRESHOLD: 1 - 32
Dies ist der Schwellenwert, an dem ein sanfter Anschlag ein musikalisches Ereignis auslösen darf. Niedriger Schwellenwert ist anfällig für Störungen durch andere Vibrationssignale; hoher Schwellenwert sind anfällig für die Auslösung von sehr lauten Tonsignalen. Dies arbeitet auch eng mit MASK TIME und XTALK, um sicherzustellen, dass das Signal zur Klangerzeugung weitergeleitet wird.
MASK TIME: 1ms - 32ms
Dies ist ein Zeitfenster, das für nachfolgende Anschläge auf denselben Bereich verwendet wird. Bei einer hohen Einstellung werden bei Techniken viele Noten wie Ghost Note ausgelassen. Bei einer niedrigen Einstellung müssen THRESHOLD und XTALK möglicherweise angepasst werden, um dies auszugleichen.
Xtalk: 0 - 100
Dies ist ein spezieller Regler, der verhindert, dass beim Anschlagen andere Drums daneben ausgelöst werden. Dieser Wert sollte nur so hoch eingestellt werden, dass die lautesten Anschläge ignoriert werden können. Wenn er jedoch zu hoch eingestellt wird, werden THRESHOLD und MASK TIME beeinflusst.
Kurventyp: LINERAR - LOUD - LOG - EXP
LINEAR = ein gleichmäßiger Signalverlauf von leise bis laut.

LOUD = Eine lineare Kurve, die im höheren Bereich der Anschlagsstärke beginnt.
LOG = Eine logarithmische Kurve. Dies ist die gängigste Kurve für die Spielweise der meisten Schlagzeuger.
EXP = Eine exponentielle Kurve, bei der die Anschlagsdynamik früher im gesamten Geschwindigkeitsbereich ansteigt.
Tipps: Nehmen Sie kleine Feineinstellungen vor und denken Sie daran, dass alle diese Parameter zusammenwirken. Wenn einer zu hoch eingestellt ist, werden die anderen Parameter beeinflusst. Am besten nehmen Sie kleine Anpassungen vor und kehren Sie dann für eine gewisse Zeit zum normalen Spiel zurück, um sicherzustellen, dass es auch beim tatsächlichen Spielen funktioniert.

GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON SYSTEM

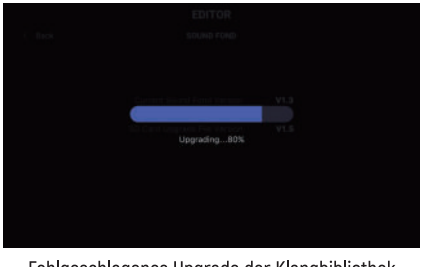


1 KLANGBIBLIOTHEK

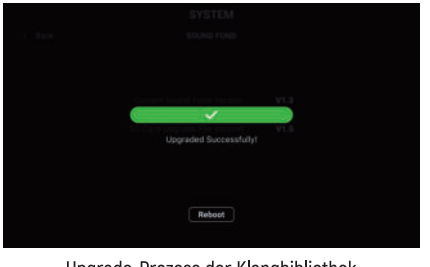
Die aktuelle Version ist die Klangbibliothek-Version für das Modul. Wenn sich auf der SD-Karte eine entsprechende Upgrade-Datei befindet, wird deren Versionsinhalt angezeigt. Drücken Sie die Taste ‚Upgrade", um die SOUND CONTENT-Bibliothek zu aktualisieren. Die Upgrade-Datei muss im Stammverzeichnis der SD-Karte gespeichert werden. Der Dateiname lautet BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf, wobei x.x sich auf die spezifische Versionsnummer bezieht (Für die Klangbibliothek-Aktualisierungsdatei wird nur offizielle BackBeat- Aktualisierungsdatei von Donner verwendet).
(SD-Karte ist nicht im Lieferumfang enthalten. Das Format der SD-Karte ist FAT32)



Erfolgreiches Upgrade der Klangbibliothek



Fehlgeschlagenes Upgrade der Klangbibliothek

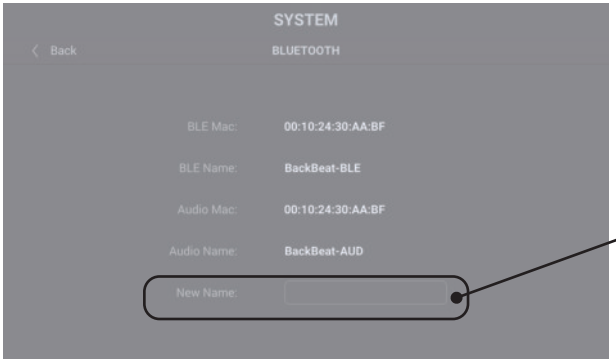


Upgrade-Prozess der Klangbibliothek

❷ BLUETOOTH

BLUETOOTH-Systeminformationen

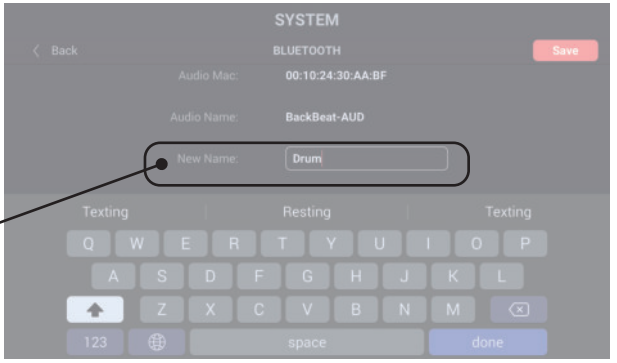
Standard-Bluetooth-Name: BackBeat-AUD. Sie werden beim Öffnen der Donner Play-APP aufgefordert, BackBeat-BLE für die Signalübertragung zu verwenden.



BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth-Protokolladresse
BLE Name: Back Beat-BLE Bluetooth-Name
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth-Audio-Protokolladresse

Bluetooth-Frequenz	2.4GHz~2.48GHz
Bluetooth-Sendeleistung	<8dBm(EIRP)
Bluetooth-Version	V5.0

Hinweis: Wenn das Bluetooth-Gerät umbenannt wird, erhält der neue Name standardmäßig das Suffix ‚-AUD".

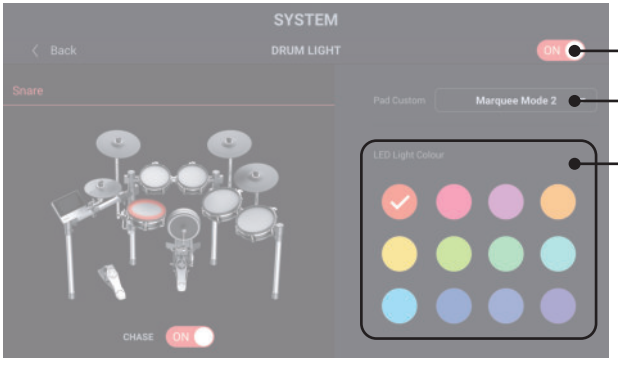


Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth-Audio-Name
Neuer Name: [redacted] Antippen, um den Bluetooth-Namen zu ändern

❸ Globale Voreinstellungsänderung des LED-Lichts

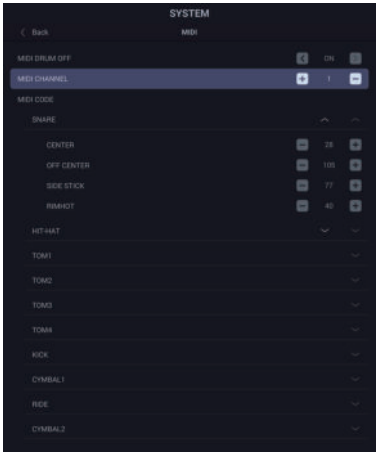
Globale Voreinstellung des LED-Lichts für das Drum-Kit. Standardmäßig ist die globale Voreinstellung mit 

LED LIGHT - Global auf der DRUM KIT-Seite verknüpft. Wenn LED LIGHT - Global ausgewählt ist, wird die aktuelle Voreinstellung für das Licht angezeigt.
Beschreibung der Drum-Auswahl: Schlagen Sie eine beliebige Drum an, um sie auszuwählen. Nachdem die Drum ausgewählt wurde, wird eine Aufforderung angezeigt. Klicken Sie auf eine beliebige Farbe in der rechten Farbpalette, um die Farbe der aktuellen Drum zu ändern.



Auswahl des LED-Schalters
Auswahl des LED-Anzeigemodus
Auswahl der LED-Farbe der aktuellen Drum

❹ MIDI-Kanäle



Bei MIDI-Kanälen handelt es sich um die spezifischen Kommunikationswege, die in der MIDI-Technologie (Musical Instrument Digital Interface) verwendet werden. Die MIDI-Kanäle spielen eine wichtige Rolle bei der Übertragung und dem Empfang von Musikdaten zwischen verschiedenen MIDI-Geräten, wie z. B. elektronischen Musikinstrumenten, Computern und Synthesizern. Jeder MIDI-Kanal ermöglicht die unabhängige Steuerung verschiedener Musikelemente, so dass mehrere Musikinstrumente und Tonspuren gleichzeitig gespielt werden können.
Bei unseren Produkten können Sie mit den MIDI-Kanaleinstellungen andere MIDI-Geräte für bestimmte Kommunikationskanäle auswählen oder konfigurieren. Diese Funktion ist speziell entwickelt, um MIDI-Daten an die richtigen Ziele zu leiten oder um verschiedene Musikinstrumente zusammenarbeiten zu lassen.

Hinweis:
Stellen Sie sicher, dass der gewählte MIDI-Kanal mit den Konfigurationen anderer MIDI-Geräte übereinstimmt, um eine richtige Kommunikation und Synchronisation zu gewährleisten.

MIDI-Kanäle
MIDI-Ausgangskanäle festlegen
Nummer der Kanäle: 1 - 16

MIDI-NOTEN
Wählen Sie das MIDI-NOTEN-Signal, das an einer bestimmten Stelle der Drum ausgegeben wird.
Nummer von MIDI-NOTEN: 1 - 127

❺ Drum-Eingang AUS

Reduziert relevante Drum-EQ-Frequenzband für Bluetooth- und AUX-INPUT-Musik, um die Drum auszuschalten und eine schnelle einspurige, trommelfreie Begleitung zu erhalten.
Klicken Sie auf ON, um die Funktion zu aktivieren. Klicken Sie auf OFF, um die Funktion zu deaktivieren.

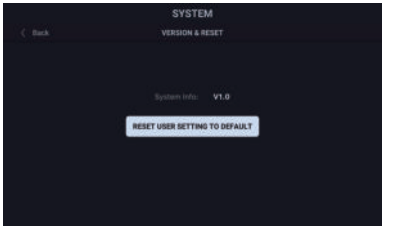
❻ Bildschirmhelligkeit

Anzeige der Bildschirmhelligkeit. Sie können eine Zahl von 1 bis 10 für die Bildschirmhelligkeit anklicken.

❼ Automatischer Bildschirmschoner

Wählen Sie die automatische Startzeit des Bildschirmschoners. Sie können auf OFF klicken, um die Funktion zu deaktivieren. Die wählbare Startzeit für den automatischen Bildschirmschoner beträgt 1 bis 60 Minuten. Wenn die Option ‚60 Minuten" ausgewählt ist, wird der Bildschirmschoner automatisch nach 60 Minuten ohne Bedienung aktiviert.

❽ Versionsinformationen und Wiederherstellung der Werkseinstellungen



Anzeige von Informationen zur aktuellen Systemversion.
Alle Benutzereinstellungen auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.
Hinweis: Nach der Wiederherstellung der Benutzereinstellungen werden alle Einstellungsparameter auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt. Gehen Sie daher mit Vorsicht vor.

LISTE DER DRUM-KITS

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

LISTE VON MIDI-NOTEN

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

KLANGBIBLIOTHEK

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

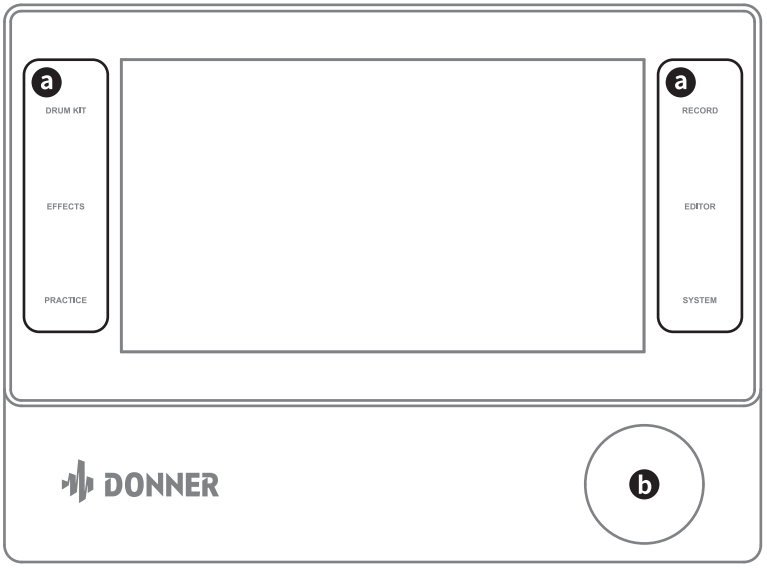
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

NOTE SULL'USO DEL MODULO SONORO

Pulizia e Manutenzione: Pulire regolarmente la superficie dello schermo con un detergente speciale per schermi o con un panno morbido e pulito. Non pulire lo schermo con prodotti chimici corrosivi od oggetti taglienti per evitare graffi o danni allo schermo.
Resistenza alla Polvere e all'Acqua: Il touchscreen potrebbe avere un grado specifico di resistenza alla polvere e all'acqua. Assicurarsi di conoscere il grado di protezione del prodotto ed evitare che liquidi o polvere entrino nel prodotto.
Temperatura d'Esercizio: Non utilizzare il touchscreen a temperature estreme, altrimenti si comprometteranno le prestazioni del touchscreen.
Schermo Danneggiato: Se la superficie dello schermo è danneggiata, incrinata o difettosa in altro modo, interrompere immediatamente l'uso e rivolgersi al servizio post-vendita o a un tecnico esperto per la riparazione o la sostituzione.

1. Operazione e Uso del Pannello del Modulo Sonoro



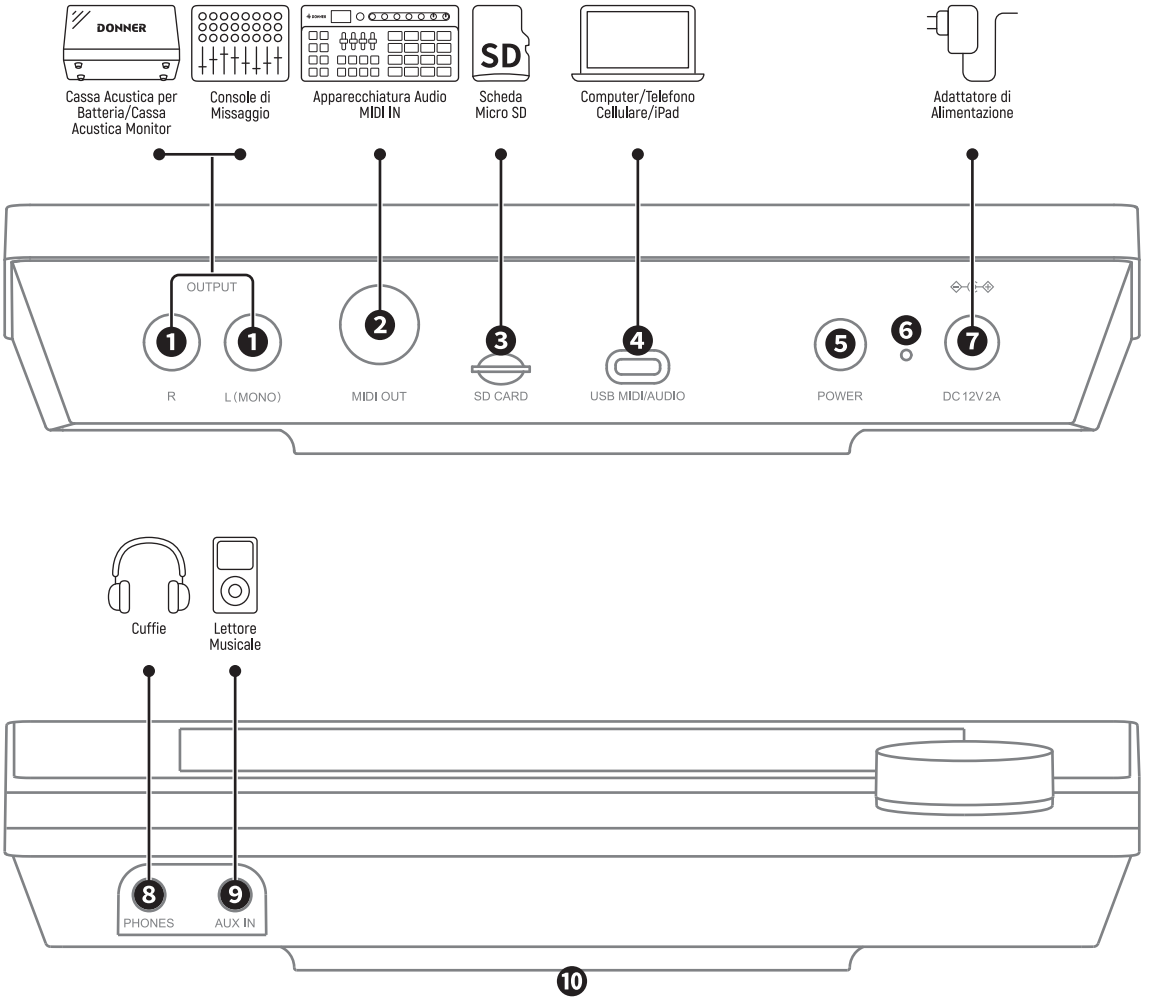
a Pulsanti Funzione di Schermata Iniziale

Ogni parola corrisponde a una diversa schermata iniziale, consultare le istruzioni per l'operazione nelle schermate iniziali per i dettagli.

b Istruzioni per l'Uso dell'Encoder (con Interruttore)

Nella schermata iniziale predefinita di "DRUM KIT", girare l'encoder per cambiare il Drum Kit. Toccare lo schermo per scegliere una colonna di parametro con parametro da regolare, poi si può regolare il parametro con l'encoder. L'encoder è dotato di funzioni di un interruttore a pressione, apparirà un avviso quando si sceglie premendo l'encoder, in questo momento girare l'encoder per scegliere una colonna di parametro da modificare e poi regolare il parametro con l'encoder. Nella schermata di "Drum Kit", esercitare una pressione prolungata sull'encoder per ritornare alla funzione di cambio drum kit.

2. Descrizione e Uso delle Porte/Prese Jack sul Pannello Posteriore



❶ Prese Jack di Uscita Audio "Main OUT"

Per l'uscita all'Amplificatore per Batteria, al Monitor, al Mixer e ad altri dispositivi e per collegare contemporaneamente "R" e "L (MONO)" come canali sinistro e destro. La presa jack "L (MONO)" è dotata di un'uscita audio MONO, che combina i segnali audio del canale destro e del canale sinistro e li trasmette a un'unica presa jack di uscita.
Specifica: TS 6,35 mm

❷ Porta di Uscita "MIDI OUT"

Porta di uscita MIDI (Music Instrument Digital Interface). Serve per trasmettere dati MIDI ad altri dispositivi MIDI come sintetizzatori, sequencer o computer per il controllo della musica e la trasmissione dei dati.
Specifica: Cavo USB MIDI

❸ Slot "SD CARD"

Slot per Scheda Micro SD, Micro SDHC, Micro SDXC. Una SCHEDA SD deve essere inserita e rimossa a faccia in su per evitare danni accidentali. (Il Modulo sonoro non viene fornito con una SCHEDA SD, il formato della scheda SD deve essere FAT32).

❹ Porta "USB MIDI/AUDIO"

La porta "USB MIDI/AUDIO" consente di collegare il modulo sonoro a un dispositivo con elaborazione MIDI o audio USB AUDIO, come computer, telefono cellulare o un iPad, per la trasmissione dei dati.
La porta "USB MIDI" viene solitamente utilizzata per la creazione di musica, la produzione musicale e l'esecuzione musicale tramite software audio come DAW (Digital Audio Workshops) o software per l'educazione musicale, l'esecuzione in tempo reale, il controllo della musica e l'elaborazione audio che supportano "USB MIDI".
La porta "USB AUDIO" viene solitamente utilizzata per l'uscita audio USB, il numero di canali di uscita è 10. Quando è collegata a una DAW, si può creare un'uscita a 10 canali (Quando si creano i canali nella DAW, i nomi dei pad vengono mostrati per impostazione predefinita).

SNARE	Canale 1
HIHAT	Canale 2
TOM1	Canale 3
TOM2	Canale 4
TOM3	Canale 5

TOM4	Canale 6
KICK	Canale 7
CRASH1	Canale 8
CRASH2	Canale 9
RIDE	Canale 10

La porta USB supporta il connettore USB Tipo-C soltanto.
Frequenza di Campionamento: 44,1 kHz
Profondità di Bit: 16 bit
Rapporto Segnale/Rumore (SNR): 96dB
Latenza del Segnale: 5-10 ms
Gamma Dinamica: 96dB

Installazione del Driver:
Sistema Operativo Windows:
• Quando si collega il modulo sonoro a un computer con sistema operativo Windows, potrebbe essere necessario installare il driver "ASIO4ALL" sul computer per garantire il funzionamento ottimale e la compatibilità del modulo sonoro.
• Prima di utilizzare il modulo sonoro, scaricare e installare l'ultima versione del driver "ASIO4ALL". Si può trovare il link per il download del driver sul sito ufficiale di "ASIO4ALL".
Sistema Operativo Mac:
• Per gli utenti di Mac OS, non è richiesto alcun driver aggiuntivo. Il sistema riconoscerà e configurerà automaticamente il modulo sonoro per garantire un'esperienza d'uso senza problemi.
Se si riscontrano problemi quando si installa il driver nel sistema operativo Windows, consultare la descrizione dettagliata sul sito ufficiale di "ASIO4ALL" o rivolgersi al nostro team di assistenza tecnica per ottenere assistenza.

❺ Pulsante ON/OFF

Serve per accendere o spegnere il modulo sonoro. Spegnere il modulo sonoro premendo e tenendo premuto questo pulsante per 3 secondi. (Con il modulo sonoro spento, premere e tenere premuto questo pulsante per 10 secondi per accedere forzatamente alla modalità aggiornamento firmware).

❻ Pulsante di Riavvio Forzato

Serve per eseguire un riavvio forzato del prodotto in caso di problema o blocco. Si può inserire un ago o uno spillo a questo foro di riavvio e premere delicatamente per forzare il riavvio del modulo sonoro.

❼ Porta di Alimentazione del MODULO SONORO

Utilizzare sempre l'adattatore di alimentazione originale in dotazione. Se è necessario utilizzare un altro adattatore di alimentazione, utilizzare sempre uno conforme ai dati tecnici del modulo sonoro, in modo da evitare che le parti interne si brucino a causa della corrente eccessiva.
Tensione di Ingresso: 100V-240V
Tensione/Corrente di Uscita: 12V/2A
Tipo Terminale di Ingresso: Φ5,5 mm x2,0 mm x11mm/90° positivo all'interno e negativo all'esterno

❽ Presa Jack per Cuffie

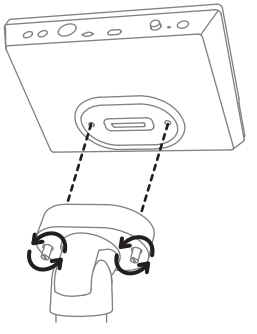
Presa jack di uscita audio per cuffie stereo
Specifica: TRS 3,5 mm (1/8 di pollice)
Impedenza di Uscita: <1Ω (carico di 32Ω)
Potenza di Uscita: 125mW (32Ω)
Rapporto Segnale/Rumore: ≥85dB (A-wt)

❾ Presa Jack "AUX INPUT"

Presa Jack di ingresso audio stereo. Quando un cavo audio viene collegato a questa presa jack, l'audio Bluetooth verrà disattivato automaticamente e verrà data priorità all'audio "AUX IN".
Specifica: TRS 3,5 mm (1/8 di pollice)
Impedenza di Ingresso: ⩾10kΩ

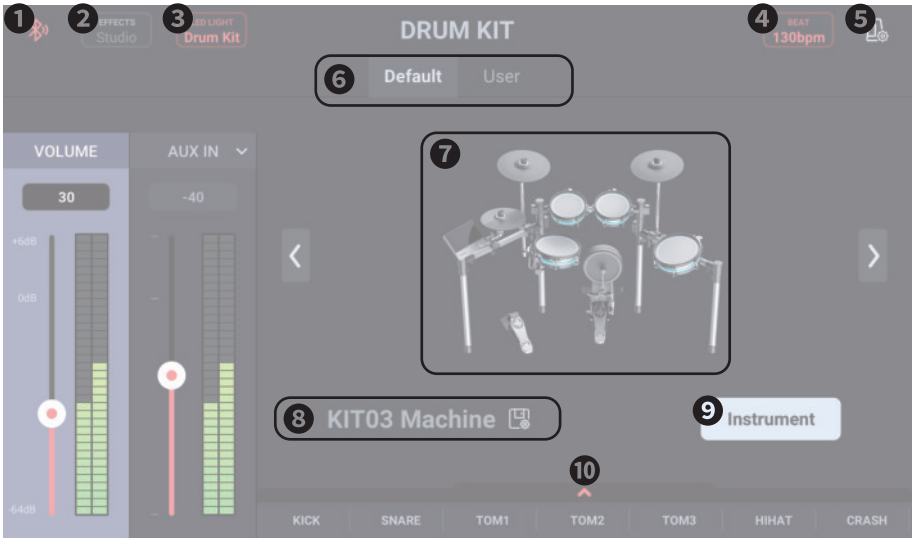
❿ Porta Dati del Modulo Sonoro

La porta dati del modulo sonoro è la porta principale per trasmettere i dati dei segnali/luci dai pad.
Modalità di Installazione: Il connettore per la porta dati del modulo sonoro è incorporato nella base di sostegno. Per installare il modulo sonoro alla base di sostegno, attaccare il modulo sonoro alla base di sostegno e serrare le viti di fissaggio.
(Nota Bene: Il Modulo sonoro è un dispositivo elettronico di alta precisione, non coprire le aperture di ventilazione sul fondo e su entrambi i lati del modulo sonoro per evitare il malfunzionamento causato dall'impossibilità di dissipare il calore. Non utilizzare il modulo sonoro in ambienti estremi ed evitare l'ingresso di liquidi nel modulo sonoro. Tenere puliti la porta dati e il connettore, perché l'ostruzione da parte di corpi estranei può causare un funzionamento anomalo del modulo sonoro).



OPERAZIONE NELLA SCHERMATA INIZIALE DI "DRUM KIT"

1. Informazioni nella Barra di Navigazione



1 Visualizzazione dello stato Bluetooth:

Disconnesso

Connesso

Nota Bene: La connessione Bluetooth è uno-a-uno, se si desidera collegare un altro dispositivo a Back Beat, si deve disconnettere il dispositivo Bluetooth precedentemente connesso prima.

2 Visualizzazione dello stato di "EFFECTS":

Toccare per cambiare stato

EFFECTS Studio — Funzione "EFFECTS" attivata

EFFECTS Studio — Funzione "EFFECTS" disattivata

Nota Bene: Per i dettagli, consultare l'operazione nella schermata iniziale di "EFFECTS".

3 Cambio della modalità controllo di "LED LIGHT":

Toccare per cambiare stato

LED LIGHT Global — Modalità "GLOBAL"

LED LIGHT Drum Kit — Modalità "DRUM KIT"

Nota Bene: Per i dettagli, consultare l'operazione nella schermata iniziale di "Instrument - LED LIGHT".

4 Visualizzazione dello stato di "CLICK" del metronomo:

Il valore visualizzato è il valore BPM corrente, toccare per cambiare stato

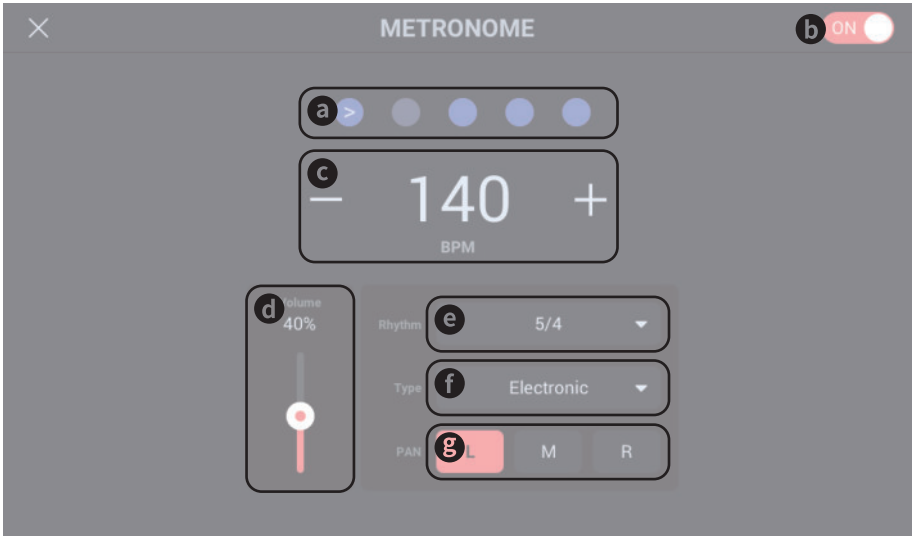
BEAT 130bpm — Stato "CLICK" metronomo attivato.

BEAT 130bpm — Stato "CLICK" metronomo disattivato.

2. Attivazione del Metronomo e Impostazioni del Metronomo

❺ Pulsante di Impostazione "CLICK" Metronomo

Toccare per accedere alle impostazioni di "CLICK".



5-a. Visualizzazione della BATTUTA del Metronomo:

Toccare per cambiare stato, tra cui:

- ABBASSARE LA BATTUTA
- AUMENTARE LA BATTUTA
- NESSUNA BATTUTA

5-b. Visualizzazione dello Stato di "CLICK" del Metronomo:

Toccare per cambiare stato
Attivare "CLICK" del metronomo (ON)
Disattivare "CLICK" del metronomo (OFF)

5-c. Visualizzazione dei "BPM" del Metronomo:

Toccare per cambiare stato

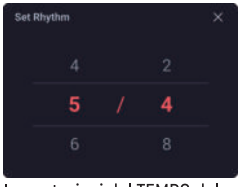
- ABBASSARE I BPM
- AUMENTARE I BPM
- NESSUN BPM

5-d. VOLUME del Metronomo:

Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.
Intervallo di regolazione parametro: 0%-100%

5-e. Visualizzazione del TEMPO del Metronomo:

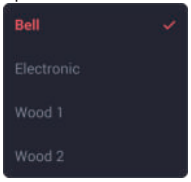
Toccare la finestra pop-up per modificare il TEMPO corrente



Impostazioni del TEMPO del metronomo:
Toccare un numero o trascinare per modificare il valore corrente.
Numero superiore: 1-9
Numero inferiore: 2, 4, 8

5-f. Visualizzazione del Tipo di Suono del Metronomo:

Toccare la finestra pop-up per modificare il tipo di suono corrente.



Impostazioni del tipo di suono del metronomo:
Toccare un tipo di suono per cambiare il suono del metronomo.
"COW BELL" "WOOD 2"
"ELECTRONIC" "TRADITION"
"WOOD 1"

5-g. Visualizzazione di "PAN" del Suono del Metronomo:

Toccare per modificare l'uscita "PAN" del suono del metronomo.

❻ Visualizzazione del Kit Rapido (Immagine):

Toccare e scegliere "DEFAULT"/
Visualizzazione del contenuto del kit "USER → USER": Toccare per aggiungere l'immagine di un nuovo drum kit "USER".
Visualizzazione del contenuto del kit "SET LIST → SET LIST": Toccare per aggiungere l'immagine di un nuovo drum kit "SET LIST".

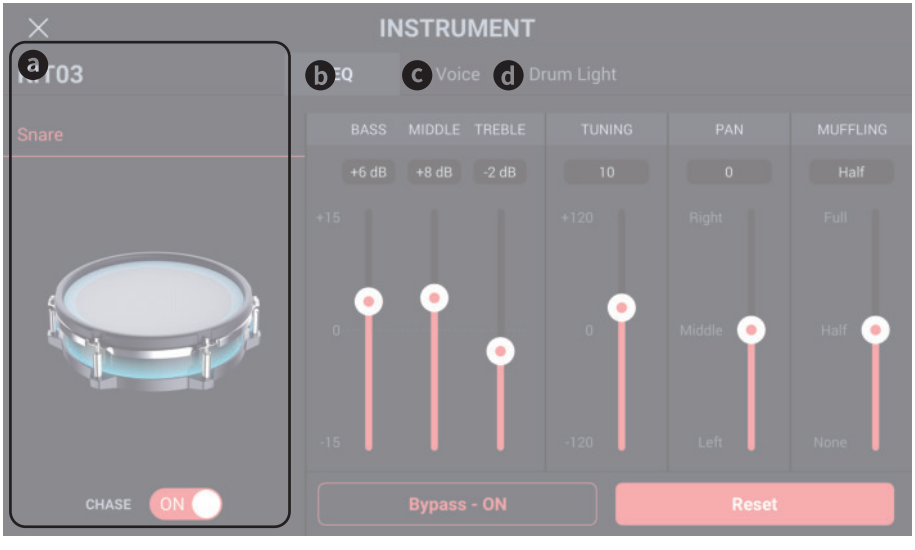
❼ Visualizzazione dell'Immagine del Drum Kit (Immagine)

Toccare (❮ / ❯ dell'immagine del drum kit) o girare l'encoder quando non sono selezionate altre opzioni per cambiare drum kit.

❽ Informazioni Testuali sul Drum Kit (Immagine)

Toccare la finestra pop-up (Icona Modifica Testo) per modificare il nome corrente e aggiungere il drum kit al kit "USER" (Nota Bene: Il nome del kit "DEFAULT" non può essere modificato).

3. ❾ Regolazione del Drum Kit "INSTRUMENT" e Salvataggio delle Impostazioni



9-a. Regolazione del Drum Kit "INSTRUMENT"

La schermata "INSTRUMENT" è dedicata alla regolazione del drum kit. L'EQ del drum kit corrente, il timbro del drum kit e il LED del pad possono essere combinati e salvati come un drum kit "Users".

Selezione di Pad:

Vengono visualizzati il drum kit corrente e il pad corrente. "CHASE" è in stato "ON" per impostazione predefinita, in questo momento si può battere un qualsiasi pad con una bacchetta per scegliere un pad di cui si desidera modificare i parametri. Quando "CHASE" è in stato "OFF", la funzione di selezione tramite colpo su pad è disattivata e si può toccare il menu a discesa nella barra delle informazioni sul pad per scegliere manualmente un pad di cui si vuole modificare i parametri.

9-b. Operazione sulle Opzioni Principali dell'EQ

Per regolare i parametri del pad selezionato, toccare e trascinare i cursori di regolazione parametro corrispondenti per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.

BASS	-15dB ~ +15dB
MIDDLE	-15dB ~ +15dB
TREBLE	-15dB ~ +15dB

TUNING	-120 ~ 120	Si regola l'altezza del pad corrente, ogni 10 barrette corrisponde a una variazione di semitono. Intervallo di regolazione: Abbassare di 12 semitoni ~ alzare di 12 semitoni.
PAN	Left ~ Middle ~ Right	Si regola l'immagine sonora del pad corrente, le opzioni disponibili sono "Middle" (predefinita), "Left" e "Right".
MUFFLING	None ~ Half ~ Full	Si regola l'effetto di attutimento del pad corrente; "None" significa nessun effetto; "Half" significa che alcuni ipertoni vengono ridotti e il prolungamento diventa più breve; "Full" significa che più ipertoni vengono ridotti e il prolungamento diventa il più breve.

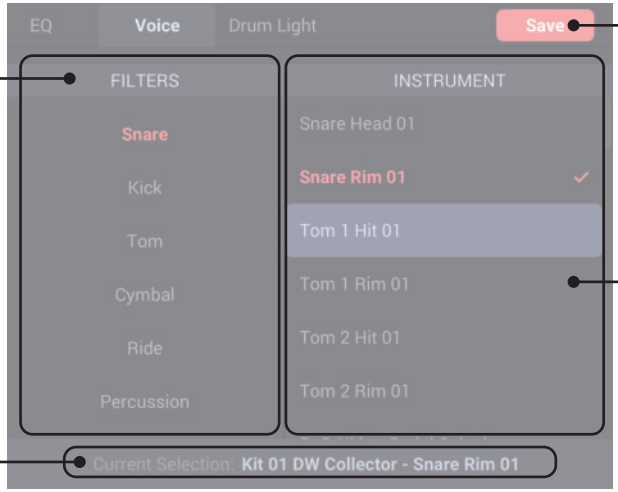
Bypass
Bypass-ON: I suoni non vengono equalizzati dall'EQ.
Bypass-OFF: I suoni vengono equalizzati dall'EQ.
Uscire dalla schermata di EQ e ripristinare lo stato OFF.



Reset
Ripristinare i parametri EQ del pad corrente.

9-c. Operazione sulle Opzioni Principali di "VOICE"

"FILTERS"
Scegliere il kit di timbro da modificare, toccare per scegliere il kit di timbro.



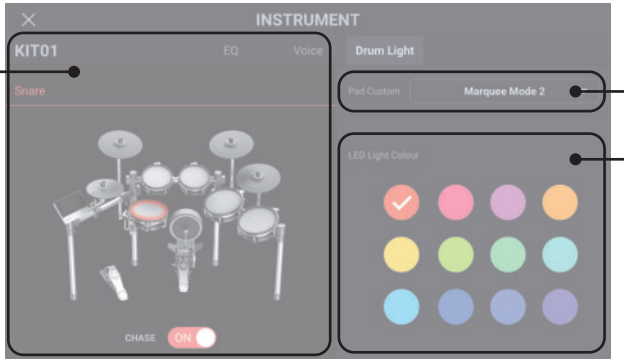
"SAVE"
Per un drum kit "DEFAULT" modificato, toccare "SAVE" per salvarlo come un nuovo drum kit utente. Quando si modifica un drum kit utente, toccare "SAVE" per salvarlo direttamente come drum kit predefinito.

"INSTRUMENT"
Scegliere un singolo timbro per la sostituzione, toccare per scegliere il timbro da sostituire.

"Current Selection"
Il timbro attualmente utilizzato dal pad corrente.

9-d. Operazione sulle Opzioni Principali di "LED Light"

Preimpostazione del Drum Kit LED
Si possono salvare le preimpostazioni LED per il drum kit corrispondente. "CHASE" è in stato "ON" per impostazione predefinita, in questo momento si può battere un qualsiasi pad con una bacchetta per scegliere un pad di cui si desidera modificare i parametri. Quando "CHASE" è in stato "OFF", la funzione di selezione tramite colpo su pad è disattivata e si può toccare il menu a discesa nella barra delle informazioni sul pad per scegliere manualmente un pad di cui si vuole modificare il colore LED.



Selezione della modalità di visualizzazione LED

Selezione del colore LED per il pad corrente

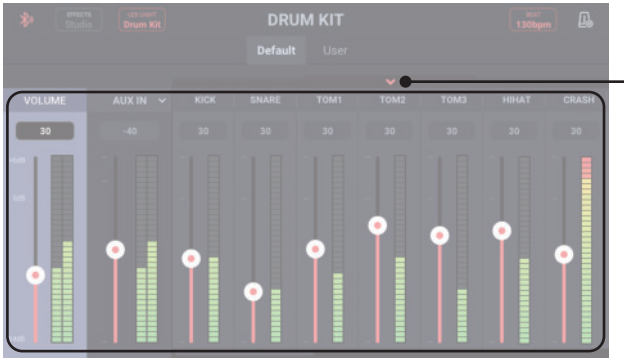
4. ⑩ Regolazione del Volume

Contenuto visualizzato di volume
Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro corrispondente per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.

USCITA PRINCIPALE VOLUME	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
"AUX IN - BT AUDIO - BACKING" (Toccare per far apparire il menu a discesa)	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

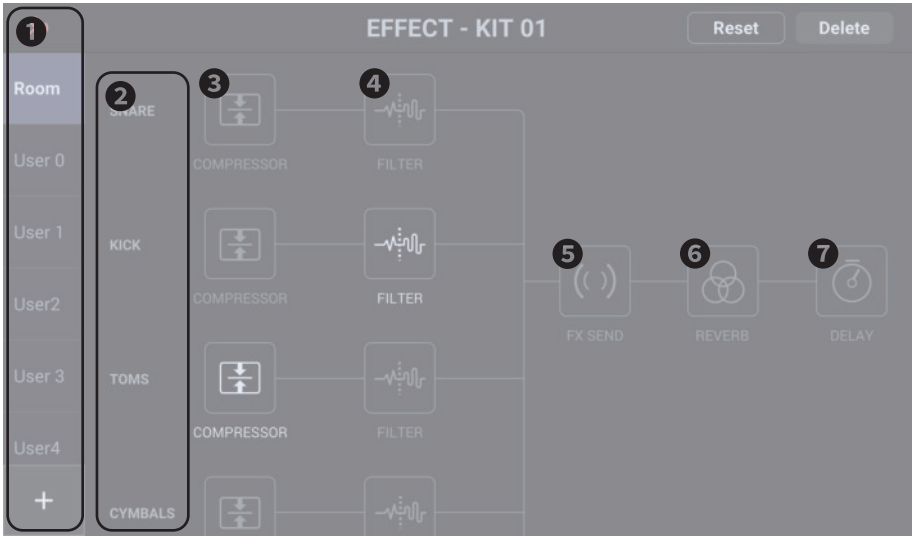
KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



Toccare per visualizzare i volumi di altri pad

OPERAZIONE NELLA SCHERMATA INIZIALE DI "EFFECTS"



❶ Operazione sul Kit Prestabilito di "EFFECTS"

Preimpostazione di "EFFECTS" e opzioni utente: Scegliere un qualsiasi kit prestabilito nel drum kit corrente per attivare i relativi effetti. Toccare "+" (icona) per aggiungere altri drum kit. Dopo aver acceduto alla schermata iniziale di "EFFECTS" del drum kit corrente, basta scegliere un qualsiasi kit prestabilito per abbinarlo al drum kit corrente ("EFFECTS" del Drum Kit).

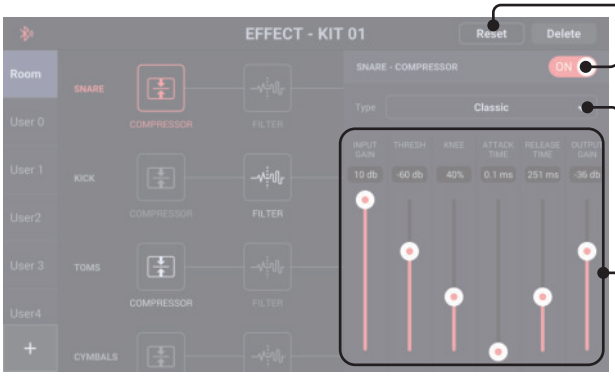
❷ Flusso Audio del Canale "EFFECTS"

"SNARE": Flusso audio dell'effetto del canale del tamburo rullante.
"KICK": Flusso audio dell'effetto del canale della grancassa.
"TOMS": Flusso audio dell'effetto del canale misto di tutti i Tom.
"CYMBALS": Flusso audio dell'effetto del canale misto di tutti i piatti
"BACKING": Flusso audio dell'effetto del canale della musica di sottofondo

❸ Regolazione dei Parametri di "COMPRESSOR"

Pulsante di Effetto di "COMPRESSOR"

Disattivato | Attivato | Regolazione dei Parametri



Ripristino
Si ripristina il kit di effetto attualmente selezionato ai parametri predefiniti.

Interruttore del Canale Corrente di "COMPRESSOR"
Per regolare i parametri di "COMPRESSOR", è necessario impostare questo pulsante su "ON" per ottenere una regolazione valida.

Selezione del Tipo di "COMPRESSOR"
Toccare per scegliere il tipo
"Classic": Comprimere direttamente con i segnali di ingresso.
"Feedback": Alcune uscite vengono inviate all'ingresso per la compressione, mentre la forma transitoria e la risposta in frequenza potrebbero subire lievi modifiche.

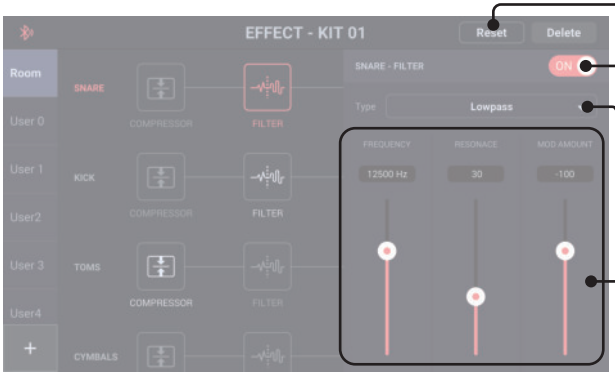
Regolazione dei Parametri di "COMPRESSOR"
Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro corrispondente per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.
Tipo: "Classic": Comprimere direttamente con i segnali di ingresso.
"Feedback": Alcune uscite vengono inviate all'ingresso per la compressione, mentre la forma transitoria e la risposta in frequenza potrebbero subire lievi modifiche.

Voce	Parameter	Descrizione
Input Gain	-60dB --10dB	--
Thresh	-60dB --0dB	Questo valore determina il volume di ingresso iniziale del compressore.
Knee	0%--100%	Questo valore determina la planarità delle variazioni del volume compresso, più alto è il valore, più evidenti sono i cambiamenti improvvisi.
Attack Time	0.1ms --8ms	Questo valore determina il tempo di attesa per l'entrata in azione del compressore dopo la ricezione dei segnali di ingresso.
Release Time	40ms --251ms	Questo valore determina il tempo di attesa per l'arresto del funzionamento del compressore dopo che i segnali sono scesi al di sotto del valore di soglia (Thresh).
Output Gain	36dB --0dB	--

Regolazione dei Parametri di "FILTER"

4 Pulsante di Effetto di "FILTER"

Disattivato Attivato Regolazione dei Parametri



Ripristino
Si ripristinano i parametri correnti di "FILTER" a quelli predefiniti.

Interruttore del Canale Corrente di "FILTER"
Per regolare i parametri di "FILTER", è necessario impostare questo pulsante su "ON" per ottenere una regolazione valida.

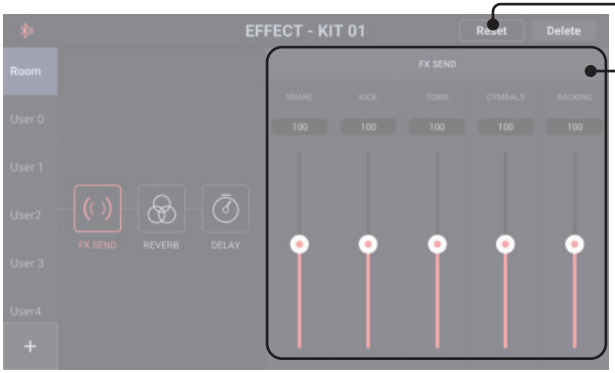
Selezione del Tipo di "FILTER"
Toccare per scegliere il tipo
Lowpass: Filtro passa-basso
Bandpass: Filtro passa-banda
Highpass: Filtro passa-alto

Rapporto del Canale di "FILTER"
Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro corrispondente per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.

Voce	Parametro	Descrizione
Frequency	46Hz --12500Hz	Frequenza di taglio del filtro
Resonance	0--100	Guadagno vicino alla frequenza di taglio del filtro
Mod Amount	-100--0--+100	Intervallo di modulazione della frequenza di taglio del filtro: Se è pari a 0, non viene effettuata alcuna modulazione. Se è superiore a 0, la modulazione avviene dalla Frequenza di taglio del filtro a un valore superiore alla Frequenza. Quando è +100, la quantità di modulazione positiva raggiunge il massimo, ossia da Frequenza a 12500Hz. Se è inferiore a 0, la modulazione avviene dalla Frequenza a un valore inferiore alla Frequenza. Quando è -100, la quantità di modulazione negativa raggiunge il massimo, ossia dalla Frequenza a 46Hz. La Frequenza di modulazione è di 3Hz.

❺ Regolazione dei Parametri di "FX SEND"

Disattivato Attivato Regolazione dei Parametri



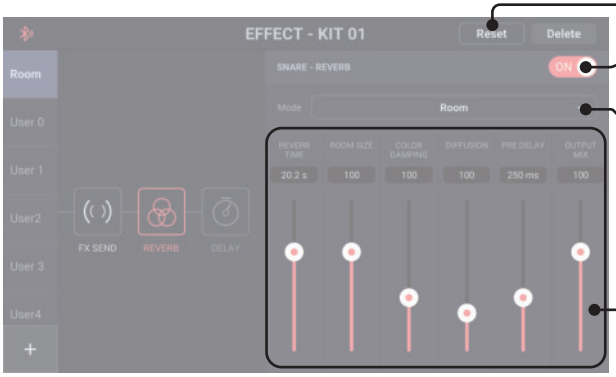
Ripristino
Si ripristinano i parametri correnti di "FX SEND" a quelli predefiniti.

Rapporto del Canale di "FX SEND"
Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro corrispondente per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.

Voce	Parametro	Descrizione
Snare	0 -- 100	Canale del tamburo rullante
Kick	0 -- 100	Canale della grancassa
Toms	0 -- 100	Canale misto di tutti i tom
Cymbals	0 -- 100	Canale misto di tutti i piatti
Backing	0 -- 100	Canale della musica di sottofondo

❻ Pulsante di Effetto di "REVERB" + Immagine

Disattivato Attivato Regolazione dei Parametri



Ripristino
Si ripristinano i parametri correnti di "REVERB" a quelli predefiniti.

Interruttore del Canale Corrente di "REVERB"
Per regolare i parametri di "REVERB", è necessario impostare questo pulsante su "ON" per ottenere una regolazione valida.

Selezione delTipo della Modalità di "REVERB"
Toccare per scegliere la modalità
"Room": Riverbero a camera
"Hall: Riverbero a sala":
"Church": Riverbero a chiesa
"Plate": Riverbero a piastra
"Spring": Riverbero a molla

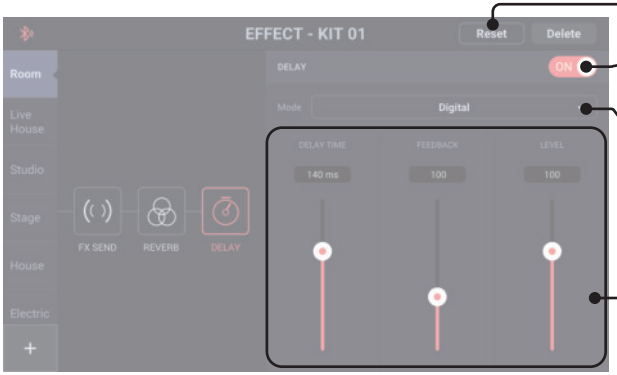
Regolazione dei Parametri di "FILTER"
Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro corrispondente per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.

Voce	Parametro	Descrizione
Reverb Time	0.5s--20.2s	Tempo di decadimento del riverbero: Più alto è il valore, più lento è il decadimento del riverbero.
Room Size	0--100	Dimensione dello spazio analogico: Più alto è il valore, più ampio è lo spazio che genera il riverbero.
Color Damping	0--50--100	Brillantezza del timbro del riverbero: Più basso è il valore, più grave è il timbro; più alto è il valore, più brillante è il timbro.
Diffusion/Softness	0--100	Questo valore determina la densità del suono riflesso nello spazio. Più alto è il valore, più denso è il riverbero e più morbido il suono.
Pre-Delay	0-250ms	Regolazione del tempo di ritardo del suono riverberato e dei suoni diretti.
Output Mix	0--100	Regolazione della quantità di missaggio del suono umido riverberato.

Voce	Parametro	Descrizione
Decay	0--100	Tempo di decadimento del riverbero: Più alto è il valore, più lento è il decadimento del riverbero.
Color Lowshelf	0--100	Regolare il filtro a scaffale della brillantezza del timbro: Più basso è il valore, più grave è il timbro; più alto è il valore, più brillante è il timbro.
Hi Damp	0--100	Sopprimere le alte frequenze nel riverbero: Più alto è il valore, maggiore è la soppressione delle alte frequenze.
Pre-Delay	0-250ms	Regolazione del tempo di ritardo del suono riverberato e dei suoni diretti.
Output Mix	0--100	Regolazione della quantità di missaggio del suono umido riverberato.

❼ Regolazione dei Parametri di "DELAY"

Disattivato Attivato Regolazione dei Parametri



Ripristino
Si ripristinano i parametri correnti di "DELAY" a quelli predefiniti.

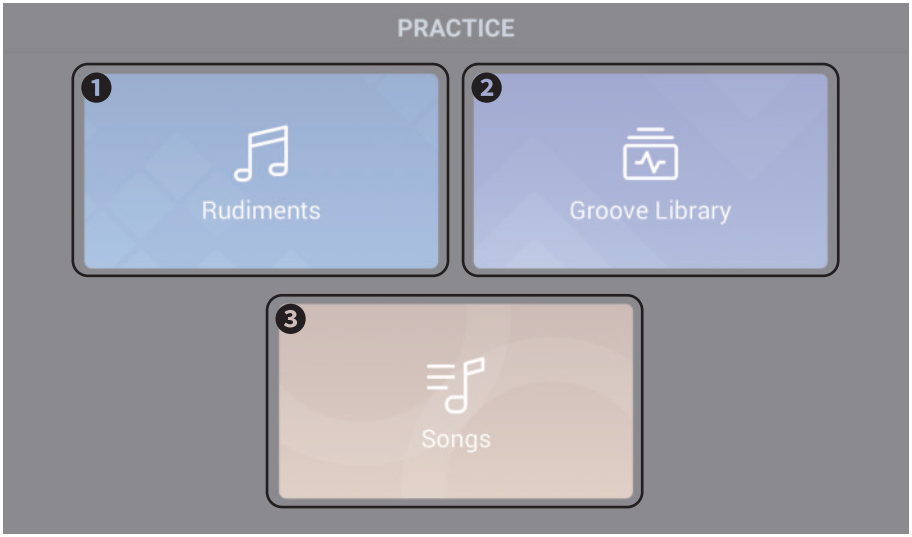
Interruttore del Canale Corrente di "DELAY"
Per regolare i parametri di "DELAY", è necessario impostare questo pulsante su "ON" per ottenere una regolazione valida.

Selezione di Modalità "DELAY"
"Digital": Ritardo digitale
"Analogic": Ritardo analogico, gli effetti di ritardo dei circuiti vengono ripristinati.
"Tape": Ritardo a nastro, il ritardo a nastro viene ripristinato.
"Echo": Suono d'eco
"Pingpong": Ritardo Pingpong, il ritardo rimbalza nei canali sonori destro e sinistro.

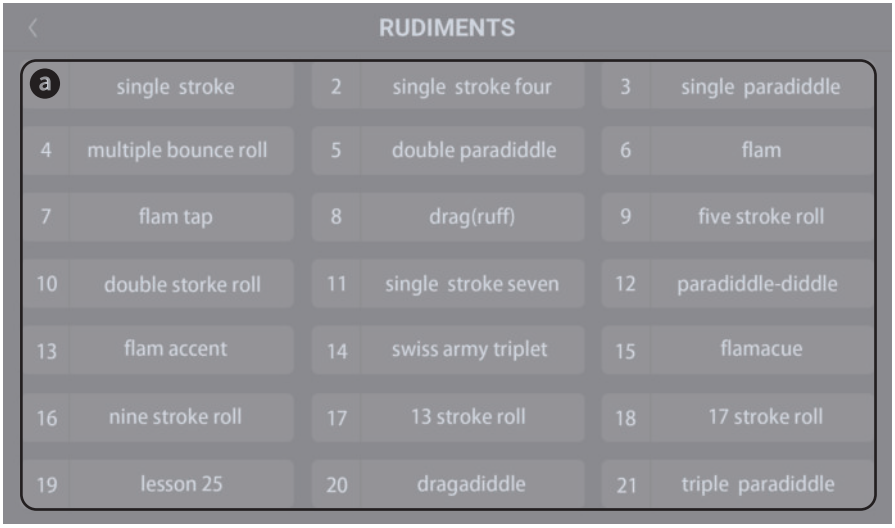
Regolazione dei parametri della modalità "DELAY"
Toccare e trascinare il cursore di regolazione parametro corrispondente per la regolazione, oppure regolare i parametri con l'encoder.

Voce	Parametro	Descrizione
Delay Time	40ms -- 200ms	Tempo di ritardo
Feedback	0 -- 100	La quantità di retroazione del ritardo: Più alto è il valore, più lungo sarà il ritardo.
Level	0% -- 100%	Regolare il missaggio del suono umido ritardato

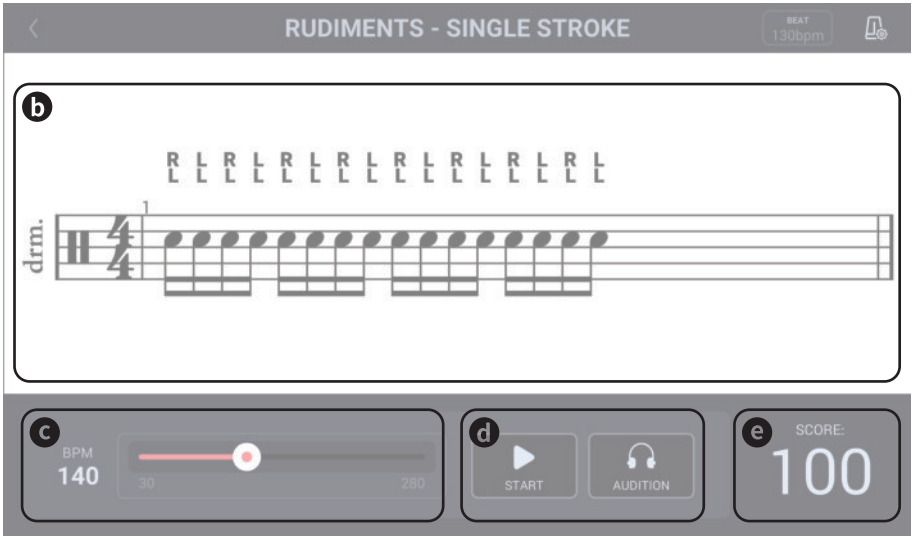
OPERAZIONE NELLA SCHERMATA INIZIALE DI "PRACTICE"



❶ Schermata di Allenamento "RUDIMENTS"



L'allenamento di "RUDIMENTS" riguarda l'apprendimento delle tecniche e degli standard del tamburo rullante. Sono disponibili 40 esercizi di base, concepiti per sviluppare le tecniche e il senso del ritmo dei percussionisti. Questi esercizi non sono solo fondamentali per i principianti, ma forniscono anche una solida base tecnica per i musicisti professionisti. Essendo un linguaggio musicale universale, possono portare benefici sostanziali sia ai suonatori del tamburo rullante che ai musicisti che esplorano altri strumenti a percussione.



1-a. Selezione della Barra di Esercizio "RUDIMENTS"

Toccare per accedere alla barra di esercizio

1-b. Visualizzazione dello Spartito per Batteria "RUDIMENTS"

In "RUDIMENTS", le lettere "L" e "R" sullo spartito per batteria rappresentano rispettivamente la mano sinistra e la mano destra e servono a ricordare di usare la mano sinistra o la mano destra nell'esercizio corrente. Durante l'esercitazione in "RUDIMENTS", le eventuali imprecisioni saranno indicate con il color rosso sullo spartito per batteria quando si colpisce un pad, mentre nella casella in basso a destro si visualizzerà anche il punteggio dell'esecuzione.

1-c. Visualizzazione del Metronomo di "RUDIMENTS"

Il valore BPM indica la velocità corrente, si può regolare la velocità del metronomo toccando e trascinando il cursore.
Gamma di valore BPM: 30-280

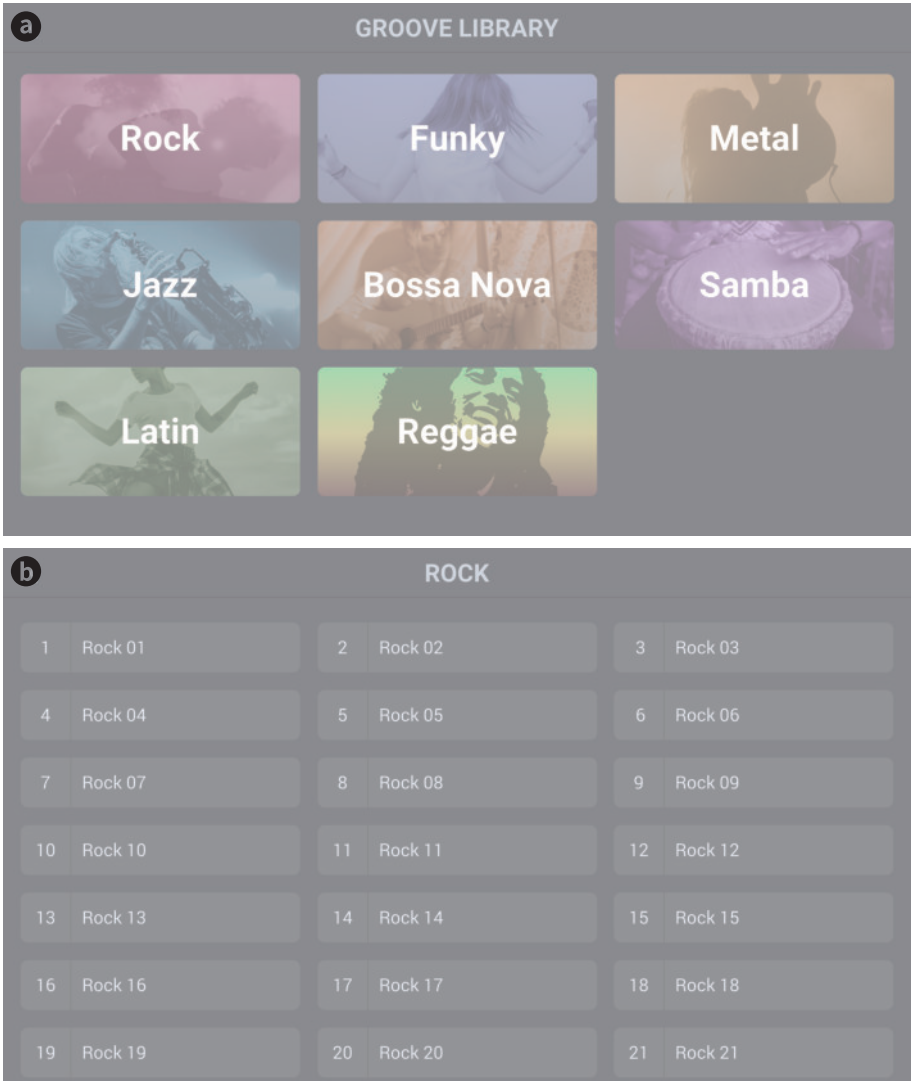
1-d. Allenamento e Audizione di "RUDIMENTS"

Premere "START" per avviare o interrompere qualsiasi esercizio, premere "AUDITION" per ascoltare l'esercizio corrente.

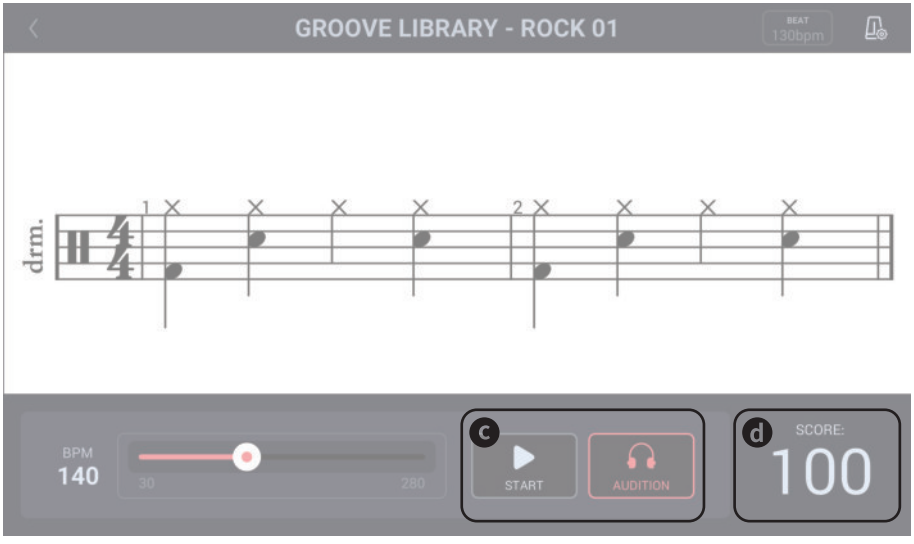
1-e. Visualizzazione del Punteggio di "RUDIMENTS"

Il punteggio dell'esercizio corrente viene visualizzato in tempo reale

❷ Schermata di Esercizio di "GROOVE LIBRARY"



Quando i musicisti esplorano gli strumenti a percussione, gli esercizi di "Groove" della batteria giocano un ruolo importante nell'aiutarli a padroneggiare il ritmo e le tecniche. Questi esercizi includono vari stili di ritmi e sono stati concepiti per sviluppare il senso del ritmo e la capacità di suonare dei suonatori. Che siate principianti o professionisti, questi esercizi vi consentono di avere un apprendimento completo e vario e vi aiutano ad applicare praticamente queste tecniche nel mondo della musica. Che siate appassionati di pop, rock, jazz o musica etnica, gli esercizi di ritmo della batteria vi aiuteranno a diventare dei percussionisti migliori.



2-a. Selezione dello Stile della Barra di Esercizio di "GROOVE"

Toccare per scegliere un qualsiasi stile per accedere alla funzione

2-b. Visualizzazione dello Spartito per Batteria "GROOVE LIBRARY"

Il pentagramma viene utilizzato per lo spartito "GROOVE LIBRARY" per indicare la posizione e la durata del colpo.
Quando ci si esercita in "GROOVE LIBRARY", verrà visualizzato l'avanzamento dello spartito per batteria e verrà registrata l'identificazione dei colpi "GROOVE" durante l'esercitazione, mostrando se il colpo di pratica corrente è preciso. In caso di colpo impreciso, verrà visualizzata una nota rossa per indicare che il colpo è errato.
Quando si ascolta "GROOVE LIBRARY", verrà visualizzato l'avanzamento corrente.

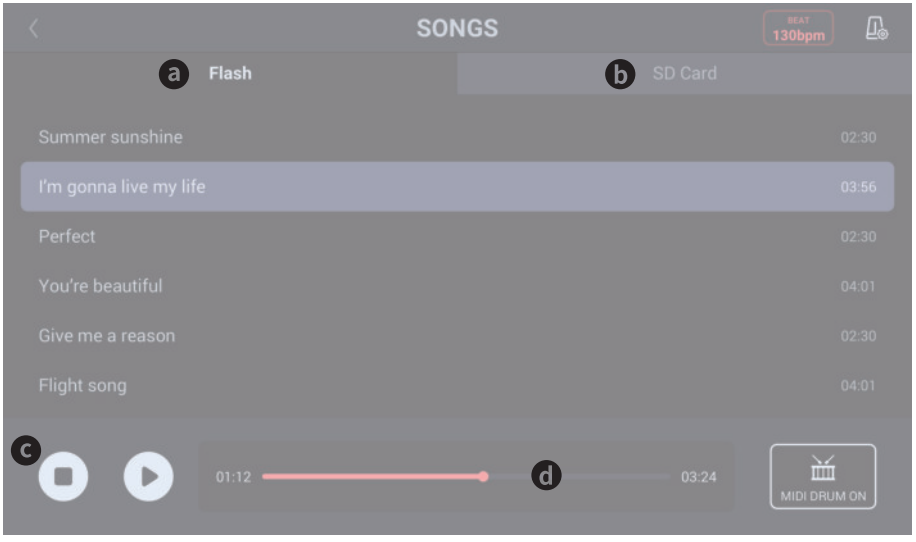
2-c. Allenamento e Audizione di "GROOVE"

Premere "START" per avviare o interrompere qualsiasi esercizio, premere "AUDITION" per ascoltare l'esercizio corrente.

2-d. Visualizzazione del Punteggio di "GROOVE"

Il punteggio dell'esercizio corrente viene visualizzato in tempo reale

❸ Schermata di Allenamento di "SONG"



3-a. Operazione su "FLASH"

Toccare per accedere all'opzione "SD CARD", sono presenti vari BRANI DEMO di diversi stili.
Toccare per scegliere un brano demo per esercitarsi.

3-b. Operazione su "SD CARD"

La funzione "SD CARD" supporta file wav e mid, Supporto per file wav stereo a 44,1kHz e 16 bit. i brani devono essere memorizzati nella cartella "Song" nella directory principale della scheda SD (quando la SCHEDA SD viene inserita per la prima volta nello slot per SCHEDA SD del modulo sonoro, le cartelle "Song" e "RECORD" vengono create automaticamente).
(La SCHEDA SD non è inclusa nella confezione del prodotto e la SCHEDA SD deve supportare il formato FAT32).
Dopo la normale lettura, il numero di brani verrà visualizzato nella zona "SD Card", toccare per scegliere un brano per esercitarsi.

3-c. Reset e Riproduzione/Pausa

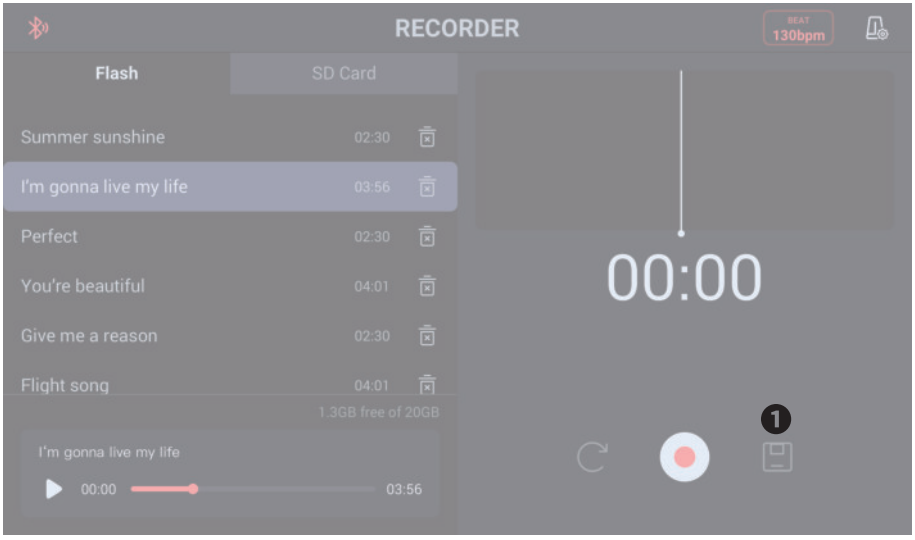
Toccare il pulsante di Reset per riprodurre il brano dall'inizio;
Toccare il pulsante di Riproduzione/Pausa per riprodurre o mettere in pausa la riproduzione di un brano.

3-d. Barra di Avanzamento della Riproduzione di Brano

La barra di avanzamento mostra l'avanzamento della riproduzione del brano corrente.

OPERAZIONE NELLA SCHERMATA INIZIALE DI "RECORD"

Salvataggio e Riproduzione delle REGISTRAZIONI



Salvataggio delle Registrazioni nella Memoria Flash

Le registrazioni in questa schermata di "Record" vengono salvate nello spazio locale. Le informazioni sulle registrazioni memorizzate includono il nome, la durata e il tasto di cancellazione.

Salvataggio delle Registrazioni sulla Scheda SD

Le registrazioni ottenute in questa schermata di "Record" vengono salvate su una scheda SD esterna. Il file registrato viene memorizzato nella cartella "RECORD" nella directory principale della scheda SD (quando la SCHEDA SD viene inserita per la prima volta nello slot per SCHEDA SD del modulo sonoro, le cartelle "Song" e "RECORD" vengono create automaticamente).
(La SCHEDA SD non è inclusa nella confezione del prodotto e la SCHEDA SD deve supportare il formato FAT32).

Riprodurre/Mettere in Pausa la Riproduzione di Una Registrazione

Scegliere la registrazione in questa schermata di "Record", riprodurre/mettere in pausa, la barra di avanzamento indica l'avanzamento di riproduzione della registrazione corrente.

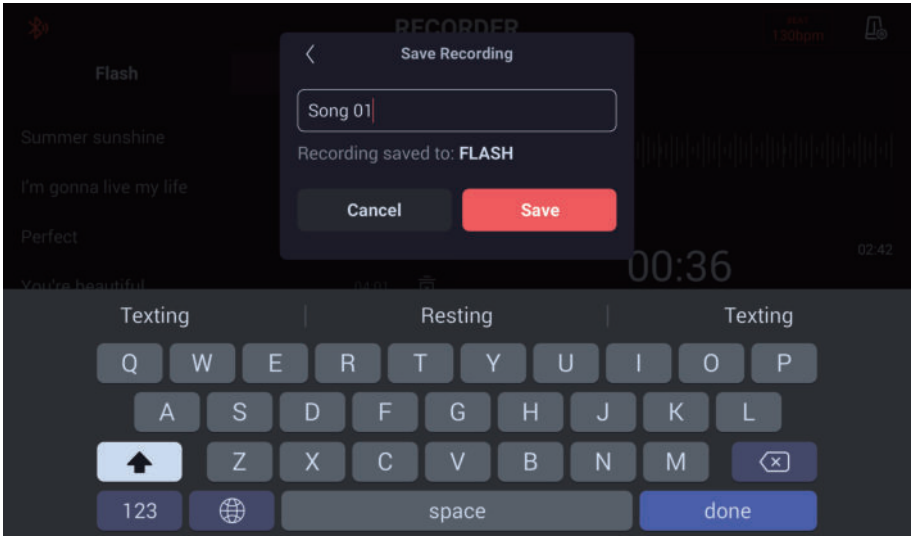
Informazioni sulla Registrazione

Visualizzazione della forma d'onda e della durata della registrazione.

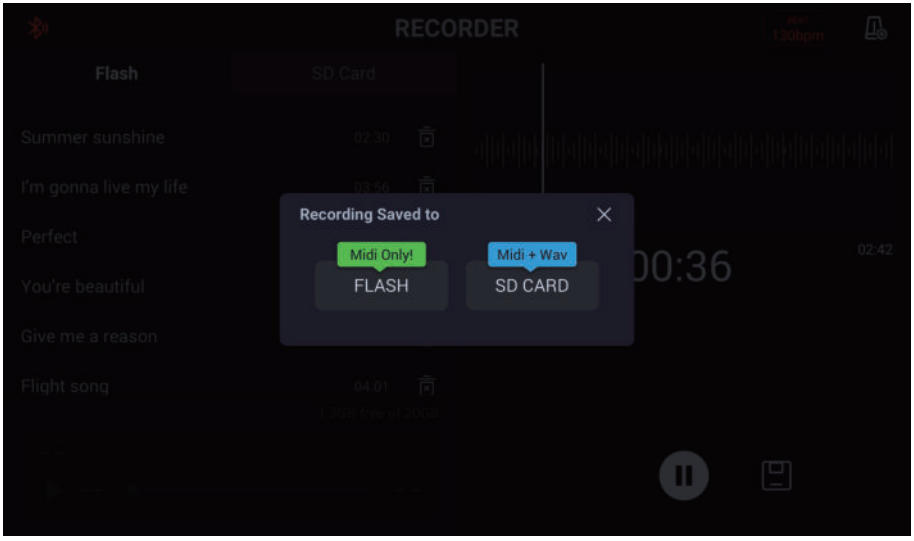
Salvataggio della Registrazione

Toccare il pulsante di Reset per resettare la registrazione corrente, toccare il pulsante di Registrazione/Pausa per registrare/mettere in pausa la registrazione, toccare il pulsante "Save" per salvare la registrazione corrente.

❶ Salvataggio delle REGISTRAZIONI

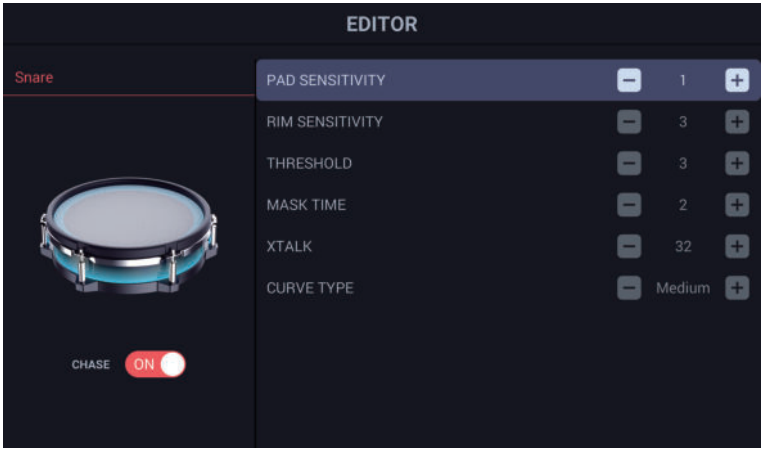


I file di registrazione possono essere salvati su "FLASH" o su "SD CARD". Quelli salvati su "FLASH" possono essere salvati solo come file MIDI e non possono essere esportati, mentre quelli salvati su "SD CARD" possono essere salvati come file MIDI + WAV.



Salvare il file di registrazione assegnandogli un nome.

OPERAZIONE NELLA SCHERMATA INIZIALE DI "EDITOR"



Parametri di "EDITOR"

La funzione "EDITOR" serve per regolare l'attivazione del pad corrente in modo da ottenere i parametri di attivazione più adatti.
"CHASE" è in stato "ON" per impostazione predefinita, in questo momento si può battere un qualsiasi pad con una bacchetta per scegliere un pad di cui si desidera modificare i parametri. Quando "CHASE" è in stato "OFF", la funzione di selezione tramite colpo su pad è disattivata e si può toccare il menu a discesa della barra delle informazioni sul pad per scegliere manualmente un pad di cui si vuole modificare i parametri.

Regolazione dei Parametri Correlati

Toccare per scegliere un'opzione, regolare i parametri con +/- o con l'encoder.

PAD SENSTIVITY: 1-32

Questa è la sensibilità del segnale elettronico che viene emesso quando si colpisce un pad. Dà un effetto di suono più forte allo strumento musicale, ma in realtà riflette l'intensità del segnale. Questo valore deve impostato su un valore sufficientemente alto per attivare i colpi più morbidi che si eseguono. Se impostato su un valore troppo alto, i parametri successivi dovranno impegnarsi di più per ottenere un'esecuzione pulita.

RIM SENSTIVITY: 1-32

Simile alla sensibilità del pad di cui sopra, ma dedicata al bordo di un tamburo o al bordo di un piatto.

THRESHOLD: 1 ~ 32

Serve per impostare la soglia minima utilizzata per attivare il segnale sonoro. Una soglia più bassa è suscettibile di interferenze da parte di altri segnali di vibrazione, mentre una soglia più alta tende ad attivare un segnale sonoro molto forte. Funziona anche in stretta collaborazione con "MASK TIME" e "XTalk" per garantire che il segnale di attivazione trasmesso possa creare un suono.

MASK TIME: 1ms ~ 32ms

È il gate temporale utilizzato per le vibrazioni in eccesso generati dai colpi successivi nella stessa zona. Se lo si imposta troppo alto, i trucchi come "Ghost Note" perderanno molte note. Se lo si imposta troppo basso, potrebbe essere necessario regolare la soglia e "XTalk" per compensare.

XTalk: 0 ~ 100

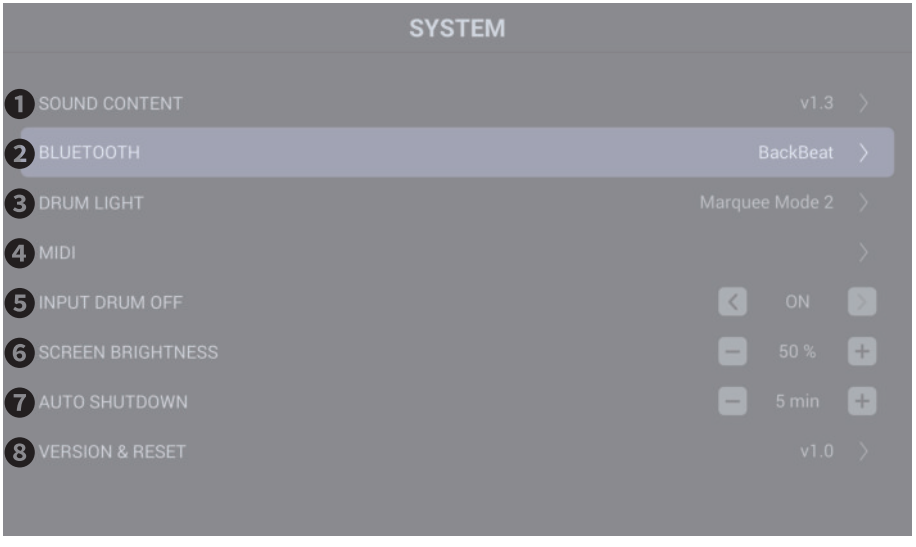
Si tratta di un controllo dedicato per evitare che i tamburi adiacenti vengano attivati quando un pad sul rack viene colpito. Dove essere impostato su un valore sufficientemente alto perché i colpi più forti vengano ignorati. Se è impostato troppo alto, la soglia e il Mask Time ne risentiranno.

Tipo di Curva: LINEAR - LOUD - LOG- EXP

LINEAR = Una curva di segnale fluida, da debole a forte.

LOUD = Una curva lineare, che inizia dal valore più alto della gamma di velocità.
LOG = Una curva logaritmica. In effetti, questa è la curva più comune per il modo in cui suona la maggior parte dei batteristi.
EXP = Una curva esponenziale, una curva in cui le velocità più elevate si ottengono più presto nella gamma di velocità completa.
Suggerimento Professionale: Effettuare piccoli e sottili aggiustamenti e ricordare che tutti questi parametri sono interconnessi. Se uno di essi è impostato su un valore troppo alto, gli altri parametri ne risentiranno. È meglio effettuare piccoli aggiustamenti e tornare a suonare normalmente per un po' di tempo. Assicurarsi di ottenere i risultati desiderati nella riproduzione effettiva.

OPERAZIONE NELLA SCHERMATA INIZIALE DI "SYSTEM"

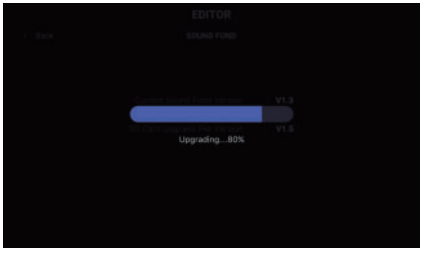


❶ Libreria di Timbri "SOUND CONTENT"

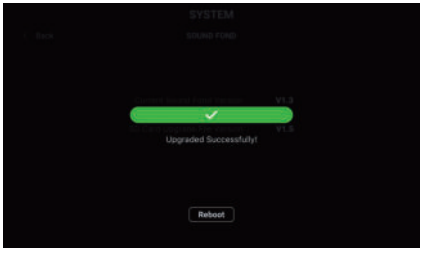
"Current Version" mostra la versione del "SOUND CONTENT" corrente del Modulo sonoro, mentre "SD Card Upgrade File" mostra la versione del "SOUND CONTENT" corrispondente al file di aggiornamento sulla scheda SD esterna. Se sulla Scheda SD esterna è presente un file di aggiornamento, verrà visualizzato il contenuto di versione. Premere "Upgrade" per aggiornare la libreria di timbri "SOUND CONTENT". Il file di aggiornamento deve essere salvato nella directory principale della scheda SD e il nome del file è: BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf, "x.x" è il numero di versione specifico (Il file di aggiornamento per "SOUND CONTENT" è limitato al file di aggiornamento ufficiale di BackBeat di Donner) (La SCHEDA SD non è inclusa nella confezione del prodotto e la SCHEDA SD deve supportare il formato FAT32).



Visualizzazione Aggiornamento "SOUND CONTENT" Riuscito



Visualizzazione Errore di Aggiornamento "SOUND CONTENT"



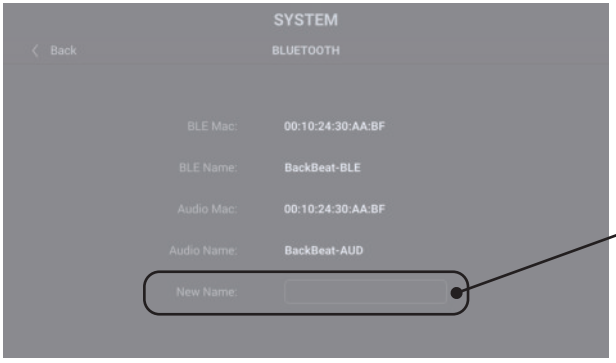
Visualizzazione Processo Aggiornamento "SOUND CONTENT"

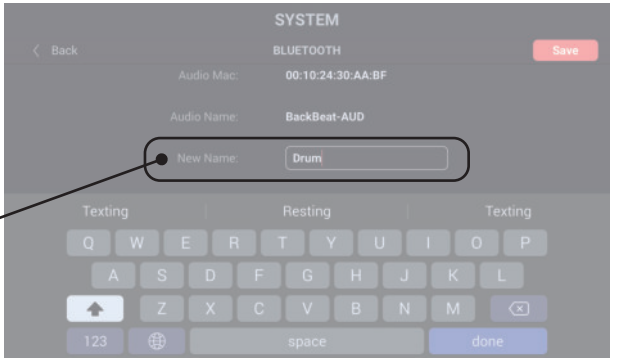
❷ BLUETOOTH

Informazioni sul Sistema BLUETOOTH

Nome predefinito del Bluetooth: BackBeat-AUD, dopo che il Bluetooth è connesso con successo, all'apertura dell'APP "Donner Play" verrà richiesto di utilizzare BackBeat-BLE per la trasmissione del segnale.

Nota Bene: Se il Bluetooth viene rinominato, il nuovo nome avrà il suffisso "-AUD" per impostazione predefinita.





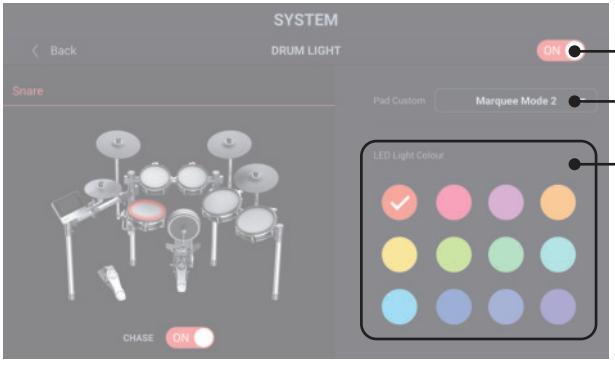
BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Indirizzo protocollo Bluetooth
BLE Name: Back Beat-BLE - Nome Bluetooth
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Indirizzo protocollo audio Bluetooth
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF - Nome audio Bluetooth
New Name: [redacted] Toccare per cambiare il nome Bluetooth

Frequenza Bluetooth	2.4GHz~2.48GHz
Potenza di Trasmissione Bluetooth	<8dBm(EIRP)
Versione Bluetooth	V5.0

❸ Modifica delle Preimpostazioni Globali di "LED LIGHT"

Per quanto riguarda le preimpostazioni globali di "LED LIGHT" del pad, le preimpostazioni globali sono associate all'opzione "LED LIGHT - Global" 

nella schermata di "DRUM KIT" per impostazione predefinita. Una volta scelta l'opzione "LED LIGHT - Global", la luce si illuminerà in base alle impostazioni correnti.
Selezione di pad: Toccare un qualsiasi pad per sceglierlo, quando un pad viene selezionato, apparirà un messaggio di avviso. Dopo la selezione di un pad, toccare uno dei colori nella palette di colori a destra per cambiare il colore del pad corrente.

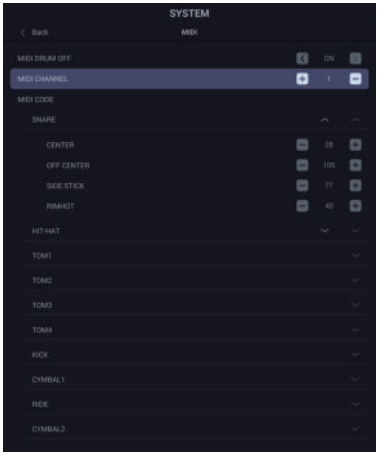


Accensione/Spegnimento LED

Selezione della Modalità Visualizzazione LED

Selezione del Colore LED per il Pad Corrente

❹ Canale MIDI



I canali MIDI si riferiscono a percorsi di comunicazione specifici utilizzati nella tecnologia MIDI (Musical Instrument Digital Interface). I canali MIDI svolgono un ruolo fondamentale nella trasmissione e nella ricezione di dati musicali tra vari dispositivi MIDI, come strumenti musicali elettronici, computer e sintetizzatori. Ogni canale MIDI consente il controllo indipendente di diversi elementi musicali, dando la possibilità di suonare diversi strumenti musicali e tracce sonore contemporaneamente.
Nei nostri prodotti, le impostazioni del canale MIDI consentono di scegliere o configurare i canali specifici per la comunicazione tra il modulo sonoro e gli altri dispositivi MIDI. Questa funzione è particolarmente adatta per instradare i dati MIDI verso i destinatari corretti o per far funzionare insieme strumenti musicali diversi.

Nota Bene:
Assicurarsi che il canale MIDI selezionato corrisponda alla configurazione degli altri dispositivi MIDI per garantire una comunicazione e una sincronizzazione corrette.

Canali MIDI
Stabilire i canali MIDI di uscita
Numero di canali: 1- 16

NOTE MIDI
Scegliere l'uscita del segnale di NOTE MIDI in una posizione specifica del pad.
Numero di NOTE MIDI: 1-127

❺ INPUT DRUM OFF

Disattivare il tamburo abbassando la banda EQ del tamburo corrispondente alla musica Bluetooth/"AUX INPUT" per ottenere rapidamente un accompagnamento senza tamburo a singola traccia.
Toccare "ON" per attivare la funzione, toccare "OFF" per disattivare la funzione.

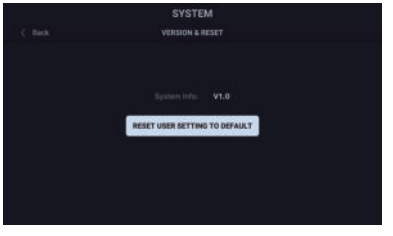
❻ Operazione sulla Luminosità dello SCHERMO

Visualizzazione della luminosità dello schermo, si può toccare un numero da 1 a 10 per scegliere la luminosità dello schermo.

❼ Salvaschermo Automatico

Scegliere l'ora di avvio automatico del salvaschermo e disattivarlo per disabilitare la funzione. L'intervallo di tempo selezionabile per la funzione è compreso tra 1 e 60 minuti. Una volta selezionata l'opzione "60 minuti", il salvaschermo si attiverà automaticamente se il modulo sonoro rimane inutilizzato per 60 minuti.

❽ Informazioni sulla Versione e Ripristino delle Impostazioni di Fabbrica



Visualizzazione delle informazioni sulla versione corrente del sistema
Ripristino di tutte le impostazioni utente alle impostazioni di fabbrica
Nota Bene: Una volta eseguito il ripristino delle impostazioni utente, tutte le impostazioni utente verranno ripristinate alle impostazioni di fabbrica. Operare con cautela.

LISTA DEI DRUM KIT

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

LISTA DI NOTE MIDI

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

LIBRERIA DI TIMBRI

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

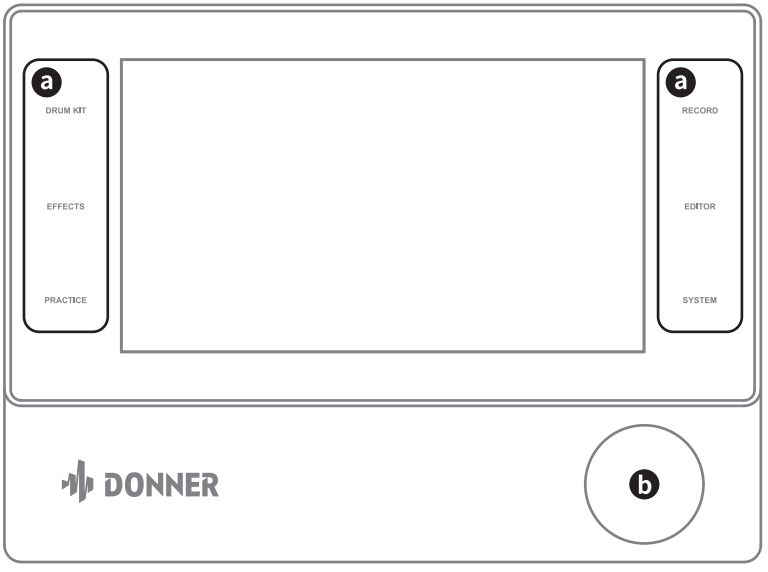
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

INSTRUCCIONES DE USO DE MÓDULO

Limpieza y mantenimiento: limpie periódicamente la superficie de la pantalla con limpiador exclusivo de pantalla o paño suave y limpio. No use químicos abrasivos ni objetos afilados para limpiar la pantalla para evitar rayones o daños.
Antipolvo e impermeable: la pantalla táctil puede contar con grado antipolvo e impermeable específico. Asegúrese de conocer el grado de protección de su producto para evitar entrar líquido o polvo en el producto.
Entorno de temperatura: evite usar la pantalla táctil a temperaturas extremas, ya que esto afectará su rendimiento.
Pantalla rota: deje de usar si la pantalla aparece daño, agrieta u otro daño, y comuníquese con el servicio posventa o personal profesional para reparar o reemplazar.

1. Operación y Uso del Panel de Módulo



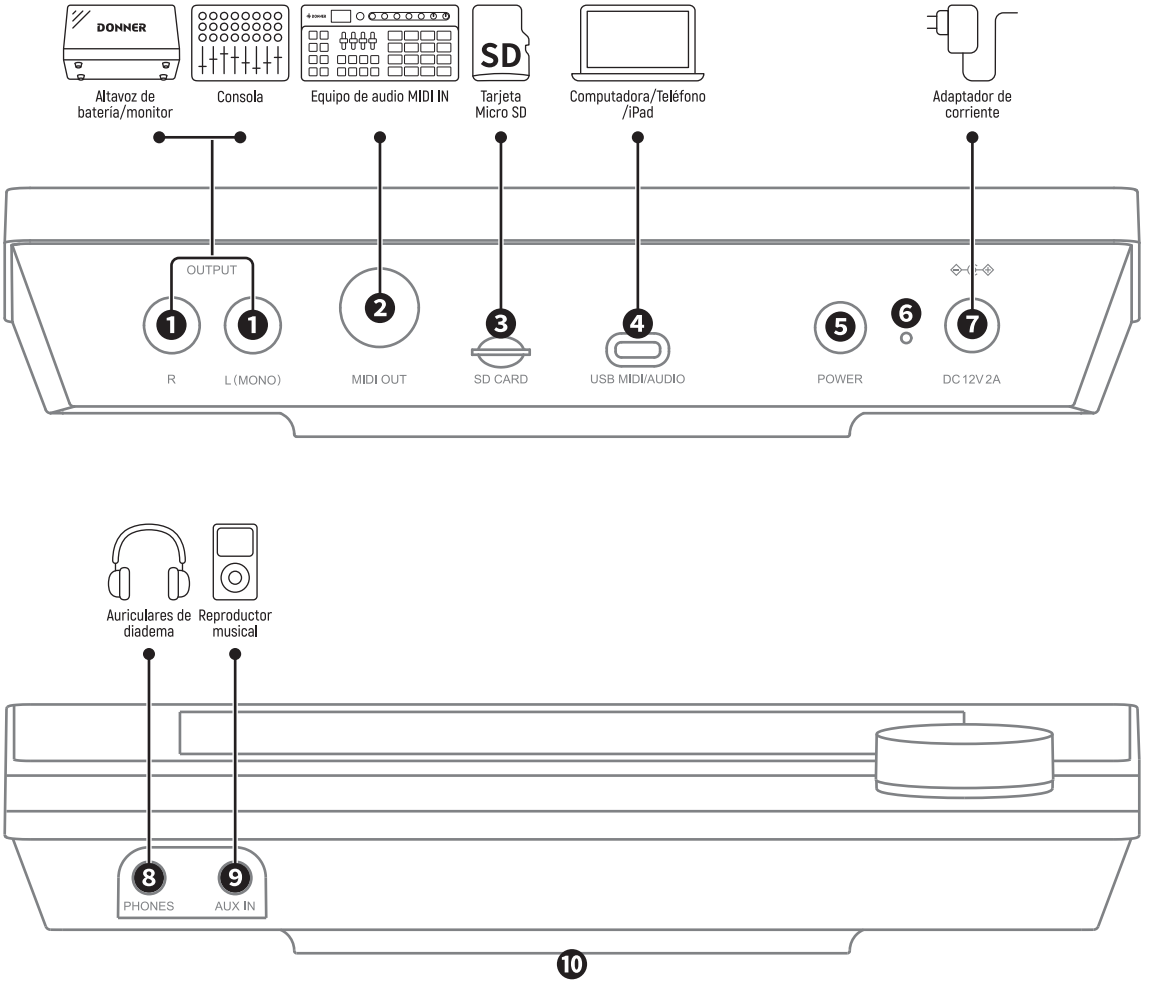
a Botones funcionales de la interfaz táctil

Toque para alternar a diferentes páginas, consulte la descripción de cada interfaz principal para conocer su operación.

b Descripción de operación del codificador con interruptor Encoder (w/ Switch)

Girar el codificar en la interfaz principal predeterminada del KIT DE BATERÍA para cambiar al Kit de Batería, al tocar la pantalla y seleccionar cualquier columna de parámetro con ajuste de parámetro, el codificador se puede usar para el ajuste de parámetro. El codificador está equipado con funciones de interruptor de pulsación. Aparece una indicación cuando se presiona el codificador, girar el codificador en este momento para seleccionar cualquier columna de parámetro a cambiar, luego use codificador para ajustar los parámetros. En la página del Kit de Batería, mantenga pulsado el codificador para restablecer la función de cambio del kit de batería.

2. Uso y Conexión del Equipo de las Interfaces del Panel Trasero



❶ Salida Principal de Audio

Salida a Amplificador de Batería, Monitor, Mezclador u otros dispositivos, al mismo tiempo que enlaza R y L (MONO) para los canales derecho e izquierdo. El puerto L (MONO) está equipado con una salida de audio de un solo canal (MONO) que combina las señales de audio de los canales derecho e izquierdo en un solo puerto de salida.
Especificaciones del puerto: TS de 6,35 mm

❷ Salida MIDI OUT

Puerto de salida MIDI (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). Se utiliza para transmitir datos MIDI a otros dispositivos MIDI, como sintetizadores, secuenciadores o computadoras, para el control y la transferencia de datos musicales.
Especificaciones del puerto: Cable de datos MIDI

❸ Interfaz de TARJETA SD

(Micro SD, Micro SDHC, Micro SDXC) Tenga cuidado de insertar y extraer la tarjeta SD con la cara frontal hacia arriba para evitar daños innecesarios. (El módulo no incluye la tarjeta SD, el formato de la tarjeta SD debe ser FAT32)

❹ Interfaz USB MIDI/AUDIO

La interfaz USB MIDI/AUDIO permite conectar el host a una computadora, teléfono móvil, iPad u otro dispositivo con capacidades de procesamiento MIDI o audio USB para la transferencia de datos.
El USB MIDI se utiliza comúnmente para la creación, producción y ejecución musical, como el uso de software de audio digital (DAW) o software de educación musical, ejecución en tiempo real, control musical y procesamiento de audio que admiten USB MIDI.
El USB AUDIO se utiliza para la salida de audio USB, con una capacidad de salida de 10 canales al conectar a DAW (software de audio digital) (la información del nombre de cada tambor se incluye de forma predeterminada al crear el número de canales en DAW).

CAJA	Canal 1
HIHAT	Canal 2
TOM1	Canal 3
TOM2	Canal 4
TOM3	Canal 5

TOM4	Canal 6
BOMBO	Canal 7
CRASH1	Canal 8
CRASH2	Canal 9
RIDE	Canal 10

La interfaz USB solo es compatible con el conector de cable de datos USB Tipo-C
La tasa de muestreo es de 44,1 kHz
La profundidad de bits es de 16 bits
La relación señal-ruido (SNR) es de 96 dB
La latencia de la señal es de 5-10 ms
El rango dinámico es de 96 dB.

Instrucciones de instalación del controlador:
Sistema operativo Windows:
• Al conectar el dispositivo a una computadora con Windows, es posible que necesite instalar el controlador ASIO4ALL para garantizar un rendimiento y compatibilidad óptimos.
• Antes de utilizar este dispositivo, descargue e instale la versión más reciente del controlador ASIO4ALL. Puede encontrar el enlace de descarga del controlador en el sitio web oficial de ASIO4ALL.
Sistema operativo Mac:
• Para los usuarios de Mac, no es necesario instalar un controlador adicional. El sistema reconocerá y configurará automáticamente el dispositivo para garantizar una experiencia de uso fluida.
Si experimenta algún problema de instalación del controlador en Windows, consulte las instrucciones detalladas en el sitio web oficial de ASIO4ALL o póngase en contacto con nuestro equipo de soporte técnico para obtener ayuda.

❺ Botón de encendido y apagado

Para encender o apagar la alimentación del módulo, mantenga pulsado el botón de apagado durante 3 segundos para apagarlo. (Mantener pulsado durante 10 segundos en el estado de apagado forzará el modo de actualización de firmware).

❻ Botón de reinicio forzado

Utilice este botón cuando el dispositivo tenga problemas o se bloquee. Use un alfiler u otra herramienta similar para presionar suavemente este agujero y reiniciar forzosamente el dispositivo.

❼ Interfaz de alimentación del MÓDULO

Utilice el adaptador de corriente original. Si necesita usar un adaptador de corriente adicional, siga las especificaciones detalladas del dispositivo para evitar dañar los componentes internos debido a una corriente excesiva.
Voltaje de entrada: 100-240V
Voltaje/corriente de salida: 12V/2A
Tipo de conector de entrada: Φ5,5*2,0*11mm/90°, positivo interno y negativo externo

❽ Conector de auriculares

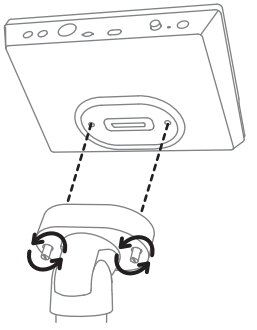
Interfaz de salida de audio estéreo para auriculares.
Especificaciones del conector: 3,5mm (1/8 pulgadas) TRS
Impedancia de salida: $<1\,\Omega$ (carga de $32\,\Omega$)
Potencia de salida: 125mW ($32\,\Omega$)
Relación señal/ruido: $\geqslant$85dB (A-wt)

❾ Interfaz ENTRADA AUX

Interfaz de entrada de audio estéreo, al conectar un cable de audio, silenciará automáticamente el audio Bluetooth y priorizará el audio AUX IN. Especificaciones del conector: 3,5mm (1/8 pulgadas) TRS
Impedancia de entrada: $\geqslant 10k\Omega$

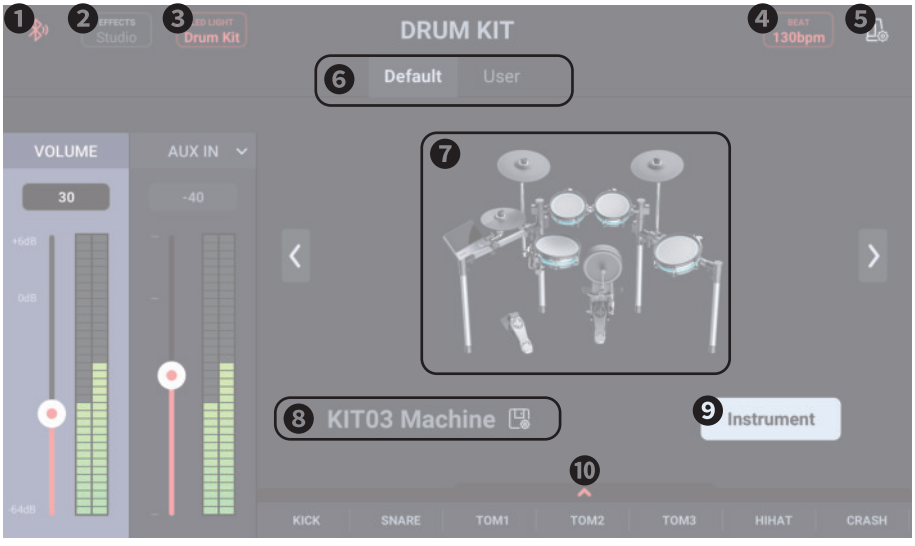
❿ Conector de base de datos del host

El conector de base de datos del host es el puerto principal para la transmisión de datos de señales/luces del tambor.
Método de instalación: El conector de la base de datos del host está integrado en el soporte. Para conectar el host al soporte, simplemente inserte el host en el conector de la base y apriete los tornillos para fijarlo.
(Nota: El módulo es un instrumento electrónico altamente preciso. No obstruya las aberturas de ventilación en la parte inferior y los lados para evitar problemas de disipación de calor. Evite usarlo en entornos extremos o permitir que líquidos ingresen al interior. Mantenga limpios los puertos de conexión de datos, ya que la obstrucción por cuerpos extraños puede causar un mal funcionamiento del producto).



OPERACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DEL KIT DE BATERÍA

1. Información de Barra de Navegación



1 Visualización del estado Bluetooth:

Habilitado pero desconectado

Conectado

Nota: el emparejamiento Bluetooth es uno a uno; si usa un nuevo dispositivo para conectar Back beat, deshabilite primero el dispositivo Bluetooth anteriormente conectado.

2 Visualización del interruptor de EFFECTS (EFECTOS):

Clique para cambiar de estados

EFFECTS Studio — EFFECTS habilitado

EFFECTS Studio — EFFECTS deshabilitado

Nota: consulte la operación de la interfaz principal de EFECTOS para detalles.

3 Conmutación de modo de control de LUZ LED:

Clique para conmutar estados

LED LIGHT Global — Modo GLOBAL

LED LIGHT Drum Kit — Modo KIT DE BATERÍA

Nota: consulte Instrumento – LUZ LED para detalles de operación

4 Visualización del interruptor de CLICK del metrónomo:

El BPM actual se muestra aquí, haga clic para conmutar estados

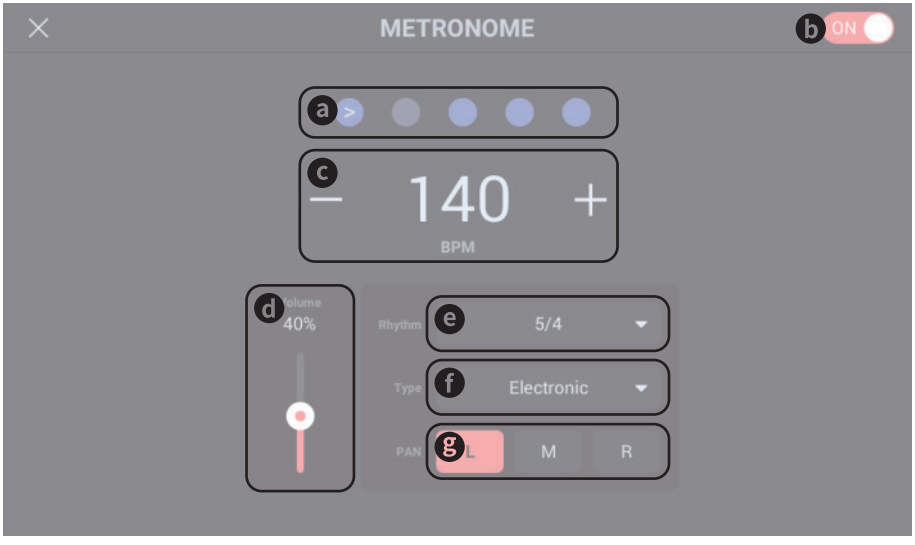
BEAT 130bpm — CLICK du CLICK de metrónomo habilitadoactivé

BEAT 130bpm — CLICK de metrónomo deshabilitado

2. Habilitar Metrónomo y Ajustes de Metrónomo

❺ Botón de Ajuste de CLICK de Metrónomo

Haga clic para ingresar a los ajustes de CLICK



5-a. Visualización de TIEMPO del Metrónomo:

Clique para conmutar estados: incluyendo:

- DOWN BEAT
- UP BEAT
- SIN TIEMPO

5-b. Visualización de CLICK del metrónomo:

Clique para conmutar estados:
Estado con CLICK del metrónomo habilitado ON
Estado con CLICK del metrónomo deshabilitado OFF

5-c. Visualización de BPM del Metrónomo:

Clique para conmutar estados

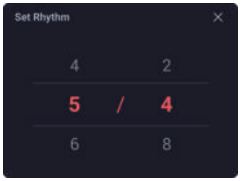
- DOWN BEAT
- UP BEAT
- SIN TIEMPO

5-d. VOLUMEN del Metrónomo:

Clique o arrastre o resalte para usar el codificador para ajustar el parámetro.
Parámetro de ajuste de codificador:
0%-100%

5-e. Visualización de TIEMPO del Metrónomo:

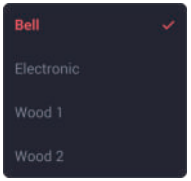
Toque la ventana emergente para cambiar el TIEMPO actual



Ajustes de TIEMPO del metrónomo:
Haga clic en número o arrastre para cambiar el valor actual
Número superior 1-9
Número inferior 2, 4, 8

5-f. Visualización de tipo de sonido del metrónomo:

Haga clic en la Ventana emergente para cambiar el tipo de sonido actual



Ajustes de tipo de sonido del metrónomo:
Toque el tipo de sonido para cambiar el sonido de metrónomo

COW BELL	WOOD 2
ELECTRONIC	TRADITION
WOOD 1	

5-g. Visualización de PAN del sonido del metrónomo:

Toque para cambiar la salida de PAN del sonido del metrónomo

❻ Visualización de kit rápido (imagen):

Toque y seleccione DEFAULT/
Visualización de contenido de kit USER → USER: haga clic para añadir nueva imagen de kit de batería de USER
Visualización de contenido de kit SET LIST → SET LIST: haga clic para añadir nueva imagen de kit de batería de SET LIST

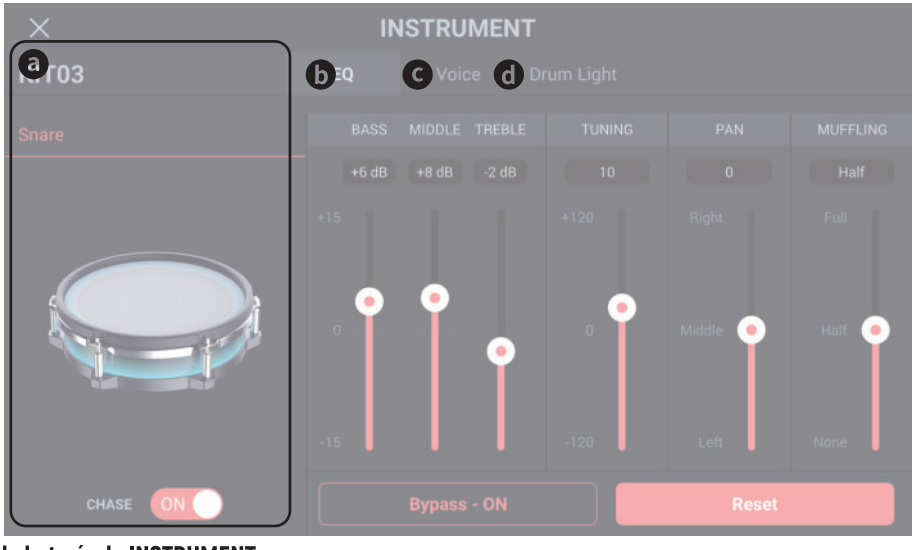
❼ Visualización de imagen de kit de batería (imagen)

Toque [❮ / ❯ de la imagen de kit de batería) o gire el codificador cuando otras opciones no se seleccionan para conmutar kit de batería.

❽ Información de texto de kit de batería (imagen)

Haga clic (cambiar icono de texto) en la ventana emergente para cambiar el nombre actual y añada el kit de batería al kit USER (Nota: el nombre del kit DEFAULT no se puede cambiar)

3. ❾ Ajuste de Kit de Batería y Guardar Ajustes



9-a. Ajuste del kit de batería de INSTRUMENT

La interfaz de INSTRUMENT es el ajuste para el kit de batería. El EQ, tono y LED del kit de batería actual se pueden combinar y guardar como el kit de batería de User.

Selección de tambor:

Se muestra el kit de batería y el tambor actual; el estado predeterminado de CHASE está activado; en este momento, puede usar una baqueta para golpear cualquier tambor y seleccionar uno para cambiar; cuando el estado de CHASE está DESACTIVADO, la función de golpear el tambor está desactivada y puede hacer clic en la lista desplegable de la barra de información del tambor para seleccionar manualmente un tambor para cambiar sus parámetros.

9-b. Operación de Opciones Principales de EQ

Para ajustar los parámetros del tambor seleccionado, puede clicar y arrastrar o resaltarlo para usar el codificador para ajuste de parámetro.

BAJOS	-15dB ~ +15dB	**AFINACIÓN**	-120 ~ 120	Ajuste el tono del tambor actual en incrementos de medio tono cada 10 cuadrículas, con un rango de cambio de -12 a +12 semitonos.
MEDIOS	-15dB ~ +15dB	**PAN**	Left ~ Middle ~ Right	Ajuste la imagen sonora del tambor actual, con el valor predeterminado Middle (centro), Left (izquierda), Right (Derecha).
AGUDOS	-15dB ~ +15dB	**AMORTIGUACIÓN**	None ~ Half ~ Full	Ajuste el efecto de amortiguación del tambor actual: None significa sin efectos, Half reducirá parcialmente el armónico y acortar la duración del sonido; Full reducirá aún más el armónico y acortará al máximo la duración del sonido.

Bypass
Bypass-ON: El sonido no se somete al procesamiento de EQ.
Bypass-OFF: El sonido se somete al procesamiento de EQ.
Salir de la página de EQ restablecerá el estado a OFF.



Reset
Restablece los parámetros de EQ del tambor seleccionado a cero.

9-c. Operación de Opciones Principales de VOICE (VOZ)

FILTERS
Seleccione el conjunto de tonos que desea cambiar y haga clic para elegirlo.

Current Selection
Los tonos que se están aplicando actualmente en el tambor seleccionado.

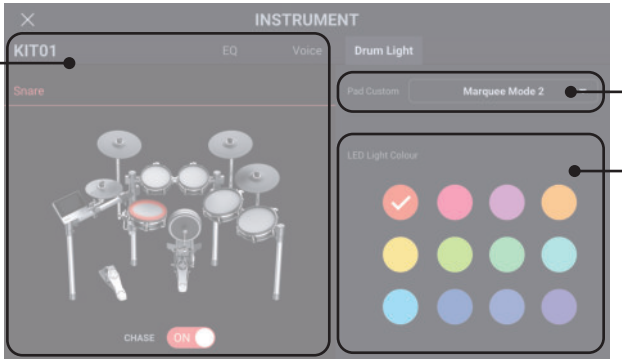


SAVE
Cuando esté editando el conjunto de tambores DEFAULT, haga clic en SAVE para guardarlo como un nuevo conjunto de tambores de usuario. Si está editando un conjunto de tambores de usuario, haga clic en SAVE para guardarlo directamente en el conjunto de tambores actual.

INSTRUMENT
Seleccione un tono individual para reemplazarlo. Haga clic para elegir el tono que desea reemplazar actualmente.

9-d. Operación de Opciones Principales de LED Light (Luz LED)

Descripción de la configuración preestablecida del Kit de Batería LED Los conjuntos de tambores correspondientes pueden guardar la configuración preestablecida LED. Cuando se ingresa por defecto, el CHASE está activado, lo que permite golpear cualquier tambor para seleccionar el tambor que se va a cambiar. Cuando el CHASE está desactivado, la función de golpear el tambor se desactiva y se puede seleccionar manualmente el tambor para cambiar el color LED desde el menú desplegable de información del tambor.



Selección del modo de visualización LED

Selección de colores LED del tambor actual

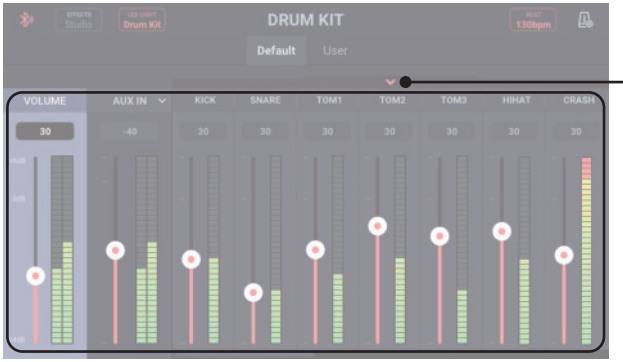
4. ⑩ Operación de Volumen

Contenido de visualización de volumen
Clique y arrastre o resalte para usar el codificador para el ajuste de parámetro

SALIDA PRINCIPAL DE VOLUMEN	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO - BACKING (Haga clic en la imagen desplegable)	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

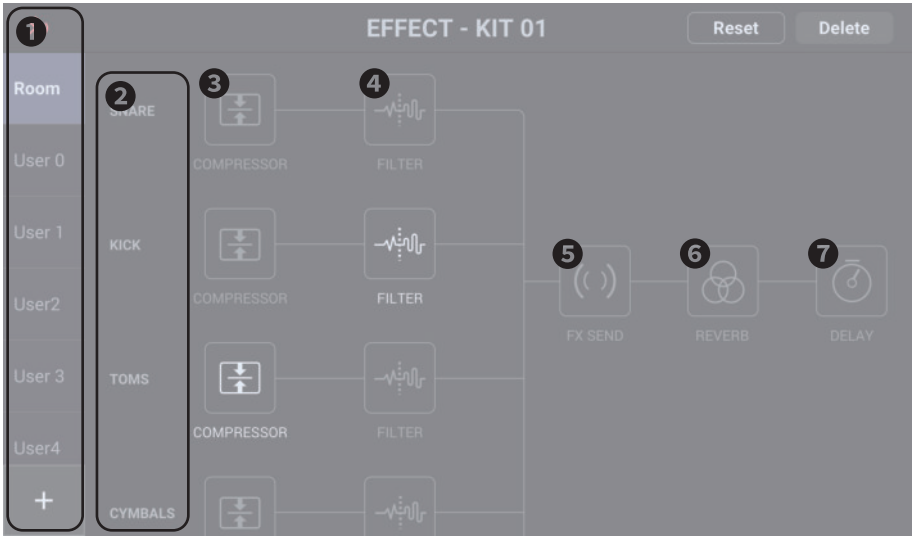
HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



Clique para mostrar los volúmenes de más tambores

OPERACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DE EFFECTS (EFECTOS)



❶ Operaciones del Grupo Preestablecido EFFECTS

Preajustes de EFFECTS y opciones de usuario: seleccione cualquier kit de batería actual para activar los efectos asociados; al hacer clic en +(icon), se pueden agregar más kit de batería; una vez que el kit de batería actual ingresa a la interfaz principal de EFFECTS, simplemente seleccione cualquier kit preestablecido para que coincida con el kit de batería actual (Drum Kit EFFECTS).

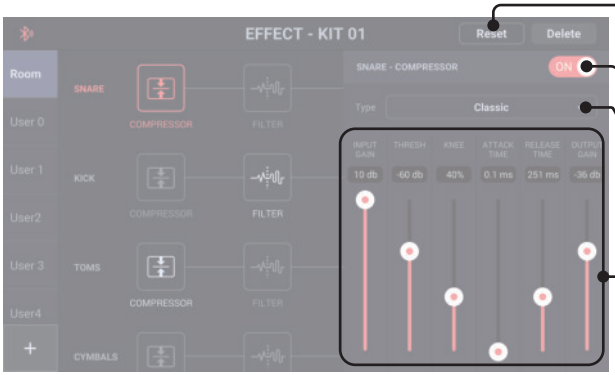
❷ Flujo de Audio del Canal EFFECTS

SNARE - Flujo de audio del efecto del canal de caja
KICK - Flujo de audio del efecto del canal de bombo
TOMS - Flujo de audio del efecto del canal de mezcla de todos los tambores
CYMBALS - Flujo de audio del efecto del canal de mezcla de platillos
BACKING - Flujo de audio del efecto del canal de música de fondo

❸ Ajuste de Parámetros del COMPRESSOR

Botones de Efecto del COMPRESSOR

Desactivar Activar Ajuste de parámetro



Restore
Restaurar los parámetros predeterminados del grupo de efectos seleccionado actualmente

COMPRESSOR Interruptor del canal actual COMPRESSOR
Para utilizar efectivamente los ajustes del COMPRESSOR, es necesario activar este interruptor para que esté en ON

COMPRESSOR Type Selección de tipo
Haga clic para desplegar la selección de tipo
Classic: comprima directamente la señal de entrada
Feedback: devuelva parte de la salida a la entrada para comprimir, lo que produce cambios mínimos en la forma y la respuesta de frecuencia

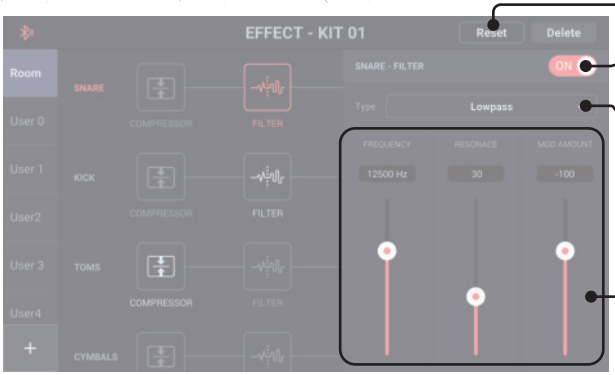
Ajuste de Parámetro del Tipo Actual de Compressor
Haga clic para arrastrar o seleccione para resaltar para ajustar los parámetros con el codificador
Type (Tipo): Classic: comprima directamente la señal de entrada / Feedback: devuelva parte de la salida a la entrada para comprimir, lo que produce cambios mínimos en la forma y la respuesta de frecuencia.

Tipo	Parámetros	Descripción
Ganancia de entrada	-60dB --10dB	--
Umbral límite de presión	-60dB --0dB	Este parámetro determina el volumen de entrada cuando el compresor comienza a funcionar,
Punto de inflexión	0%--100%	Este parámetro determina la suavidad de la variación del volumen comprimido (cuanto mayor sea el valor, más evidentes serán los cambios bruscos)
Attack Time	0.1ms --8ms	Este parámetro determina el retardo antes de que el compresor entre en acción después de recibir la señal de entrada
Release Time	40ms --251ms	Este parámetro determina el tiempo que el compresor tarda en dejar de funcionar una vez que la señal ha disminuido por debajo del umbral de Thresh.
Ganancia de salida	36dB --0dB	--

Ajustes de Parámetro de FILTER

4 Botón de efecto de FILTER

Desactivar Activar Ajuste de parámetro



Restore
Restaurar los parámetros de FILTER actual a los predeterminados

Interruptor del canal actual FILTER
Para utilizar efectivamente los ajustes de parámetro de FILTER, es necesario activar este interruptor para que esté en ON

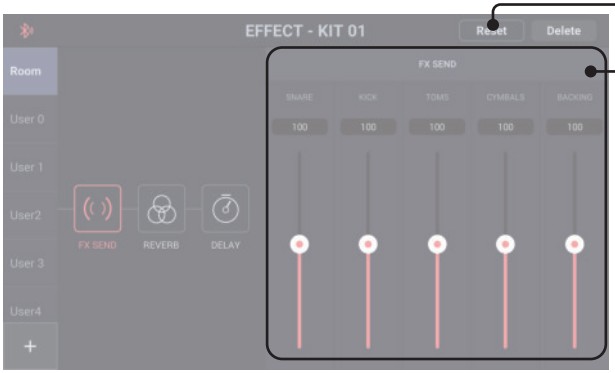
Selección de tipo de FILTER Type
Haga clic para desplegar la selección
de tipo
Lowpass: filtro de paso bajo
Bandpass: filtro de paso de banda
Highpass: filtro de paso alto

Proporción del canal FILTER actual
Haga clic para arrastrar o seleccione para resaltar para ajustar los parámetros con el codificador

Tipo	Parámetro	Descripción
Frequency	46Hz --12500Hz	Frecuencia de corte del filtro
Resonance	0--100	Cantidad de ganancia cerca de la frecuencia de corte del filtro
Mod Amount	-100--0--+100	Amplitud de modulación de la frecuencia de corte del filtro, si es 0 no hay modulación, si es mayor que 0 se modula desde la frecuencia de corte hasta una dirección mayor que la frecuencia, con +100 la amplitud de modulación hacia adelante es máxima, de la frecuencia a 12500 Hz, si es menor que 0 se modula desde la frecuencia hasta una dirección menor que la frecuencia, con -100 la amplitud de modulación hacia atrás es máxima, de la frecuencia a 46 Hz; la frecuencia de modulación es 3 Hz.

❺ Ajuste de Parámetro de FX SEND

Desactivar Activar Ajuste de parámetro



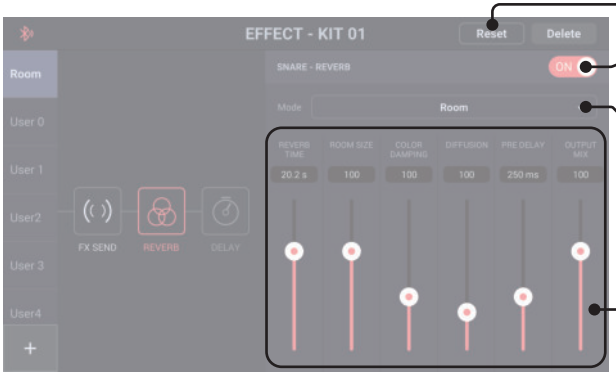
Restore
Restaurar los parámetros de FX SEND actual a los predeterminados

Proporción del canal FX SEND actual
Haga clic para arrastrar o seleccione para resaltar para ajustar los parámetros con el codificador

Tipo	Parámetro	Descripción
Caja	0 -- 100	Canal de caja
Bombo	0 -- 100	Canal de bombo
Toms	0 -- 100	Canal mixto de todos los toms
Platillos	0 -- 100	Canal mixto de todos los platillos
Fondo	0 -- 100	Canal de música de fondo

❻ Botón + Imagen de Efecto REVERB

Desactivar Activar Ajuste de parámetro



Restore
Restaurar los parámetros de REVERB actual a los predeterminados

Interruptor del canal actual REVERB
Para utilizar efectivamente los ajustes de parámetro de REVERB, es necesario activar este interruptor para que esté en ON

Selección de modo de REVERB Type
Haga clic para desplegar la selección de modo
Room: Reverberación de la habitación
Hall: Reverberación del salón
Church: Reverberación de la iglesia
Plate: Reverberación de placa
Spring: Reverberación de resorte

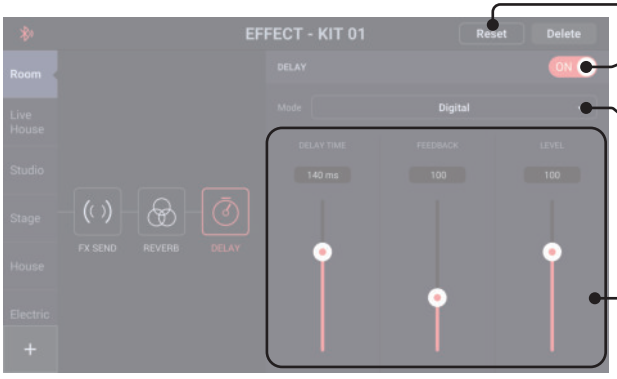
Ajuste de parámetro de modo FILTER actual
Haga clic para arrastrar o seleccione para resaltar para ajustar los parámetros con el codificador

Tipo	Parámetro	Descripción
Reverb Time	0.5s--20.2s	La duración de la atenuación de reverberación, cuanto mayor sea el valor, más lenta será la atenuación de reverberación.
Room Size	0--100	Simula el tamaño del espacio, cuanto mayor sea el valor, mayor será el espacio de reverberación formada.
Color Damping	0--50--100	El brillo del sonido de la reverberación, cuanto menor sea el valor, más profundo será el tono del sonido, cuanto mayor sea el valor, más brillante será el tono del sonido.
Diffusion/Softness	0--100	Este valor determina la densidad del sonido de reflexión en el espacio. Cuanto mayor sea el valor, más denso será la reverberación y más suave será la percepción auditiva.
Pre-Delay	0-250ms	Ajuste la duración del retardo del sonido de reverberación y del sonido directo.
Output Mix	0--100	Ajuste la cantidad de mezcla del sonido húmedo de eco.

Tipo	Parámetro	Descripción
Decay	0--100	La duración de la atenuación de reverberación, cuanto mayor sea el valor, más lenta será la atenuación.
Color Lowshelf	0--100	El filtro de estantería ajusta el brillo del tono. Cuanto menor sea el valor, más profundo será el tono, y cuanto mayor sea el valor, más brillante será el tono.
Hi Damp	0--100	Suprime las frecuencias altas en la reverberación. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la supresión de frecuencias altas.
Pre-Delay	0-250ms	Ajuste la duración del retardo del sonido de reverberación y del sonido directo.
Output Mix	0--100	Ajuste la cantidad de mezcla del sonido húmedo de eco.

7 Descripción sobre Ajuste de Parámetros de DELAY

Desactivar Activa Ajuste de parámetros



Restore
Restaurar los parámetros de DELAY actual a los predeterminados

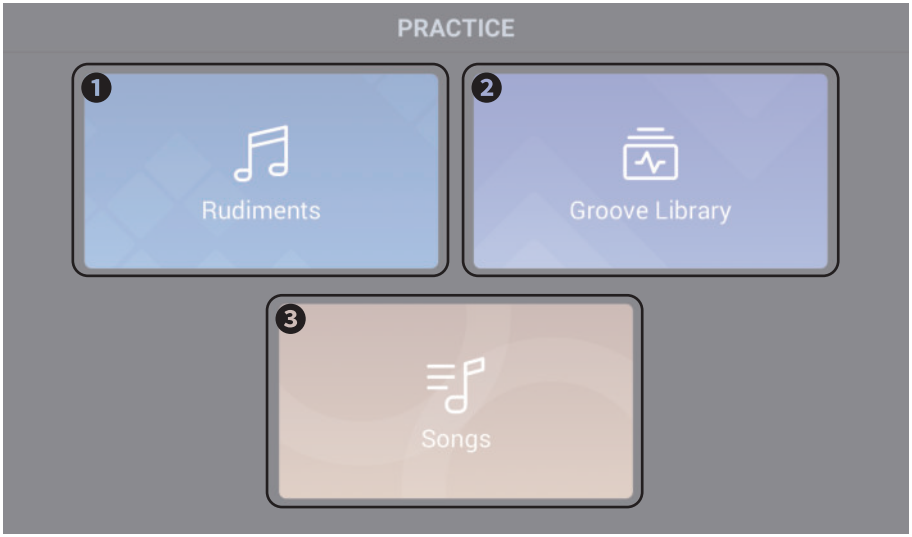
Interruptor del canal actual DELAY
Para utilizar efectivamente los ajustes de parámetro de DELAY, es necesario activar este interruptor para que esté en ON

Selección de modo de DELAY
Digital: Retraso digital
Analog: Retraso analógico, para recrear el efecto de retraso del circuito eléctrico
Tape: Retraso de cinta, para recrear el retraso de la cinta magnética
Echo: Cinta
Pingpong: Retraso pingpong, donde el sonido retrasado rebota entre los canales izquierdo y derecho

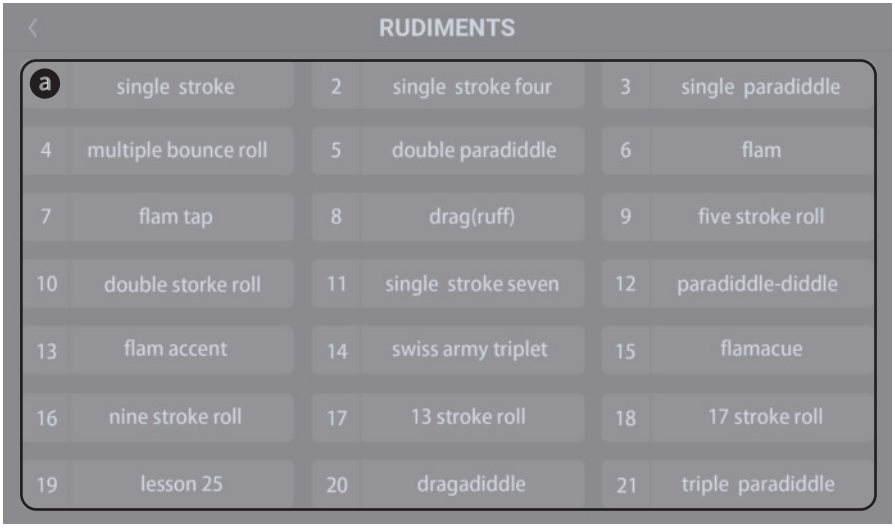
Ajuste de parámetro de modo DELAY actual
Haga clic para arrastrar o seleccione para resaltar para ajustar los parámetros con el codificador

Tipo	Parámetro	Descripción
Delay Time	40ms -- 200ms	Duración del retardo
Feedback	0 -- 100	La cantidad de retroalimentación de retardo retenida, cuanto mayor sea el valor, más tiempo se retendrá la
Level	0% -- 100%	retroalimentación de retardo

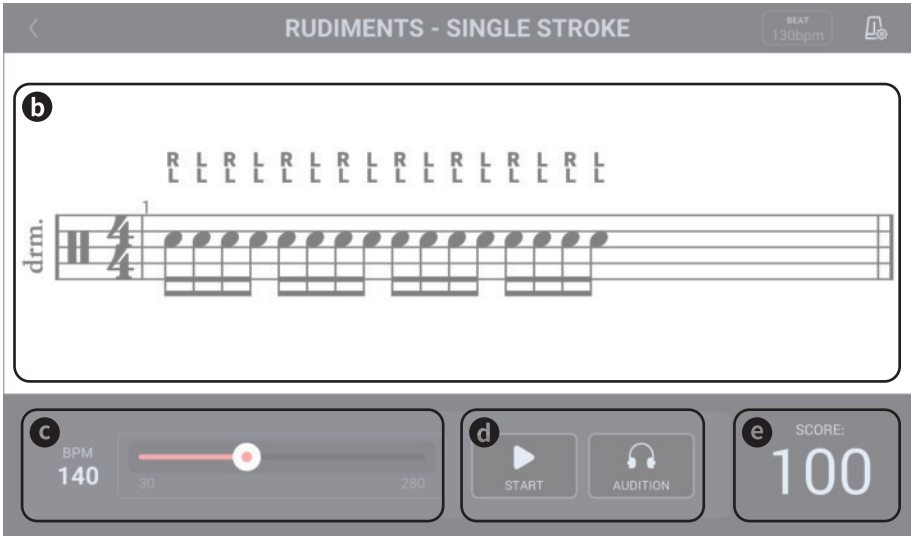
OPERACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DE PRACTICE (PRÁCTICA)



❶ Interfaz de Práctica de RUDIMENTS (RUDIMENTO)



El ejercicio de RUDIMENTS es el estándar de habilidades de caja (snare drum) en la música, que abarca 40 ejercicios básicos destinados a desarrollar la destreza y el sentido del ritmo de los percusionistas. Estos ejercicios son fundamentales no solo para principiantes, sino que también proporcionan una base técnica sólida para los músicos profesionales. Constituyen un lenguaje universal en el mundo de la música, beneficiando tanto a los intérpretes de snare tambor como a los músicos que exploran otros instrumentos de percusión.



1-a. Selección de barra de práctica de RUDIMENTS

Haga clic para acceder a la selección de la barra de práctica

1-b. Visualización de partituras de RUDIMENTS

Las partituras de RUDIMENTS mostrarán las letras L y R, que representan la mano izquierda y derecha, respectivamente, para indicar el ejercicio de manos izquierda y derecha en el ejercicio actual. Durante el ejercicio de RUDIMENTS, se mostrará el progreso de la partitura de la batería, y se registrará la detección de golpes de caja (Snare), mostrando si los golpes actuales son precisos. Cada vez que se muestre un golpe impreciso, aparecerá en rojo para indicar un golpe incorrecto.

1-c. Visualización del metrónomo de RUDIMENTS

El BPM muestra la velocidad actual. Haga clic y arrastre para ajustar la velocidad del metrónomo.
El valor BPM puede ajustarse entre 30 y 280.

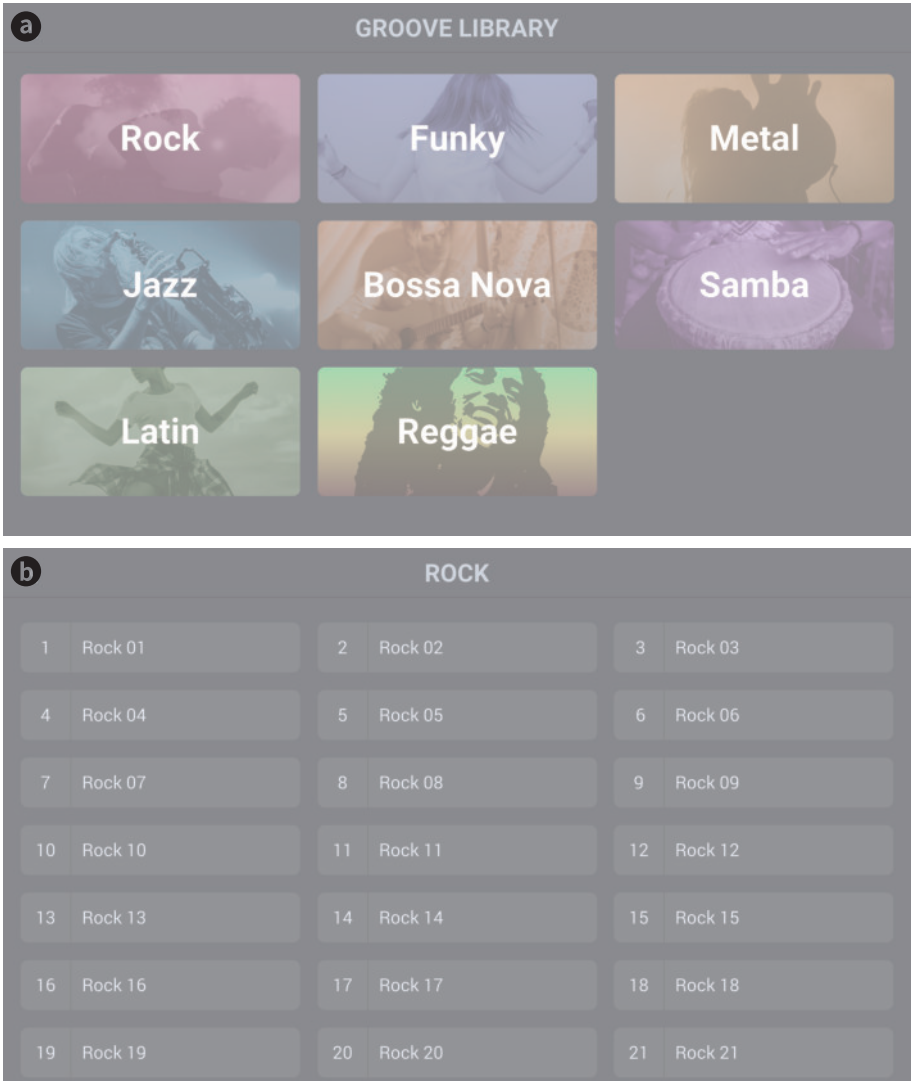
1-d. Instrucciones para ejercitar y escuchar RUDIMENTS

START para comenzar o pausar el ejercicio, AUDITION para escuchar el ejercicio actual.

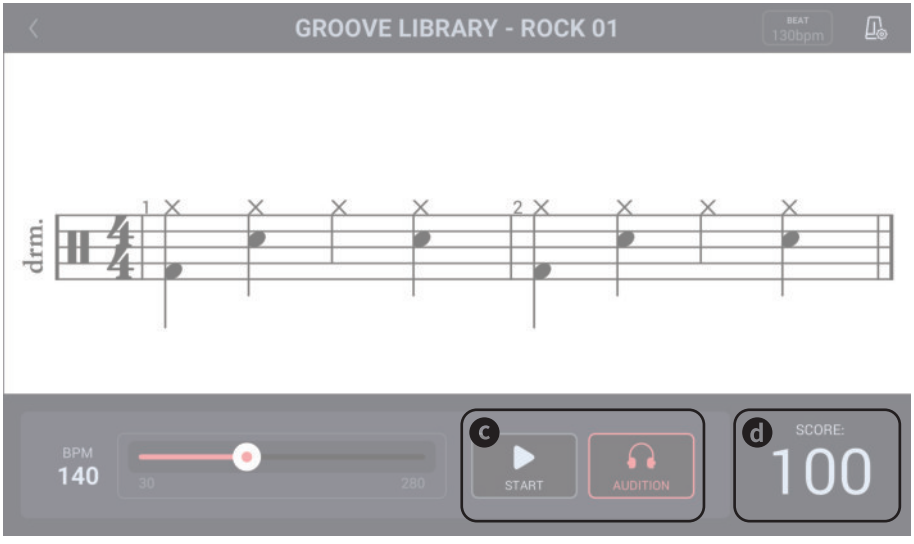
1-e. Visualización de puntuación de RUDIMENTS

Muestra la puntuación actual de los golpes en tiempo real.

❷ Interfaz de Práctica de GROOVE LIBRARY (BIBLIOTECA DE RITMOS)



Cuando los músicos exploran el mundo de la percusión, los ejercicios de groove en la batería se convierten en una herramienta importante para dominar el ritmo y la técnica. Estos ejercicios incluyen una variedad de patrones rítmicos diseñados para desarrollar el sentido del ritmo y la habilidad de los intérpretes. Ya sea que sea principiante o profesional, estos ejercicios le brindarán una experiencia de aprendizaje integral y diversa, y le ayudarán a aplicar estas habilidades en el mundo de la música. Ya sea que le apasione el pop, el rock, el jazz o la música del mundo, los ejercicios de ritmo en la batería le ayudarán a convertirse en un percusionista más destacado.



2-a. Selección de estilo de práctica de GROOVE

Haga clic para seleccionar cualquier estilo y comenzar

2-b. Visualización de partituras de GROOVE LIBRARY

La GROOVE LIBRARY muestra las partituras de percusión en pentagramas, indicando la posición y duración de los golpes.
Durante la práctica en GROOVE LIBRARY, se mostrará el progreso de las partituras de percusión, registrando la precisión de los golpes de GROOVE y mostrando si son correctos. Cualquier golpe incorrecto se resaltará en rojo para indicar el error.
Durante la audición en GROOVE LIBRARY, se mostrará el progreso actual.

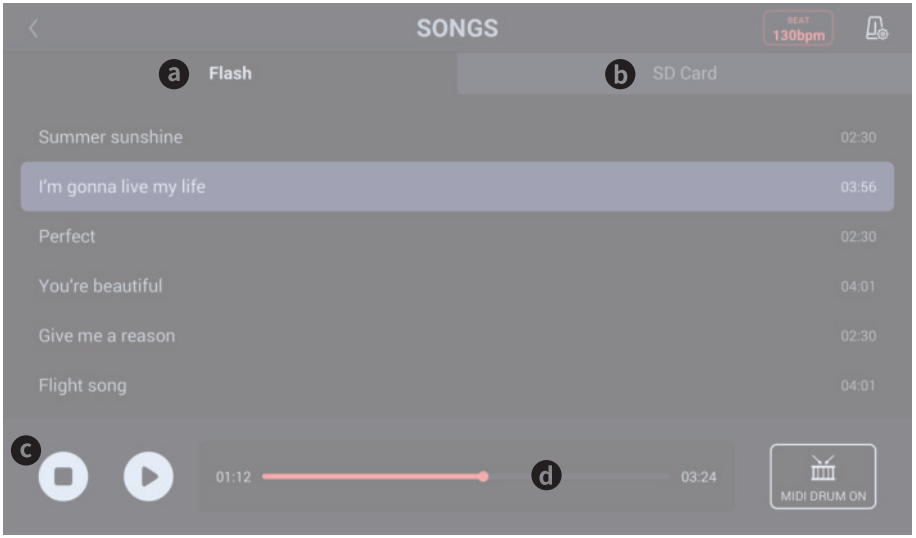
2-c. Práctica y audición de GROOVE

START para comenzar o pausar la práctica, AUDITION para escuchar la práctica actual.

2-d. Visualización de puntuación de GROOVE

Muestra en tiempo real la puntuación de los golpes actuales.

❸ Interfaz de Práctica de SONG (CANCIONES)



3-a. Operación FLASH

Acceda a la opción de tarjeta SD y practique con múltiples canciones DEMO integradas en diferentes estilos.
Seleccione la canción que desee reproducir y comience a practicar.

3-b. Operación de la tarjeta SD

La tarjeta SD admite la lectura de archivos wav y mid,Soporte para archivos wav estéreo de 44.1kHz y 16 bits.las canciones deben almacenarse en la carpeta Song en la raíz de la tarjeta SD (cuando se inserta la tarjeta SD por primera vez en la interfaz de la unidad, se crearán automáticamente las carpetas Song y RECORD).
(La tarjeta SD no está incluida en el producto, admite el formato FAT32 de la tarjeta SD)
Después de la lectura normal, el área de la tarjeta SD mostrará la cantidad de canciones, seleccione la canción que desee reproducir y comience a practicar.

3-c. Restablecer y pausar la reproducción de la canción

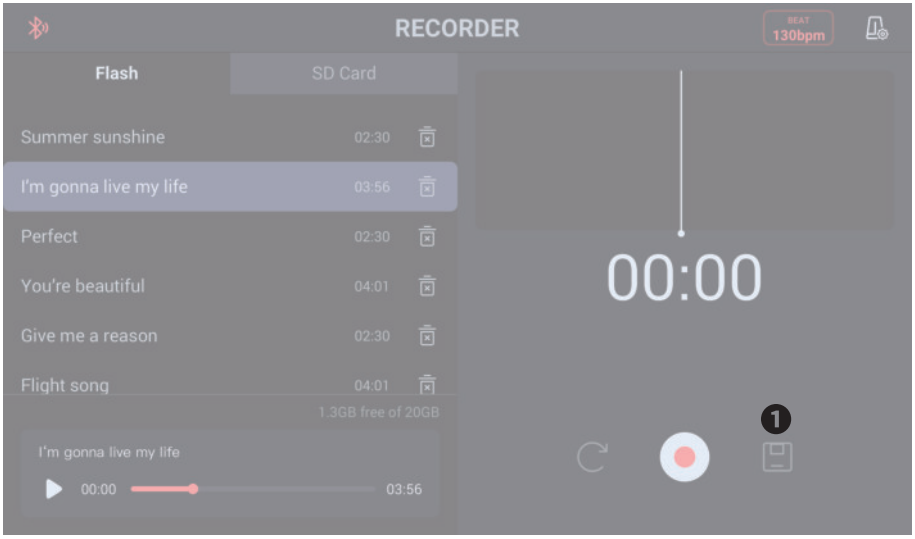
Presione el botón de restablecimiento para volver a reproducir la canción desde el principio.
Presione el botón de reproducción/pausa para reproducir o pausar la canción.

3-d. Barra de progreso de la reproducción de la canción

Muestra el progreso del tiempo de reproducción actual de la canción.

OPERACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DE RECORD (GRABACIÓN)

Almacenamiento y Reproducción de la Grabación



Operación de Guardar Record (Grabación) en Flash

Guarde la grabación de la interfaz de Record actual en el espacio local, incluyendo el nombre, la duración y la tecla de eliminación.

Operación de Guardar Record (Grabación) en Flash

Guarde la grabación de la interfaz de Record actual en el espacio de la tarjeta SD externa. Los archivos grabados se almacenan en la carpeta RECORD en la raíz de la tarjeta SD. La información de grabación almacenada incluye el nombre, la duración y la tecla de eliminación. (Cuando se inserta la tarjeta SD por primera vez en la interfaz de la tarjeta SD del módulo, se crea automáticamente la carpeta Song y RECORD).
(La tarjeta SD no está incluida en el producto, es compatible con el formato FAT32 de la tarjeta SD)

Operación de Reproducción/Pausa de Record (Grabación)

Seleccione y reproduzca/pause la grabación actual en la interfaz de Record. La barra de progreso muestra el progreso actual de la grabación.

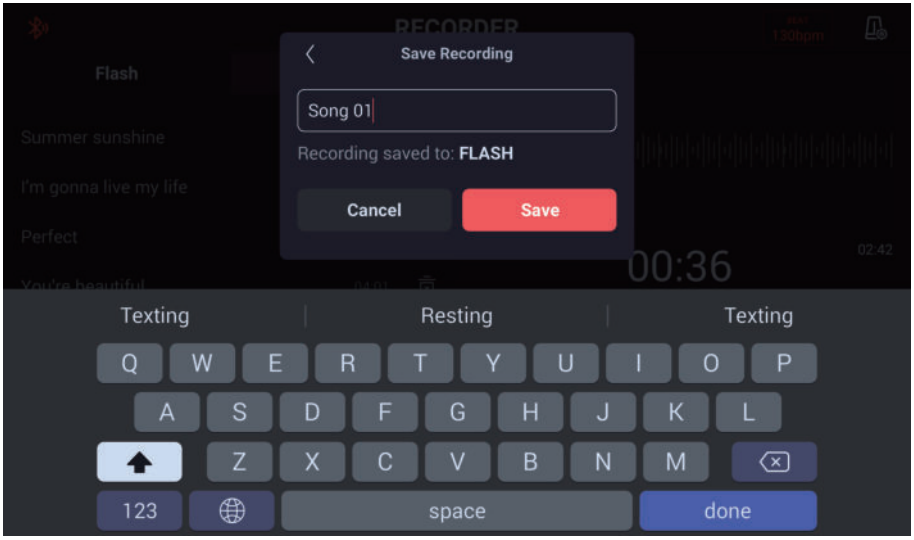
Información de Record (Grabación)

Muestra la forma de onda y la duración de la grabación.

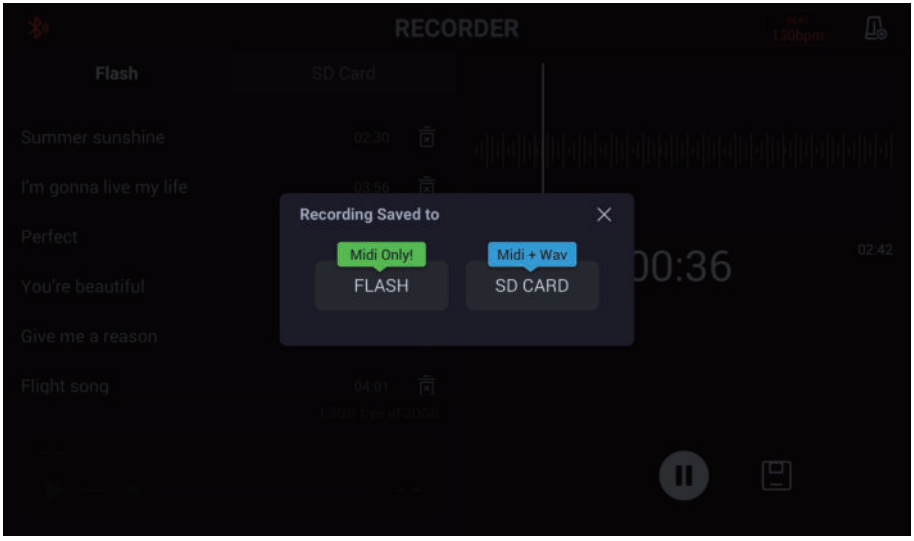
Operación de Almacenamiento de Grabación

El botón de restablecimiento de grabación está diseñado para restablecer la grabación actual; el botón de grabación/pausa se utiliza para grabar/pausar la grabación al hacer clic; botón de almacenamiento, se utiliza para guardar la grabación actual al hacer clic.

❶ Almacenamiento de RECORD (Grabación)

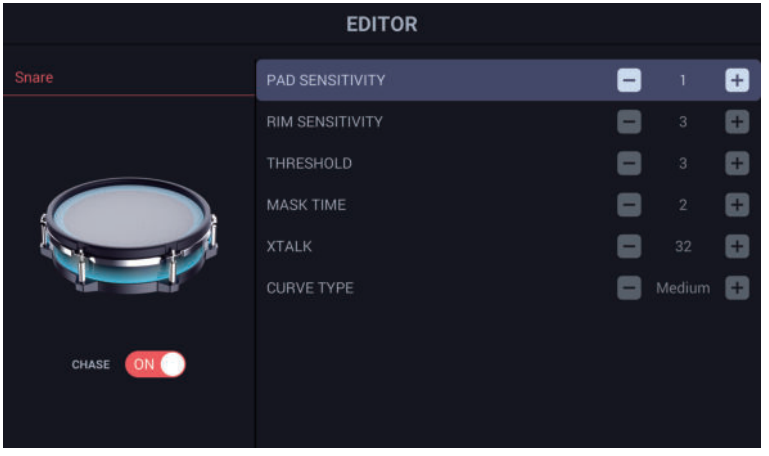


Almacene los archivos de grabación en FLASH o tarjeta SD. Los archivos almacenados en FLASH solo se pueden guardar como archivos MIDI y no se pueden exportar. Los archivos almacenados en la tarjeta SD se pueden almacenar como archivos MIDI+WAV.



Guarde el nombre del archivo de grabación almacenado.

OPERACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DE EDITOR



Parámetros de EDITOR

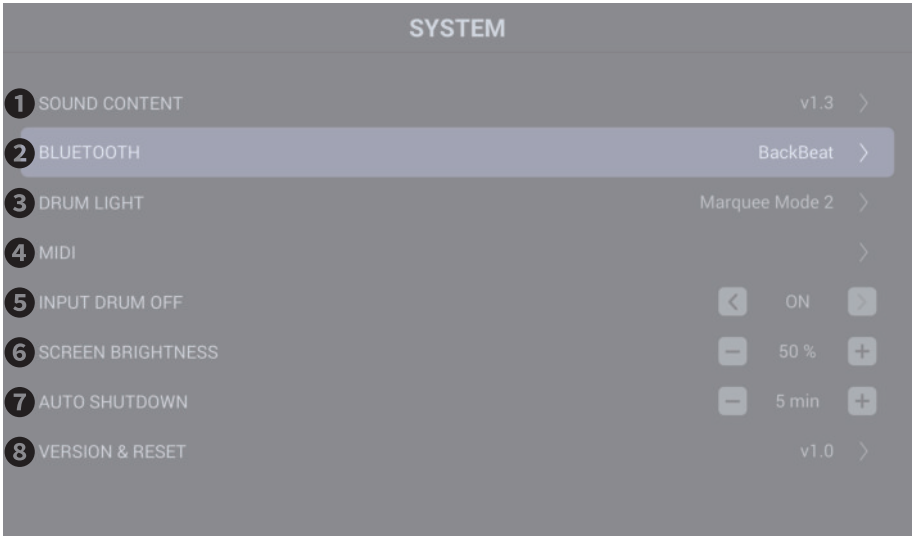
El EDITOR está diseñado para ajustar el disparo actual de los tambores para adaptarse a los parámetros de disparo que mejor se adapten a usted.
Al entrar, el CHASE está predeterminado en ON, lo que le permite golpear cualquier tambor con la baqueta para seleccionar el tambor que deseas ajustar.
Cuando el CHASE está en OFF, la función de golpear los tambores se desactiva, y puede seleccionar manualmente los parámetros del tambor deseado desde el menú desplegable de información del tambor.

Ajuste de parámetros relacionados:

Seleccione y resalte, luego ajuste el parámetro usando los botones +- o el codificador.
PAD SENSTICITY (SENSIBILIDAD DEL PAD): 1 ~ 32
Esta es la sensibilidad de la señal electrónica generada por golpear el pad. Hace que el sonido del instrumento sea más fuerte, pero en realidad refleja la intensidad de la señal. Debe ajustarse al golpe más suave que realice. Si se configura demasiado alto, los parámetros siguientes requerirán más esfuerzo para mantener una interpretación limpia.
RIM SENSTICITY (SENSIBILIDAD DEL RIM): 1 ~ 32
Similar a la sensibilidad del pad, pero dirigido específicamente a los bordes de tambores o platillos.
THRESHOLE (UMBRAL): 1 ~ 32
Establece el umbral mínimo de activación. Un umbral bajo puede ser interferido por otras vibraciones, mientras que uno alto puede activar sonidos muy fuertes. Esto debe coordinarse estrechamente con el TIEMPO DE MÁSCARA y el XTalk para garantizar que la señal de activación se reproduzca adecuadamente.
MASK TIME (TIEMPO DE MÁSCARA): 1 ms ~ 32 ms
Es el intervalo de tiempo para las vibraciones excesivas generadas por golpes sucesivos en la misma área. Si se configura demasiado alto, técnicas como el "Ghost Note" pueden perder muchas notas. Si se configura demasiado bajo, puede ser necesario ajustar el umbral y el XTalk para compensar.
XTalk: 0 ~ 100
Es un control especializado que evita que el golpe en un pad adyacente al tambor active otros tambores. Debe ajustarse lo suficientemente alto como para ignorar golpes muy fuertes. Si se configura demasiado alto, afectará al umbral y al tiempo de máscara.
Tipo de curva: LINEAL - LOUD - LOG - EXP
LINEAL = Curva de señal suave de suave a fuerte.
FUERTE = Es una curva lineal que comienza desde una posición más alta en el rango de velocidad.

LOG = Curva logarítmica. De hecho, es la curva más comúnmente utilizada por la mayoría de los bateristas.
EXP = Curva exponencial que obtiene velocidades más altas en todo el rango de velocidad antes.
Consejo profesional: realice ajustes leves y recuerde que todos estos parámetros están interrelacionados. Si uno se configura demasiado alto, afectará a los demás parámetros. Es mejor realizar ajustes pequeños y luego volver a tocar de manera normal durante un tiempo. Asegúrese de lograr el efecto deseado durante la interpretación real.

OPERACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL DE SYSTEM (SISTEMA)

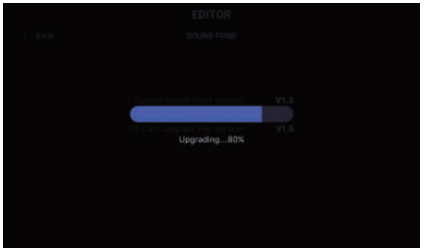


1 SOUND CONTENT (BIBLIOTECA DE TIMBRES)

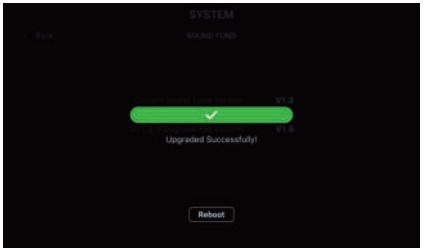
La versión actual muestra la versión de la biblioteca de sonidos del módulo, mientras que SD Card Upgrade File Version (la versión del archivo de actualización de la tarjeta SD) muestra la versión de la biblioteca de sonidos del archivo de actualización cargado en la tarjeta SD externa. Si hay un archivo de actualización relevante en la tarjeta SD conectada, se mostrará el contenido de la versión y podrá presionar "Upgrade (Actualizar)" para actualizar la biblioteca de sonidos. El archivo de actualización debe almacenarse en el directorio raíz de la tarjeta SD y el nombre del archivo es: "BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf", donde xx es el número de versión específico (el archivo de actualización de la biblioteca de sonidos solo es compatible con el archivo de la actualización oficial de BackBeat de Donner) (el producto no viene con una tarjeta SD, admite formato FAT32).



Actualización exitosa de la biblioteca de sonidos de SOUND CONTENT



Error de actualización de la biblioteca de sonidos de SOUND CONTENT



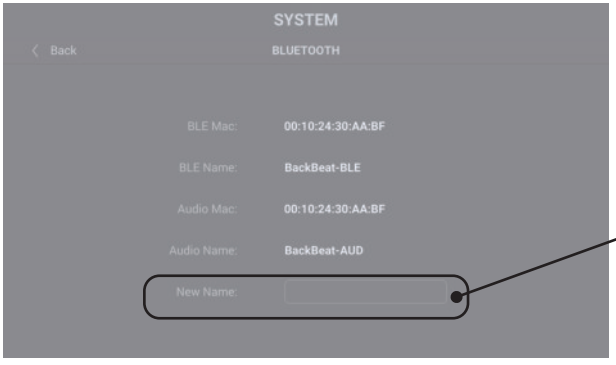
Progreso de actualización de la biblioteca de sonidos de SOUND CONTENT

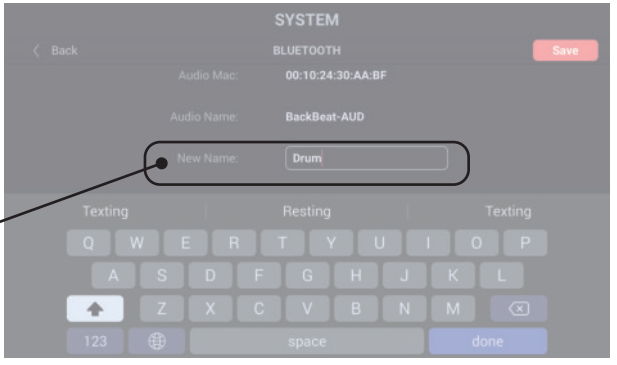
❷ BLUETOOTH

Información del sistema BLUETOOTH

El nombre predeterminado de Bluetooth es: BackBeat-AUD. Cuando conecte Bluetooth e ingrese a la aplicación Donner Play, se le pedirá que use BackBeat-BLE para la transmisión de señal.

Nota: Al renombrar el nombre de BLUETOOTH, se añadirá el sufijo predeterminado -AUD.





BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF muestra la dirección del protocolo Bluetooth
BLE Name: Back Beat-BLE muestra el nombre de Bluetooth.
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF muestra la dirección del protocolo de audio Bluetooth.

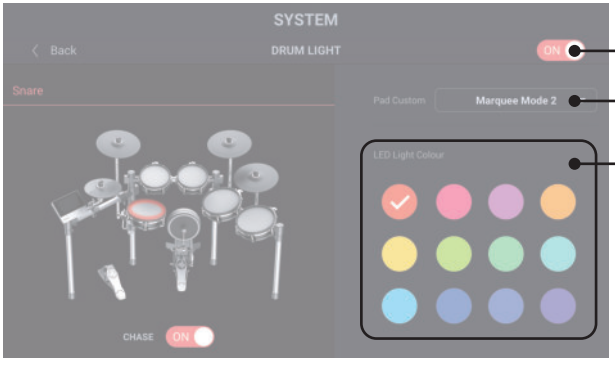
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF muestra el nombre del audio Bluetooth.
Nuevo nombre: [redacted] Haga clic para cambiar el nombre de Bluetooth.

Frecuencia de Bluetooth	2,4 GHz~2,48 GHz
Potencia de transmisión de Bluetooth	<8 dBm (EIRP)
Versión de Bluetooth	V5.0

❸ CAMBIO DE PRESET GLOBAL DE LED LIGHT (LUZ LED)

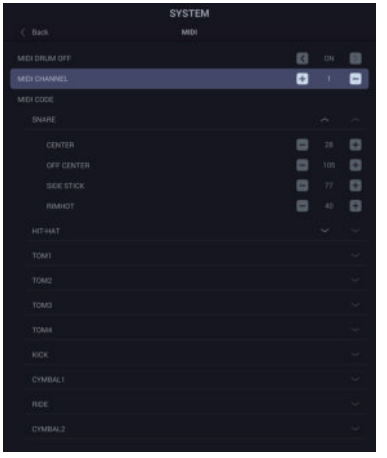
Preajustes de LED LIGHT (LUZ LED) global del tambor, que se asocia de forma predeterminada a 

LED LIGHT - Global (LUZ LED - Global) de la página DRUM KIT, cuando se selecciona LED LIGHT - Global, la luz mostrará la configuración actual.
Instrucciones de selección del tambor: golpee cualquier tambor para seleccionarlo, después de seleccionar un tambor, aparecerá una indicación visual; una vez seleccionado, haga clic en cualquier color en el lado derecho para cambiar el color actual del tambor.



Interruptor de LED
Selección del modo de LED
Selección del color LED del tambor actual

❹ CANAL MIDI



El canal MIDI se refiere a la vía de comunicación específica utilizada en la tecnología MIDI (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). El canal MIDI facilita la transmisión y recepción de datos musicales entre varios dispositivos MIDI, como instrumentos electrónicos, computadoras y sintetizadores, desempeñando un papel crucial. Cada canal MIDI permite el control independiente de diferentes elementos musicales, lo que permite la reproducción simultánea de múltiples instrumentos y pistas musicales.
En nuestro producto, la configuración del canal MIDI le permite seleccionar o configurar un canal específico para la comunicación con otros dispositivos MIDI. Esta función es especialmente útil para enrutar datos MIDI al destino correcto o para la cooperación entre diferentes instrumentos.

Nota:
Asegúrese de que el canal MIDI seleccionado coincida con la configuración de otros dispositivos MIDI para garantizar una comunicación y sincronización correctas.

Canal MIDI
Configuración del canal MIDI de salida
Número de canales: 1-16

NOTA MIDI
Seleccione la salida de señal MIDI NOTE (NOTA MIDA) de la posición específica del tambor
Cantidad de MIDI NOTE (NOTA MIDA): 1-127

❺ INPUT DRUM OFF (BATERÍA DE ENTRADA DESACTIVADA)

Reduzca la banda de frecuencia EQ del tambor relevante para Bluetooth, música AUX INPUT para desactivar el tambor para obtener una pista rápida de acompañamiento sin tambor.
Haga clic en ON para activar esta función, y en OFF para desactivarla.

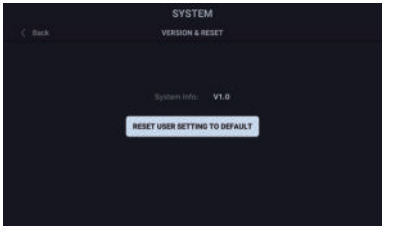
❻ Operación de Brillo de la Pantalla

Visualización de brillo de la pantalla, puede seleccionar un brillo de 1 a 10, haga clic para elegir el brillo de la pantalla.

❼ Salvapantallas Automático

Seleccione el tiempo de activación automática de salvapantallas, puede activar o desactivar (toque OFF para desactivar) esta función y elegir un tiempo de 1 a 60 minutos. Si selecciona 60 minutos, la pantalla entrará automáticamente en modo de salvapantallas después de 60 minutos de inactividad.

❽ Información de Versión y Restauración de Ajustes de Fábrica



Muestra la información actual del sistema
Restablecer todas las USER SETTING (CONFIGURACIONES DE USUARIO) a los ajustes de fábrica
Nota: Después de restablecer, todos los parámetros configurados se restablecerán a los ajustes predeterminados de fábrica. Por favor, proceda con precaución.

LISTA DE KIT DE BATERÍA

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

LISTA DE NOTAS MIDI

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

BIBLIOTECA DE TIMBRES

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

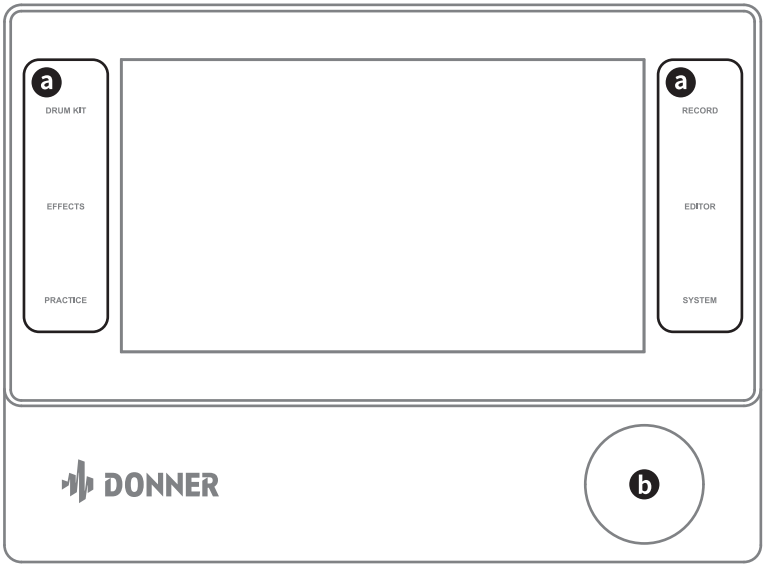
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ХОСТА MODULE

Чистка и обслуживание: Регулярно очищайте поверхность экрана, используя специальное средство для очистки экрана или мягкую чистую ткань. Не используйте агрессивные химикаты или острые предметы для чистки экрана, чтобы избежать царапин и повреждений.
Пыле- и водонепроницаемость: Сенсорные экраны могут иметь определенные классы защиты от пыли и воды. Убедитесь, что вы знаете степень защиты вашего продукта и избегайте попадания в него жидкостей или пыли.
Температурная среда: избегайте использования сенсорного экрана при экстремальных температурах, поскольку это может повлиять на его работу.
Сломанный экран. Если поверхность экрана сломана, треснута или иным образом повреждена, немедленно прекратите его использование и обратитесь в сервисный центр или к специалистам по техническому обслуживанию для ремонта или замены.

1. Работа и использование хост-панели



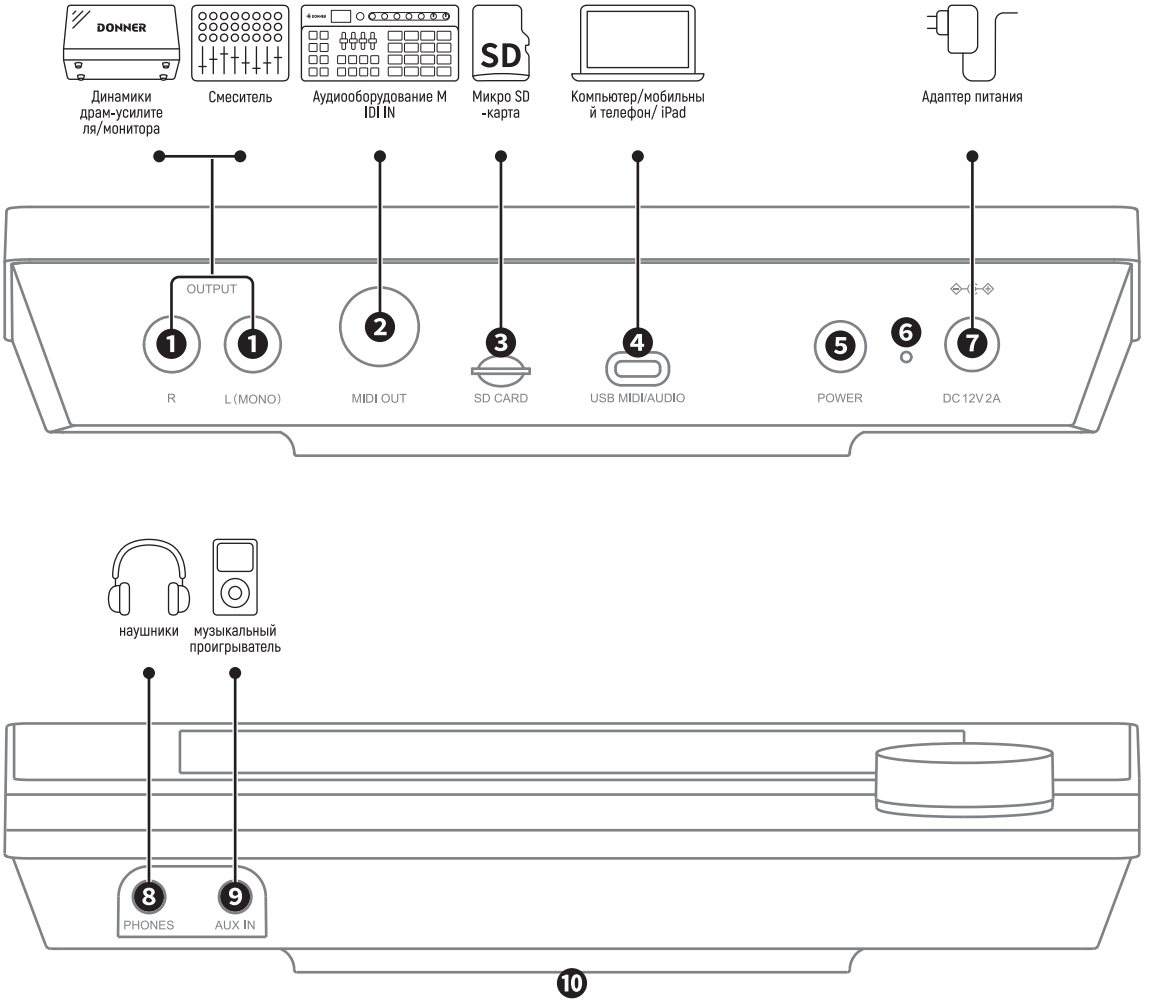
a Сенсорные функциональные кнопки основного интерфейса

Нажмите, чтобы переключить каждую страницу, соответствующую различным дисплеям.Для работы с основным интерфейсом см. инструкции по эксплуатации каждого основного интерфейса.

b Энкодер (с переключателем) Энкодер с переключателем, инструкция по эксплуатации

В главном интерфейсе DRUM KIT по умолчанию поверните энкодер, чтобы переключить набор ударных.Когда вы нажимаете на экран, чтобы выбрать любой столбец параметров с регулировкой параметров, вы можете использовать энкодер для настройки параметров. Этот энкодер имеет функцию клавишного переключения. При нажатии на энкодер вам будет предложено его выбрать. В это время поверните энкодер, чтобы выбрать столбец параметров, который необходимо изменить, а затем используйте энкодер для настройки параметров. На странице набора ударных нажмите и удерживайте энкодер, чтобы восстановить функцию переключения набора ударных.

2. Как использовать интерфейс объединительной платы и информацию о подключении устройства



❶ Аудиоосновной выход

Вывод на драм-усилитель, монитор, микшер и другие устройства. Одновременно подключите R и L (MONO) для левого и правого каналов. L (MONO) Этот интерфейс оснащен монофоническим аудиовыходом для объединения Аудиосигналы правого и левого каналов.Объедините вывод на выходной интерфейс.
Характеристики интерфейса: 6,35 мм TS

❷ Выход MIDI OUT

Выходной порт MIDI (цифровой интерфейс музыкальных инструментов). Он используется для передачи MIDI-данных на другие MIDI-устройства, такие как синтезаторы, секвенсоры или компьютеры, для управления музыкой и передачи данных.
Характеристики интерфейса: MIDI-кабель для передачи данных

❸ Интерфейс SD-КАРТЫ

(Micro SD, Micro SDHC, Micro SDXC) Обратите внимание, что передняя сторона SD-КАРТЫ обращена вверх при вставке и извлечении, чтобы предотвратить ненужное повреждение. (Модуль не содержит SD-карты, формат SD-карты — FAT32)

❹ Интерфейс USB MIDI/AUDIO

Интерфейс USB MIDI/AUDIO позволяет связать главный компьютер, мобильный телефон, iPad и другие устройства с обработкой MIDI или аудио USB AUDIO для передачи данных.
USB MIDI обычно используется для создания, производства и исполнения музыки, например, с использованием аудиопрограммы DAW (Digital Audio Workshops) или программного обеспечения, поддерживающего USB MIDI для музыкального образования, исполнения в реальном времени, управления музыкой и обработки звука.
USB AUDIO обычно используется для вывода звука USB. Число связанных каналов составляет 10 канальных выходов. При подключении к DAW может быть 10 канальный выход (номер канала, созданный в DAW, по умолчанию соответствует имени каждого барабанного пэда).

ЛОВУШКА	Канал 1
ХИХАТ	Канал 2
TOM1	Канал 3

TOM2	Канал 4
TOM3	Канал 5
TOM4	Канал 6

ПИНАТЬ	Канал 7
АВАРИЯ1	Канал 8

АВАРИЯ2	Канал 9
ПОЕЗДКА	Канал 10

Интерфейс USB поддерживает только интерфейс USB-кабеля для передачи данных Type-C.
Частота дискретизации (частота дискретизации) 44,1 кГц
Битовая глубина16 бит
Отношение сигнал/шум (SNR) 96 дБ
Задержка сигнала 5-10 мс
Динамический диапазон: 96 дБ

Инструкция по установке драйвера:
Операционная система Windows:
• При подключении к компьютеру операционные системы Windows могут потребовать установки драйвера ASIO4ALL для обеспечения оптимальной производительности и совместимости.
• Перед использованием этого устройства загрузите и установите последнюю версию драйвера ASIO4ALL. Ссылку для скачивания драйвера можно найти на официальном сайте ASIO4ALL.
Операционная система Mac:
• Для пользователей Mac дополнительная установка драйверов не требуется. Система автоматически определит и настроит устройство, чтобы обеспечить удобство использования.
Если у вас возникли проблемы с установкой драйверов при использовании операционных систем Windows, обратитесь к подробным инструкциям на официальном сайте ASIO4ALL или обратитесь за помощью в нашу службу технической поддержки.

❺ Кнопка включения/выключения питания

Включите или выключите питание модуля.Для выключения необходимо нажать и удерживать в течение 3 секунд для выключения. (Нажмите и удерживайте в течение 10 секунд при выключении питания, чтобы перейти в режим обновления прошивки)

❻ Принудительного перезапуска

Выполняйте принудительный сброс, когда ваше устройство сталкивается с проблемами или зависает. Используйте такой инструмент, как булавка или булавка, чтобы постучать по этому разъему, чтобы заставить устройство выключить и включить питание.

❼ Интерфейс питания МОДУЛЯ

Пожалуйста, используйте оригинальный адаптер питания. Если вам нужно подобрать адаптер питания самостоятельно, подберите его в соответствии с подробными характеристиками устройства, чтобы избежать сгорания внутренних частей из-за чрезмерного тока.
Входное напряжение: 100-240 В
Выходное напряжение/ток: 12 В/2 А
Тип входного терминала: Ф5,5*2,0*11 мм/90° внутри положительный и снаружи отрицательный

❽ Разъем для наушников

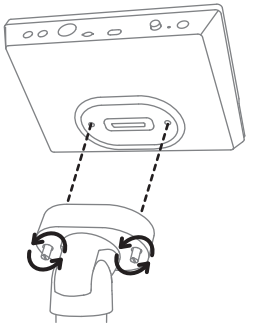
Интерфейс вывода звука для стереонаушников.
Характеристики интерфейса: TRS 3,5 мм (1/8 дюйма)
Выходное сопротивление: <1 Ом (нагрузка 32 Ом)
Выходная мощность: 125 мВт (32 Ом)
Отношение сигнал/шум: ⩾85 дБ (A-wt)

❾ Интерфейс AUX INPUT

Интерфейс стереоаудиовхода: после подключения аудиокабеля он активно отключает звук Bluetooth и отдает приоритет звуку AUX IN. Характеристики интерфейса: TRS 3,5 мм (1/8 дюйма)
Входное сопротивление: ⩾10 кОм

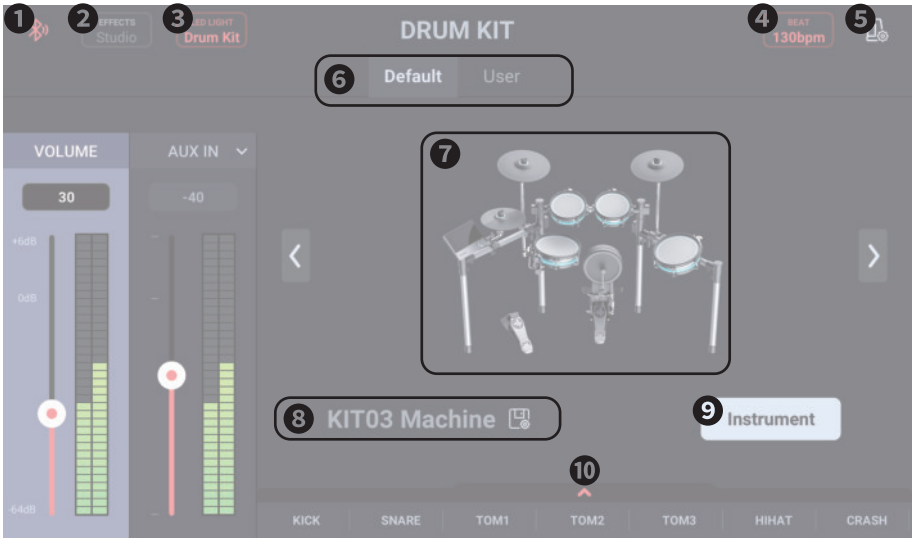
❿ базы данных хоста

Разъем данных хоста является основным портом для передачи данных, таких как сигналы/световые индикаторы барабанного диска.
Способ установки: гнездо базы данных хоста встроено в кронштейн.Чтобы установить и соединить хост и кронштейн, вставьте хост в гнездо основания кронштейна и затяните крепежные винты.
(Примечание: модуль представляет собой высокоточный электронный прибор. Закройте вентиляционные отверстия внизу и с обеих сторон, чтобы избежать рассеивания тепла и ненормальной эксплуатации. Избегайте использования его в экстремальных условиях или попадания жидкостей внутрь. Сохраняйте соединение для передачи данных. порт чистый и без посторонних предметов. Блокировка может привести к неправильному использованию продукта).



ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ ОСНОВНОГО ИНТЕРФЕЙСА DRUM KIT

1. Информация на панели навигации.



1 Состояния Bluetooth :

Открыть несвязанный статус

статус ссылки

Примечание. Сопоставление Bluetooth – 1 к 1. Если вы используете новое устройство для подключения к Bluetooth Back Beat, сначала отмените связанное устройство Bluetooth.

2 Отображение переключателя эффектов EFFECTS:

Нажмите, чтобы переключить статус

EFFECTS Studio — Открыть состояние ЭФФЕКТЫ

EFFECTS Studio — Выключить состояние ЭФФЕКТЫ

Примечание. Подробные инструкции см. в разделе «Операции основного интерфейса EFEECTS».

3 Переключение режима управления светодиодной подсветкой:

Нажмите, чтобы переключить статус

LED LIGHT Global — Глобальное управление режимом GLOBAL.

LED LIGHT Drum Kit — Набор ударных соответствует режиму DRUM KIT.

Примечание. Подробные инструкции см. в разделе «Прибор – работа светодиодной подсветки».

4 Отображение переключателя метронома CLICK:

Отображаемое значение – текущий BPM. Нажмите, чтобы переключить статус.

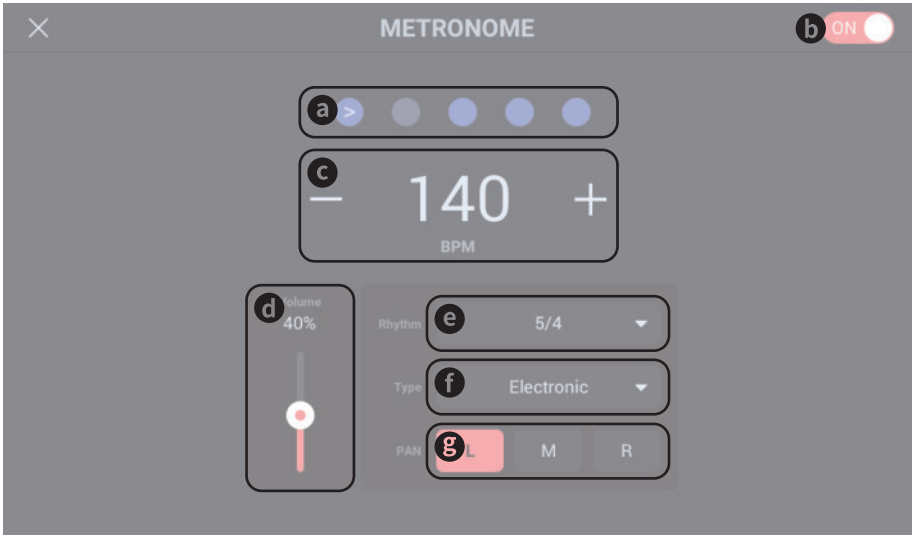
BEAT 130bpm — Включите zcостояние метронома CLICK

BEAT 130bpm — Выключите состояние метронома CLICK

2. Откройте Метроном и настройки метронома.

❺ Кнопка настройки метронома CLICK:

Настройки C LICK



5-a. Дисплей метронома BEAT:

Нажмите, чтобы переключить статус.

- ВНИЗ
- БИТ
- НЕТ БИТА

5-b. Дисплей переключателя метронома CLICK:

Нажмите, чтобы переключить статус
Включите метроном НАЖМИТЕ статус ВКЛ.
Закрыть метроном НАЖМИТЕ статус ВЫКЛ.

5-c. Отображение BPM метронома:

Статус клика

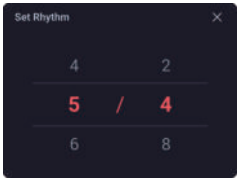
- ВНИЗ
- БИТ
- НЕТ БИТА

5-й. Громкость метронома:

Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.
Параметры настройки энкодера 0–100 %

5-e. Дисплей метронома BEAT:

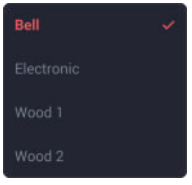
Нажмите на всплывающее окно, чтобы изменить текущий BEAT.



Настройки метронома BEAT:
Нажмите на число или перетащите, чтобы изменить текущее значение.
Лучший номер 1–9
Нижний номер 2, 4, 8

5-f. Отображение типа звука метронома:

Нажмите на всплывающее окно, чтобы изменить текущий тип звука.



Настройки типа звука метронома:
Нажмите на тип звука, чтобы изменить звук метронома COW BELL.
ЭЛЕКТРОННЫЙ
ДЕРЕВО 1
ДЕРЕВО 2

5-g. Звук метронома PAN-дисплей:

Нажмите, чтобы изменить выход звука метронома PAN.

❻ Быстрое отображение группы (изображение)

Нажмите, чтобы выбрать ПО УМОЛЧАНИЮ/
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ → Отображение содержимого группы ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: нажмите, чтобы добавить новое изображение ударной установки ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ.
SET LIST → Отображение содержимого группы SET LIST: нажмите, чтобы добавить новое изображение ударной установки SET LIST.

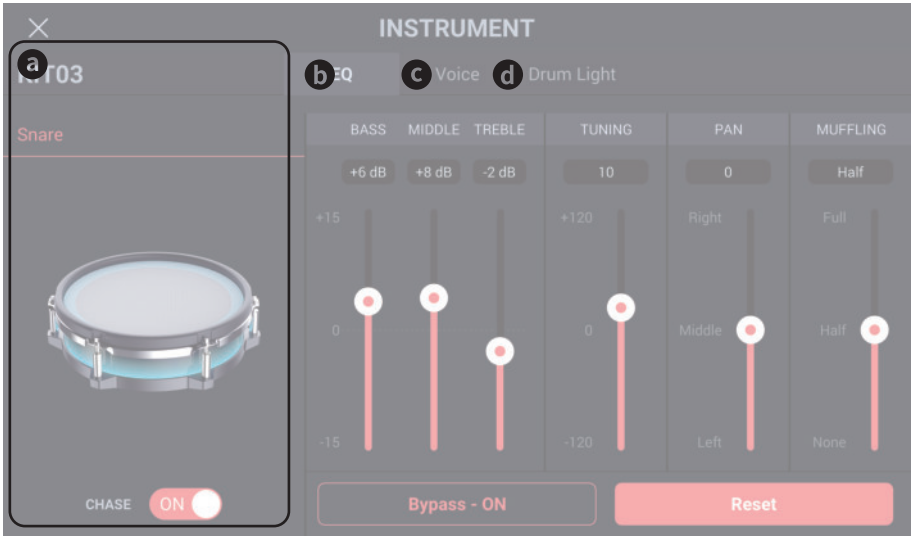
❼ Отображение изображения ударной установки (изображение)

на (изображении набора ударных ❮ / ❯) или поверните регулятор, если другие параметры для переключения набора ударных не выбраны.

❽ Текстовая информация об ударной установке (изображение)

Нажмите всплывающее окно (Изменить значок текста), чтобы изменить текущее имя и добавить набор ударных в группу USER (Примечание: информацию об имени нельзя изменить в группе DEFAULT).

3. ❾ Настройка и сохранение настроек инструментального набора ударных



9-а. Регулировка набора ударных INSTRUMENT

Интерфейс INSTRUMENT предназначен для настройки набора ударных.Вы можете сохранить эквалайзер текущей набора ударных, тембр набора ударных и комбинацию индикаторов ударных пэдов в качестве пользовательского набора ударных.

Инструкции по выбору барабанных пэдов:

Отображает текущую группу ударных и выбранный в данный момент пэд. CHASE при входе по умолчанию находится во включенном состоянии. В это время вы можете использовать палочку для ударов по любому пэду, чтобы выбрать пэд, который необходимо изменить. CHASE находится в состоянии OFF, функция ударного пэда отключена. Вы можете щелкнуть раскрывающееся меню на информационной панели ударных пэдов, чтобы вручную выбрать пэд ударных, параметры которого необходимо изменить.

9-б. Работа основной опции эквалайзера.

Чтобы настроить параметры выбранного в данный момент пэда ударных, щелкните и перетащите или выделите его, чтобы использовать кодировщик для настройки параметров.

БАС	-15dB ~ +15dB
СЕРЕДИНА	-15dB ~ +15dB
ВЫСОКИЕ	-15dB ~ +15dB

ТЮНИНГ	-120 ~ 120	Отрегулируйте высоту текущего звука барабана. Значение меняется каждые 10 шагов на один полутон, а диапазон изменения составляет от 12 полутонов вниз до 12 полутонов вверх .
КАСТРЮЛЯ	Левый ~ Средний ~ Правый	Настройка звукового образа текущего пэда. Значение по умолчанию: Middle, Left – левый, Right – правый.
ГЛУШЕНИЕ	Нет ~ Половина ~ Полный	Отрегулируйте эффект приглушения текущего пэда ударных. None означает отсутствие эффекта; Half обрежет некоторые обертоны и сделает сустейн звука короче; Full обрежет больше обертонов и сделает сустейн звука самым коротким .

Обход
Bypass-ON: звук не обрабатывается эквалайзером .
Bypass-OFF: звук обрабатывается эквалайзером.
Выйдите из страницы эквалайзера и восстановите состояние ВЫКЛ .



Перезагрузить
Eq текущего выбранного пэда ударных до нуля.

9-с. Работа основной опции VOICE

ФИЛЬТРЫ
Выберите группу тембра, которую необходимо изменить, и щелкните, чтобы выбрать группу тембра.



СОХРАНЯТЬ
ударных DEFAULT в данный момент редактируется , нажатие кнопки «СОХРАНИТЬ» сохранит его как новый пользовательский набор ударных. Пользовательский набор ударных в настоящее время редактируется . Нажмите SAVE, чтобы сохранить его непосредственно в текущем пресете набора ударных.

ИНСТРУМЕНТ
Выберите один тембр для замены, щелкните, чтобы выбрать тембр, который в данный момент необходимо заменить.

Текущий выбор
Звук, который в данный момент применяется к пэду.

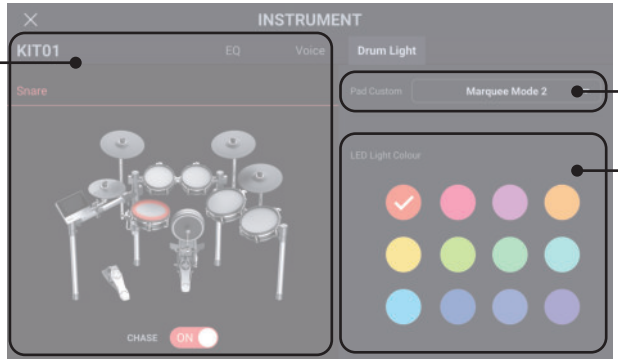
9-d. Работа основной опции светодиодной подсветки

Инструкции по настройке светодиодной ударной установки

Соответствующая ударная установка может сохранять светодиодные пресеты. По умолчанию CHASE находится во включенном состоянии при входе. В это время вы можете использовать барабанную палочку для удара по любому барабанному пэду, чтобы выбрать ударный пэд, который необходимо изменить.

При CHASE

Когда он находится в состоянии ВЫКЛ, функция ударов по пэду отключена . Вы можете щелкнуть раскрывающееся меню на информационной панели пэда, чтобы вручную выбрать пэд, для которого необходимо изменить цвет светодиода.



светодиодного дисплея

Выбор текущего цвета светодиодного индикатора драм-пэда

4. ⑩ Инструкции по управлению громкостью

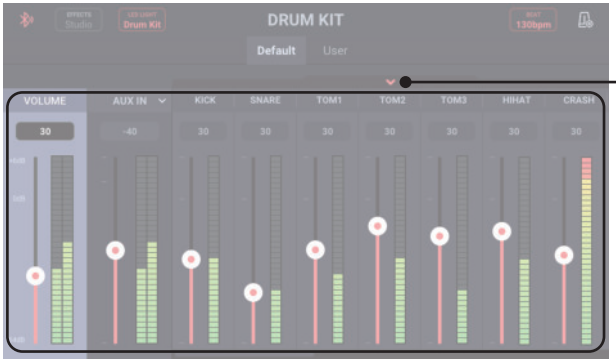
Содержание отображения объема

Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.

ГРОМКОСТЬ ОСНОВНОЙ ВЫХОД	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
AUX IN – BT AUDIO – BACKING (нажмите на раскрывающееся изображение)	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ

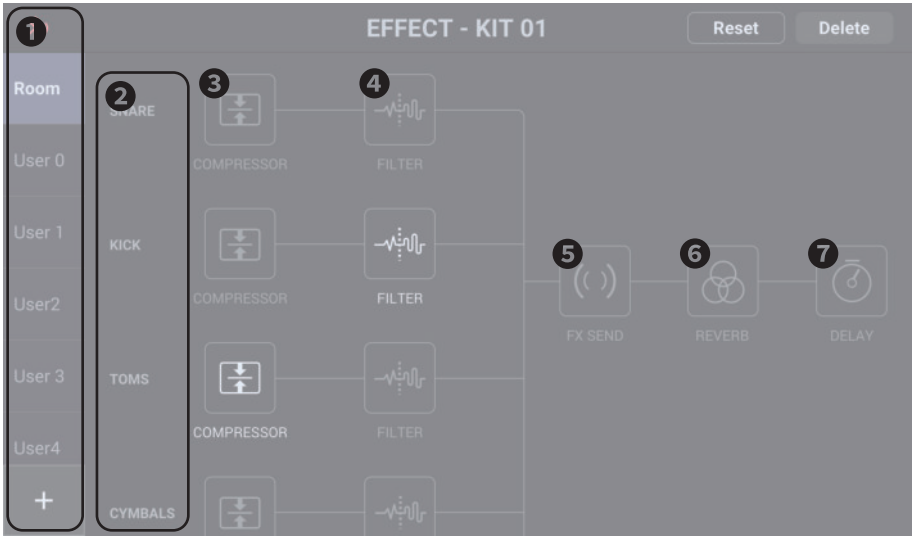
ХИХАТ	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
АВАРИЯ 1	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
ПОЕЗДКА	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
ТОМ 4	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
АВАРИЯ 2	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ

ПИНАТЬ	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
ЛОВУШКА	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
ТОМ 1	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
ТОМ 2	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ
ТОМ 3	-64 дБ ~ 0 дБ ~ +6 дБ



Нажмите, чтобы показать больше томов драм-пэдов

ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ОСНОВНЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ ЭФФЕКТЫ



❶ Работа группы предустановок ЭФФЕКТЫ

Пресеты EFFECTS и пользовательские параметры: выберите любую группу пресетов для текущей группы ударных, чтобы открыть соответствующие эффекты; нажмите + (значок), чтобы добавить дополнительные группы ударных; после того, как текущая группа ударных войдет в главный интерфейс EFFECTS, выберите любую группу пресетов, чтобы добавить эффекты. текущая группа ударных.Группа (эффекты набора ударных), соответствующая пресету.

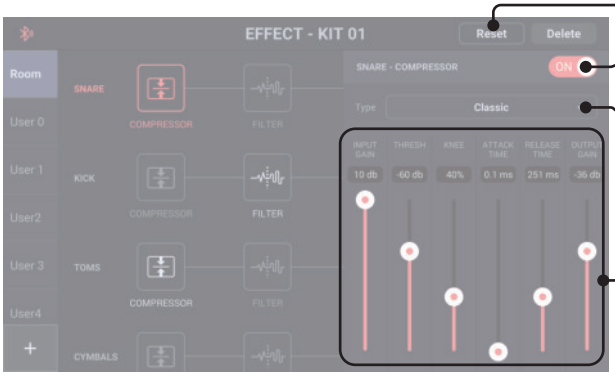
❷ Аудиопоток канала EFFECTS

SNARE – звуковой поток с эффектами канала малого барабана
Аудиопоток с эффектом барабанного канала KICK-Kick
TOMS – все томы микшируют аудиопоток с канальными эффектами.
CYMBALS – аудиопоток с эффектами всех каналов микширования тарелок.
BACKING – аудиопоток с эффектом фонового музыкального канала.

❸ Регулировка параметров КОМПРЕССОРА

Кнопка эффекта КОМПРЕССОР

закрытие Открыть Настройка параметров



Восстановить
текущую выбранную группу эффектов до параметров по умолчанию.

Переключатель текущего канала КОМПРЕССОРА
Для эффективного использования параметр регулировки КОМПРЕССОРА должен быть включен .

Выбор типа КОМПРЕССОРА
Нажмите на выбор типа всплывающего окна.
Классика: используйте входной сигнал непосредственно для сжатия.
Обратная связь: часть выходного сигнала возвращается на вход для сжатия.Будут небольшие изменения в форме перехода и частотной характеристике.

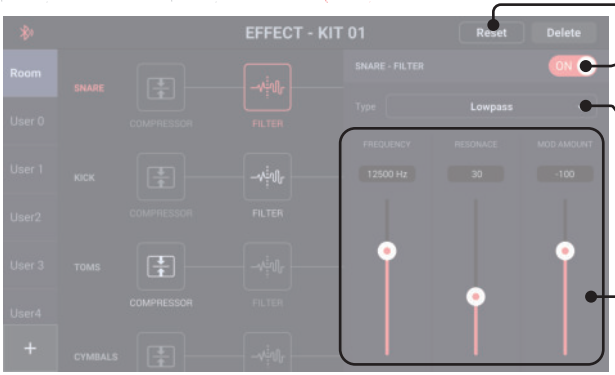
Настройка параметров текущего типа КОМПРЕССОРА
Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.
Тип: Классический – напрямую использует входной сигнал для сжатия / Обратная связь – возвращает часть выходного сигнала на вход для сжатия , при этом форма перехода и частотная характеристика немного изменяются.

тип	параметр	иллюстрировать
Входное усиление	-60дБ --10дБ	--
порог ограничения давления	-60дБ --0дБ	Это значение определяет входной объем, при котором компрессор начинает работать.
поворотный момент	0%--100%	Это значение определяет плавность изменения объема сжатия. Чем больше значение, тем заметнее внезапное изменение.
Время атаки	0,1–8 мс	Это значение определяет, через какое время компрессор вступит в силу после получения входного сигнала.
Время выпуска	40 мс--251 мс	Это значение определяет, через какое время компрессор перестанет работать после того, как сигнал упадет ниже порога Thresh.
Выходное усиление	-36дБ --0дБ	--

ИНСТРУКЦИИ ПО НАСТРОЙКЕ ПАРАМЕТРОВ ФИЛЬТРА

4 Кнопка эффекта FILTER

закрытие Открыть Настройка параметров



Восстановить
Восстановить текущие параметры FILTER к параметрам по умолчанию.

Переключатель текущего канала FILTER
Для эффективного использования параметров настройки ФИЛЬТРА необходимо включить эту кнопку .

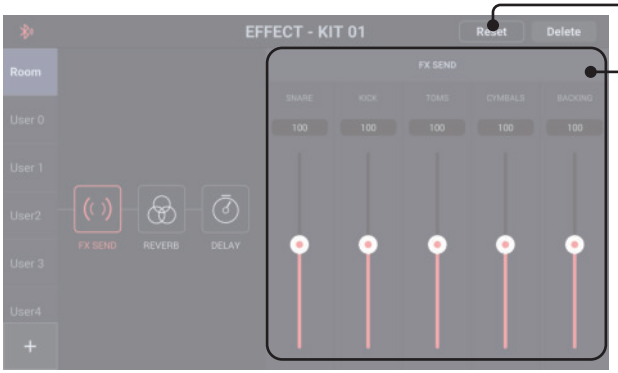
ФИЛЬТР Тип Выбор типа
Нажмите на выбор типа
всплывающего окна.
фильтр нижних частот
Bandpass: полосовая фильтрация.
фильтр верхних частот

текущего канала FILTER
Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.

тип	параметр	иллюстрировать
Частота	46 Гц --12500 Гц	Частота среза фильтра
Резонанс	0--100	Величина усиления вблизи частоты среза фильтра
Сумма мода	-100--0--+100	Амплитуда модуляции частоты среза фильтра. Если она равна 0, модуляции не будет. Если она больше 0, она будет модулироваться от частоты среза частоты в направлении, большем, чем частота. При +100 амплитуда прямой модуляции является наибольшим, от частоты до 12500 Гц. Если оно меньше 0, оно будет модулировать от частоты до значения меньше частоты. Модуляция, когда -100, отрицательная амплитуда модуляции является самой большой, частота до 46 Гц, частота модуляции составляет 3 Гц.

❺ Настройка параметра FX SEND

закрытие Открыть Настройка параметров



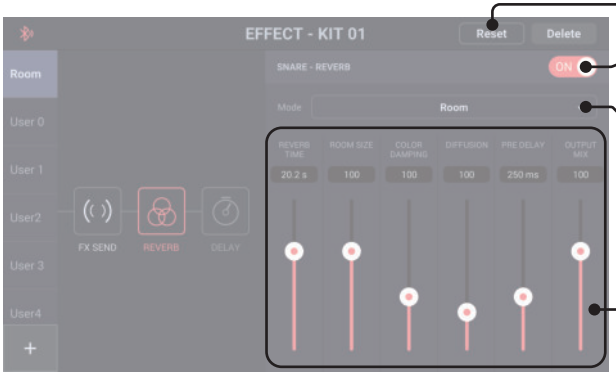
Восстановить
Восстановить текущие параметры FX SEND до параметров по умолчанию.

текущего канала FX SEND
Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.

тип	параметр	иллюстрировать
ловушка	0 -- 100	малый канал
Пинать	0 -- 100	канал для бас-барабанов
Томс	0 -- 100	Все каналы том-микса
Тарелки	0 -- 100	Все каналы микса тарелок
Поддержка	0 -- 100	Канал фоновой музыки

❻ Кнопка эффекта REVERB + изображение

Закрытие Открыть Настройка параметров



Восстановление
восстанавливает текущие параметры REVERB к параметрам по умолчанию.

Переключатель текущего канала REVERB
Для эффективного использования параметров регулировки REVERB необходимо включить эту кнопку.

Выбор режима типа REVERB
Нажмите кнопку выбора режима всплывающего окна.
Комната: комнатная реверберация
Hall: реверберация зала
Церковь: церковная реверберация
Пластина: пластинчатая реверберация
Spring: весенняя реверберация

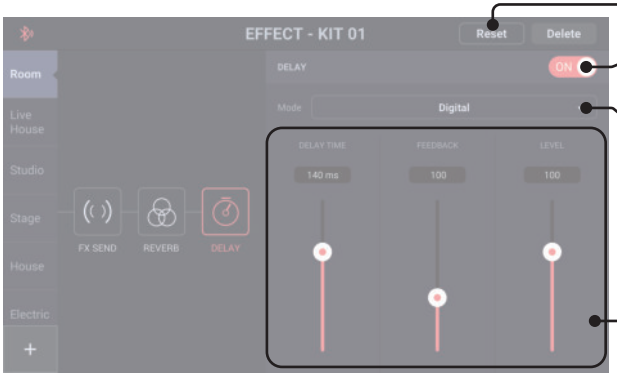
Текущая настройка параметров режима FILTER
Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.

тип	параметр	иллюстрировать
Время реверберации	0,5 с--20,2 с	Время затухания реверберации: чем больше значение, тем медленнее затухает реверберация.
Размер комнаты	0--100	Размер пространства моделирования. Чем больше значение, тем больше пространство реверберации.
Демпфирование цвета	0--50--100	Яркость тембра реверберации. Чем меньше значение, тем темнее тембр. Чем больше значение, тем ярче тембр.
Диффузия/Мягкость	0--100	Это значение определяет плотность отраженного звука в пространстве. Чем больше значение, тем плотнее реверберация и мягче звучание.
Предварительная задержка	0-250 мс	Отрегулируйте длину задержки реверберации и прямого звука
Выходной микс	0--100	Отрегулируйте количество микса влажного звука реверберации

тип	параметр	иллюстрировать
Разлагаться	0--100	Время затухания реверберации: чем больше значение, тем медленнее затухание.
Цвет	0--100	Полочный фильтр, регулирующий яркость тембра. Чем меньше значение, тем темнее тембр. Чем больше значение, тем ярче тембр.
Привет, влажный	0--100	Подавляет высокие частоты в реверберации. Чем больше значение, тем больше подавляются высокие частоты.
Предварительная задержка	0-250 мс	Отрегулируйте длину задержки звука реверберации и прямого звука;
Выходной микс	0--100	Отрегулируйте количество микса влажного звука реверберации.

❼ Инструкции по настройке параметра DELAY

Закрытие Открыть Настройка параметров



Восстановление
восстанавливает текущие параметры DELAY до параметров по умолчанию.

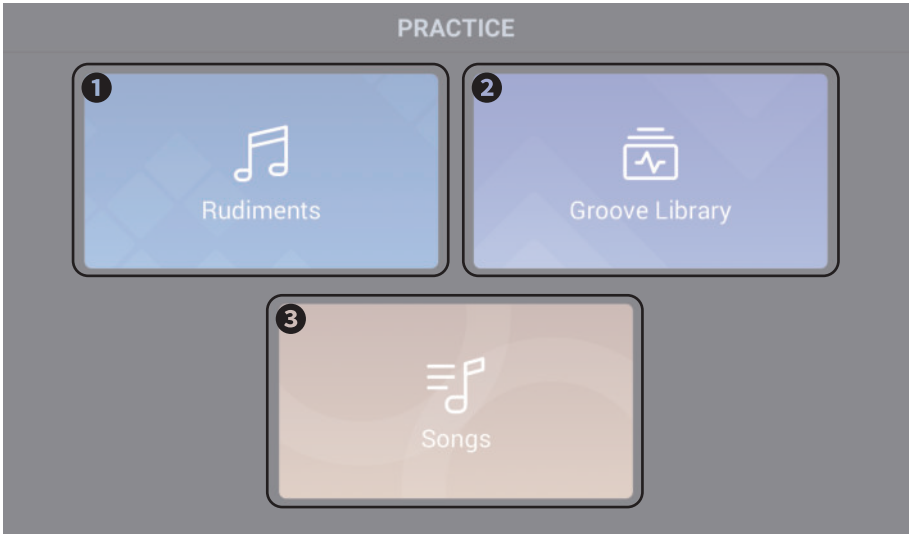
DELAY переключение текущего канала
Для эффективного использования параметр настройки DELAY должен быть включен .

Выбор режима DELAY
Цифровой: цифровая задержка
Аналоговый: аналоговая задержка, восстановление эффекта задержки схемы.
Лента: задержка ленты , восстановление задержки ленты
Эхо: Эхо
Пинг-понг: задержка пинг-понга , задержанный звук будет отражаться по левому и правому каналам.

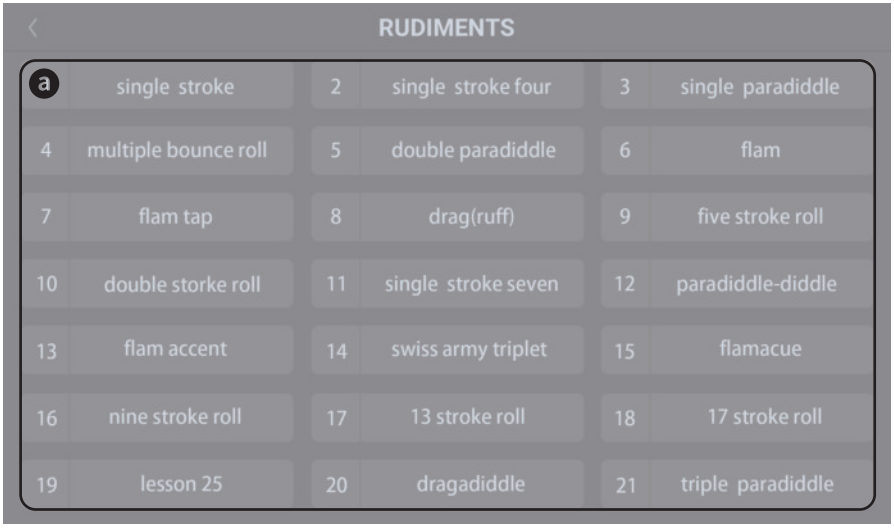
Настройка параметров текущего режима DELAY
Нажмите и перетащите или выделите, чтобы настроить параметры с помощью кодировщика.

Тип	Параметр	Иллюстрировать
Время задержки	40–200 мс	Длина задержки
Обратная связь	0 -- 100	Количество сохраняемой обратной связи с задержкой звука. Чем больше значение, тем дольше будет сохраняться задержанный звук.
Уровень	0% -- 100%	Отрегулируйте количество микса задержанного влажного звука.

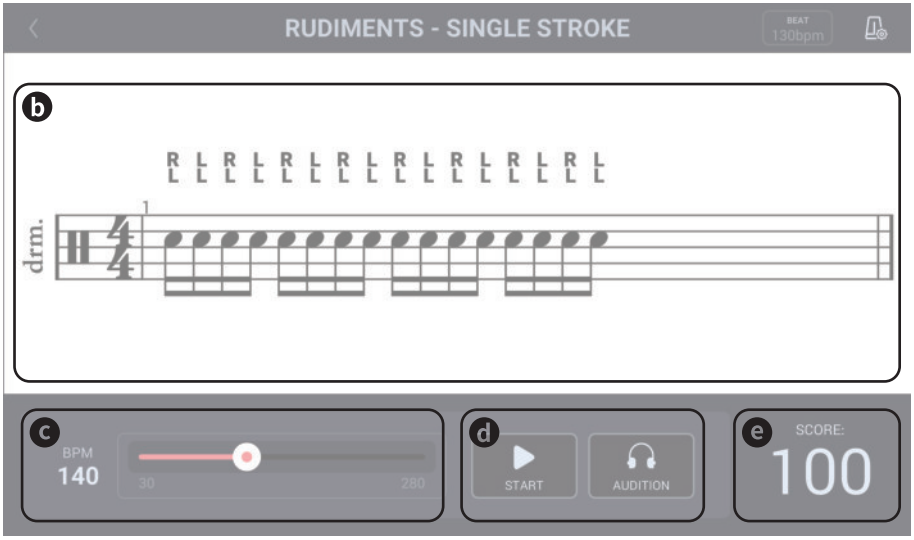
ПРАКТИКА ИНСТРУКЦИИ ПО РАБОТЕ С ОСНОВНЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ



❶ Интерфейс практики RUDIMENTS



Упражнения RUDIMENTS – это стандарт техники малого барабана в музыке, охватывающий 40 базовых упражнений, предназначенных для развития техники перкуссиониста и чувства ритма. Эти упражнения необходимы не только новичкам, но и обеспечивают прочную техническую основу для профессиональных игроков. Они являются универсальным языком музыкального мира и принесут пользу как барабанщикам, так и музыкантам, изучающим другие ударные инструменты.



1-a. Выбор практической планки RUDIMENTS

Нажмите, чтобы выбрать, чтобы войти в панель упражнений.

1-b. Отображение партитуры барабанов RUDIMENTS

Барабанная музыка RUDIMENTS будет иметь буквы L и R, которые обозначают левую и правую руки. Левой и правой руке предлагается тренироваться в текущем упражнении соответственно.
Когда RUDIMENTS тренируется, будет отображаться прогресс оценки барабанов. Во время тренировки будет записываться обнаружение ударов малого барабана, чтобы показать, точны ли текущие тренировочные удары. Всякий раз, когда отображается, что удары неточны, будет красный дисплей, обозначающий неправильное попадание;

1-c. Индикация метронома RUDIMENTS

BPM отображает текущий темп. Нажмите и перетащите, чтобы отрегулировать скорость метронома.
Регулируемое значение BPM составляет 30-280.

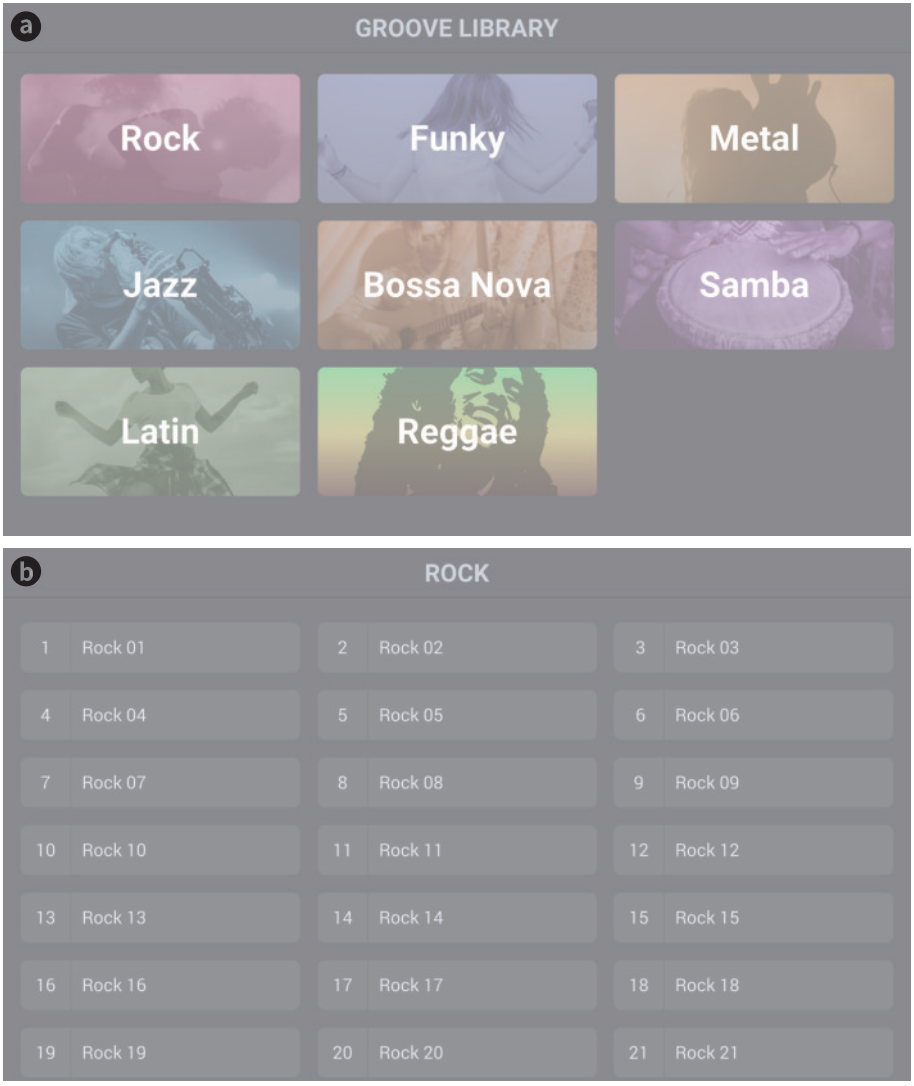
1-d. РУДИМЕНТЫ Практика и инструкции по прослушиванию

START запускает и приостанавливает тренировку, AUDITION прослушивает текущую тренировку.

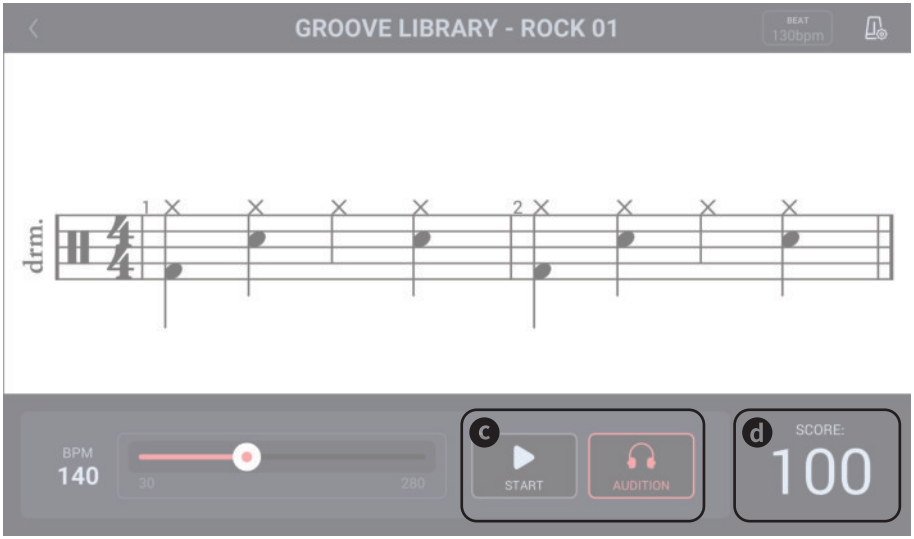
1-e. Отображение оценки RUDIMENTS

Отображение текущего счета в режиме реального времени.

❷ Описание интерфейса практики GROOVE LIBRARY



По мере того как музыканты осваивают мир перкуссии, практика Groove на барабанной установке становится важным инструментом для освоения ритма и техники. Эти упражнения включают в себя множество ритмических рисунков в разных стилях и предназначены для развития у игрока чувства ритма и игровых способностей. Независимо от того, являетесь ли вы новичком или опытным исполнителем, эти упражнения предоставят вам всесторонний и разнообразный опыт обучения и помогут вам применить эти методы на практике в мире музыки. Любите ли вы поп, рок, джаз или мировую музыку, практика ритма на барабанах поможет вам стать лучшим перкуссионистом.



2-a. Выбор стиля тренировочной панели GROOVE

Нажмите, чтобы выбрать любой стиль для входа

2-b. Отображение партитуры ударных GROOVE LIBRARY

Барабанная музыка GROOVE LIBRARY будет использовать нотоносцы для отображения позиции удара и значения времени;
Во время тренировки в GROOVE LIBRARY будет отображаться прогресс оценки барабанов. Во время тренировки будет записываться обнаружение удара GROOVE, чтобы показать, является ли текущий тренировочный удар точным. Всякий раз, когда отображается, что удар неточный, появляется красный дисплей, указание на неправильный удар;
При прослушивании GROOVE LIBRARY будет отображаться текущий прогресс.

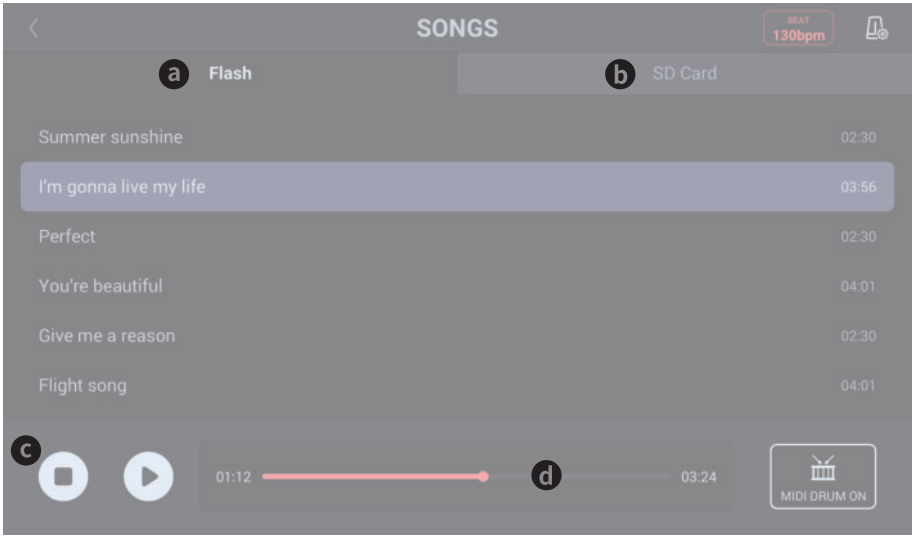
2-c. Практикаи прослушивание GROOVE

START запускает и приостанавливает тренировку, AUDITION прослушивает текущую тренировку.

2-d. дисплей GROOVE

Отображение текущего счета в режиме реального времени.

❸ Интерфейс практики SONG



3 -a. Режим ВСПЫШКИ

Нажмите, чтобы войти в опцию SD CARD, которая содержит несколько этюдов DEMO SONG разных стилей.
Нажмите на выбранный трек, чтобы попрактиковаться.

3 -b. Работа с SD-картой

SD CARD поддерживает чтение файлов WAV и Mid,Поддержка файлов wav стерео с частотой 44,1 кГц и разрядностью 16 бит. Песни должны храниться в папке Song в корневом каталоге SD-карты (когда SD CARD вставляется в интерфейс SD CARD модуля в первый раз, песня и Папки RECORD будут созданы автоматически)
(SD-КАРТА не входит в комплект поставки продукта, поддерживает SD-КАРТУ формата FAT32)
После обычного чтения количество песен отобразится в области SD-карты. Нажмите, чтобы выбрать трек для воспроизведения и тренировки.

3 -c. Кнопка сброса песни и паузы воспроизведения.

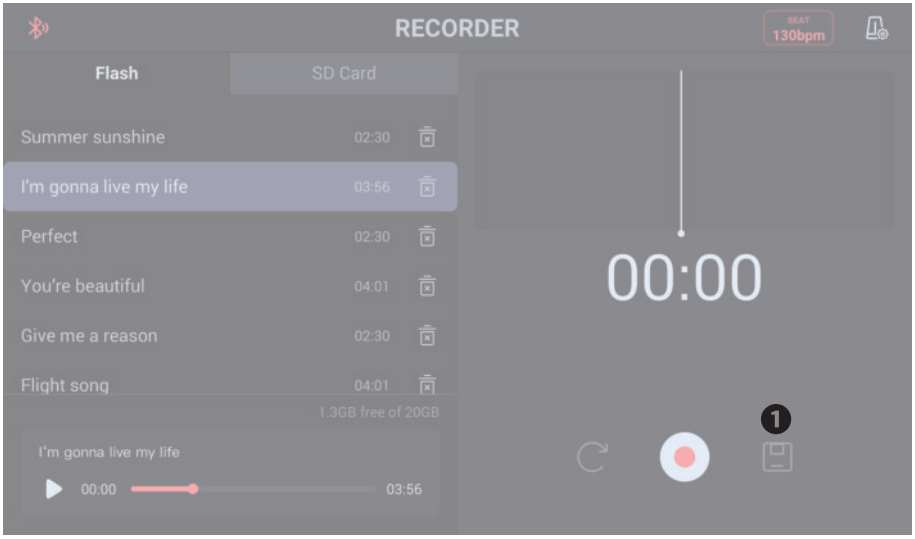
Нажмите кнопку сброса, чтобы вернуться к воспроизведению песни с начала.
Нажмите кнопку воспроизведения/паузы, чтобы воспроизвести или приостановить песню.

3-d. Индикатор воспроизведения песни

Отображение текущего прогресса воспроизведения песни.

ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С ОСНОВНЫМ ИНТЕРФЕЙСОМ ЗАПИСЬ

Операция воспроизведения из хранилища RECORD



Запись сохранена в режиме Flash

Запись текущего интерфейса записи хранится в локальном пространстве. Сохраненная информация о записи включает имя, продолжительность и ключ удаления.

Запись сохранения при работе с SD-картой

Запись текущего интерфейса записи хранится на внешней SD-карте, а записанные файлы хранятся в папке RECORD в корневом каталоге SD-карты. Сохраненная информация о записи включает имя, продолжительность и ключ удаления. (Когда SD CARD вставляется в интерфейс SD CARD модуля впервые, папки Song и RECORD создаются автоматически)
(SD-КАРТА не входит в комплект поставки продукта, поддерживает SD-КАРТУ формата FAT32)

Операция воспроизведения/паузы для хранения записей

Выберите хранилище записи текущего интерфейса записи и воспроизведите/приостановите его.Индикатор выполнения показывает прогресс текущей записи.

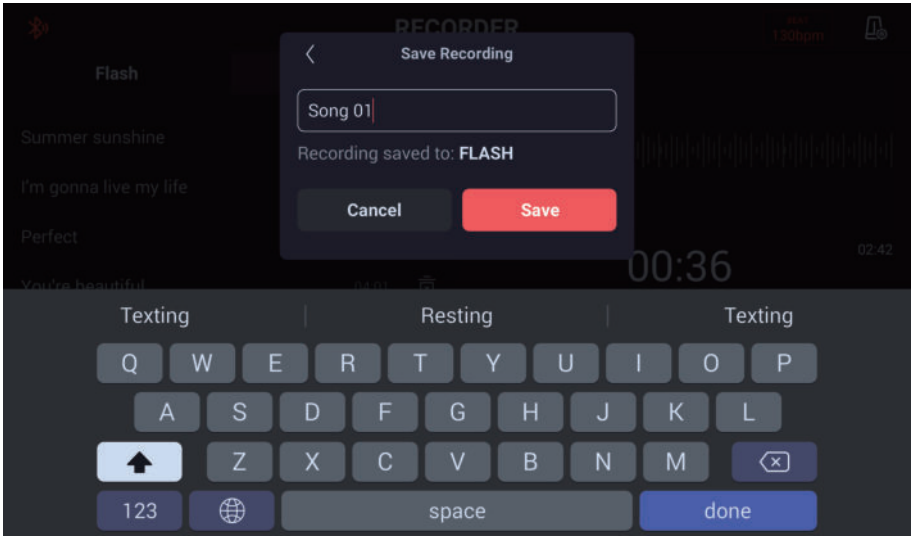
Запись информации о записи

Отображается форма сигнала записи и информация о продолжительности записи.

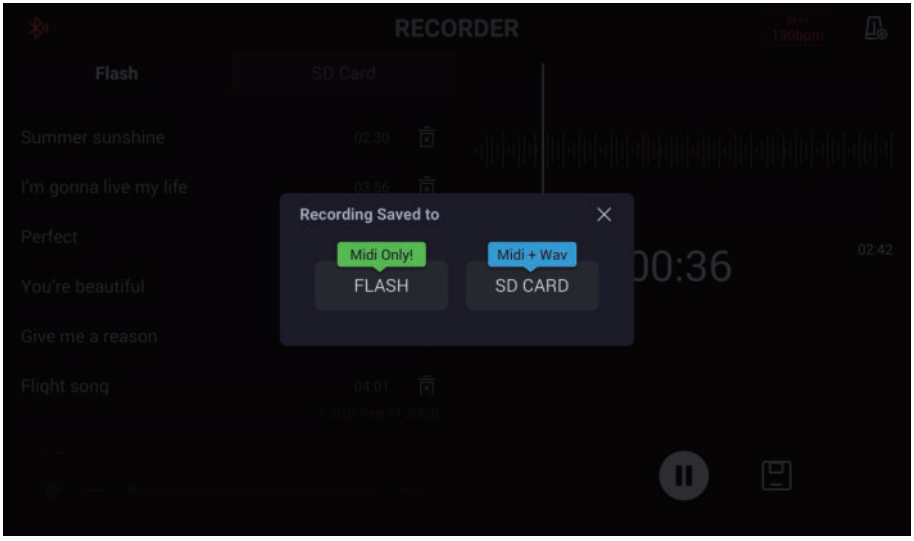
Запись операций хранения записей

Кнопка сброса записи для сброса текущей записи, кнопка записи/паузы для записи/паузы записи, кнопка сохранения для сохранения текущей записи.

❶ Операция сохранения ЗАПИСИ

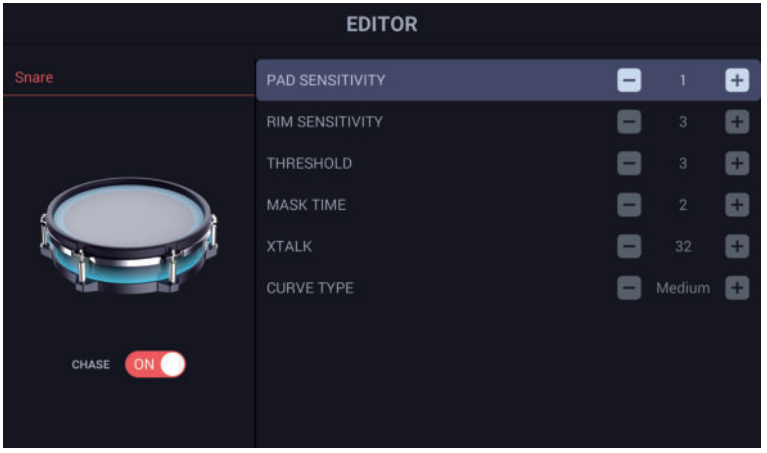


Храните файлы записи на флэш-памяти или SD-карте.Файлы, хранящиеся на флэш-памяти, можно хранить только как файлы MIDI, и файлы не могут быть выведены на внешние устройства.Файлы, хранящиеся на SD-карте, могут храниться как файлы MIDI + WAV.



Сохраните сохраненный файл записи под именем.

ИНСТРУКЦИИ ПО ОСНОВНОМУ ИНТЕРФЕЙСУ РЕДАКТОРА



Параметры РЕДАКТОРА

EDITOR настраивает срабатывание текущего пэда ударных, чтобы адаптировать его к наиболее подходящим для вас параметрам срабатывания.
По умолчанию CHASE находится во включенном состоянии при входе. В это время вы можете ударить по любому барабанному пэду барабанной палочкой, чтобы выбрать ударный пэд, который необходимо изменить. Когда CHASE находится в состоянии ВЫКЛ, функция постукивания по барабанному пэду активна. Вы можете щелкнуть раскрывающееся меню на информационной панели ударных пэдов, чтобы вручную выбрать параметры пэда, которые хотите изменить.

Соответствующие настройки параметров

Нажмите, чтобы выделить, и используйте +- или используйте энкодер для настройки параметров.

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ ПАД: 1 ~ 32

Это чувствительность электронного сигнала, создаваемого ударной подушечкой. Это заставляет инструмент звучать громче, но на самом деле отражает силу сигнала. Его следует отрегулировать так, чтобы вызвать самое мягкое нажатие, которое вы выполняете. Если установлено слишком высокое значение, следующим параметрам придется работать усерднее, чтобы поддерживать чистую производительность.

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ ОБОДА: 1 ~ 32

Аналогично чувствительности пэдов, описанной выше, но специально для ободов или ободов.

ПОРОГ: 1 ~ 32

Это необходимо для установки минимального порога срабатывания.Нижний порог подвержен помехам от других сигналов вибрации, а более высокий порог склонен к срабатыванию громких звуковых сигналов. Это также тесно взаимодействует с MASK TIME и XTalk, чтобы обеспечить звучание доставленного триггерного сигнала.

ВРЕМЯ МАСКИ: 1 мс ~ 32 мс

Это временные ворота для нежелательной вибрации от последующих ударов по той же области. Установите слишком высокое значение, и такие трюки, как Ghost Note, пропустят много нот. Установите слишком низкий порог и, возможно, потребуется отрегулировать XTalk для компенсации.

XTalk: 0 ~ 100

Это специальный элемент управления, который предотвращает срабатывание других барабанов при ударах по соседним пэдам на стойке для барабанов. Это значение должно быть установлено только на достаточно высокий уровень, чтобы игнорировать самые громкие удары. Установите слишком высокое значение, и это повлияет на пороговое значение и время маски.

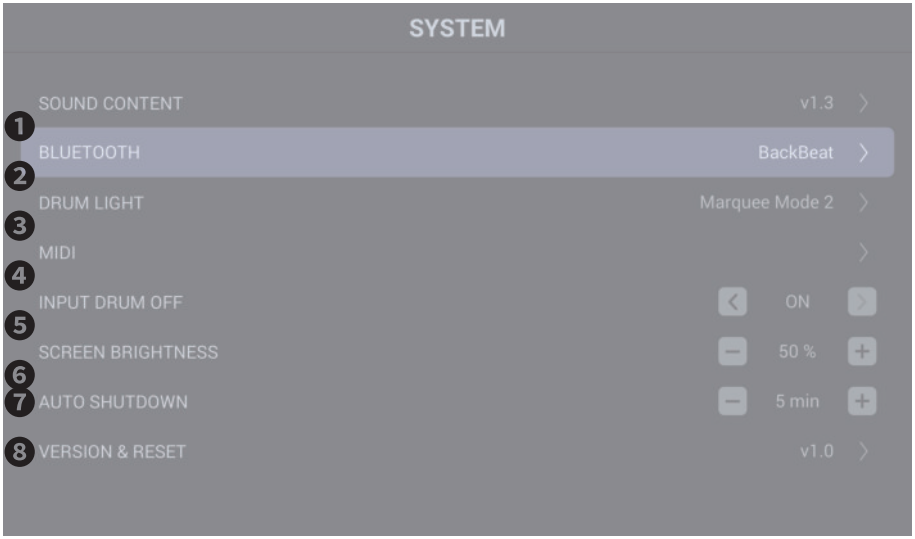
Тип кривой: ЛИНЕЙНАЯ – ГРОМКАЯ – ЛОГРАФИЧНАЯ – EXP.

ЛИНЕЙНЫЙ = плавная кривая сигнала от слабого до громкого.

LOUD = представляет собой линейную кривую, начинающуюся с верхнего края диапазона скоростей.

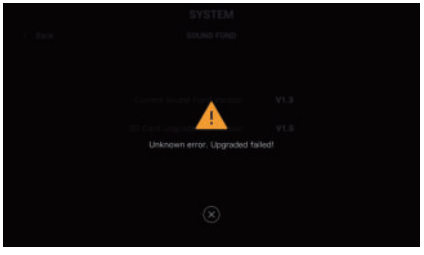
LOG = логарифмическая кривая. Фактически, это наиболее распространенная кривая, на которой играет большинство барабанщиков.
EXP = Экспоненциальная кривая, кривая, по которой более высокие скорости достигаются раньше в общем диапазоне скоростей.
Совет для профессионалов: внесите небольшие изменения и помните, что все эти параметры взаимосвязаны. Если один из них установлен слишком высоко, это повлияет на другие параметры. Лучше внести небольшие коррективы и на некоторое время вернуться к нормальной игре. Обеспечьте идеальные результаты при реальной производительности.

ИНСТРУКЦИИ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ ОСНОВНОГО ИНТЕРФЕЙСА СИСТЕМЫ

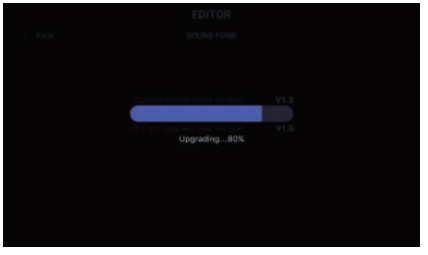


❶ Звуковая библиотека SOUND CONTENT

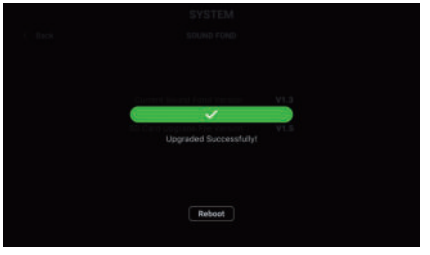
Текущая версия отображает версию звуковой библиотеки текущего модуля. Версия файла обновления SD-карты отображает версию звуковой библиотеки файла обновления, загруженного на внешнюю SD-карту. Если на подключенной SD-карте имеются соответствующие файлы обновления, содержимое версии будет Нажмите «Обновить». Выполните обновление звуковой библиотеки SOUND CONTENT. Файл обновления должен храниться в корневом каталоге SD-карты. Имя файла: BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf, где xx – номер конкретной версии (файл обновления звуковой библиотеки SOUND CONTENT, только официальный файл обновления BackBeat от Donner) (SD-КАРТА не входит в комплект. Продукт поддерживает SD-КАРТУ в формате FAT32)



ЗВУКОВОЕ СОДЕРЖАНИЕ Обновление звуковой библиотеки успешно отображено



ЗВУКОВОЕ СОДЕРЖИМОЕ: отображение ошибки обновления звуковой библиотеки

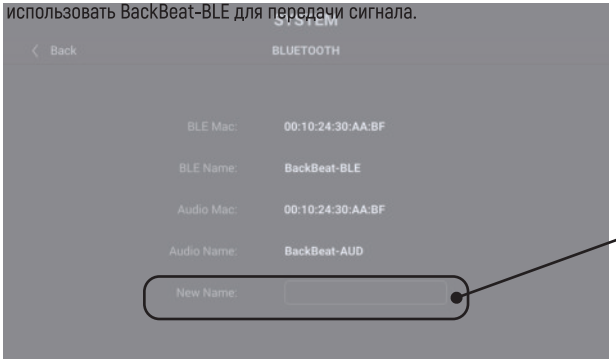


ЗВУКОВОЕ СОДЕРЖАНИЕ Отображение процесса обновления звуковой библиотеки

❷ БЛУЭТУТ

BLUETOOTH Информация о системе Bluetooth

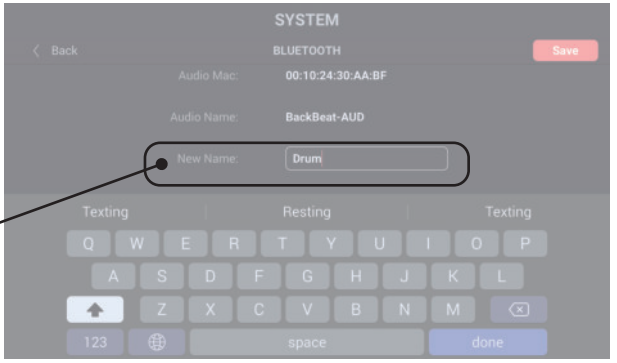
Имя Bluetooth по умолчанию: BackBeat-AUD. При входе в приложение Donner Play после подключения к Bluetooth вам будет предложено использовать BackBeat-BLE для передачи сигнала.



BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF отображает адрес протокола Bluetooth.
Имя BLE: Back Beat-BLE отображает имя Bluetooth
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF отображает адрес аудиопротокола Bluetooth.

Частота Bluetooth	2,4 ГГц ~ 2,48 ГГц
Мощность передачи Bluetooth	<8 дБм (ЭИИМ)
Версия Bluetooth	Версия 5.0

Примечание. Имя BLUETOOTH будет переименовано, и это переименование будет иметь суффикс по умолчанию -AUD.

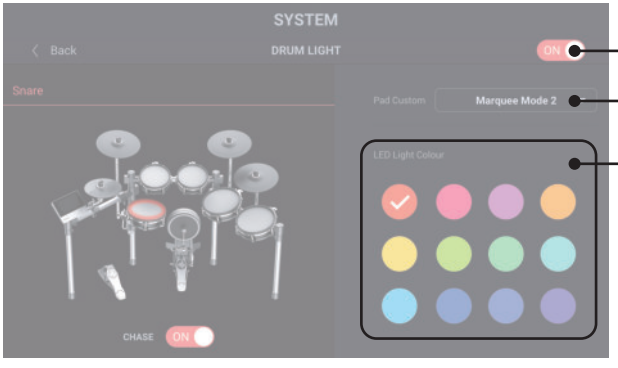


Имя аудио: 00:10:24:30:AA:BF Отображение имени аудио Bluetooth.
Новое имя: [redacted] нажмите, чтобы изменить имя Bluetooth.

❸ Изменения глобальных предустановок LED LIGHT

Глобальная предустановка LED LIGHT пэда ударных, по умолчанию используется глобальная предустановка, связанная с 

LED LIGHT – Global на странице DRUM KIT. При выборе LED LIGHT – Global свет отображается как текущая предустановка.
Инструкции по выбору драм-пэда: коснитесь любого драм-пэда, чтобы выбрать его. Когда драм-пэд выбран, отобразится подсказка. После выбора щелкните любую цветовую палитру справа, чтобы изменить текущий цвет драм-пэда.

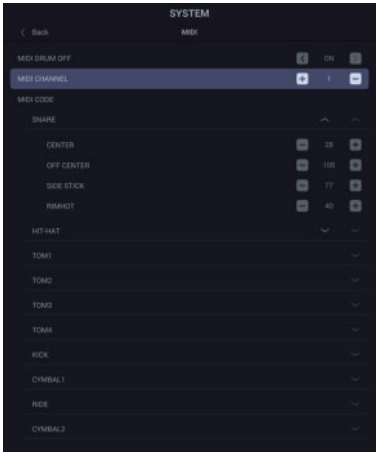


Выбор светодиодного переключателя

Выбор режима светодиодного дисплея

Выбор текущего цвета светодиодного индикатора драм-пэда

❹ MIDI-канал



MIDI-каналы относятся к конкретным путям связи, используемым в технологии MIDI (цифровой интерфейс музыкальных инструментов). MIDI-каналы играют жизненно важную роль в передаче и получении музыкальных данных между различными MIDI-устройствами, такими как электронные музыкальные инструменты, компьютеры и синтезаторы. Каждый MIDI-канал позволяет независимо управлять различными музыкальными элементами, позволяя одновременно играть на нескольких инструментах и треках.
В наших продуктах настройки MIDI-каналов позволяют вам выбирать или настраивать определенные каналы, по которым ваше устройство взаимодействует с другими MIDI-устройствами. Эта функция особенно полезна для маршрутизации MIDI-данных в правильное место назначения или для совместной работы различных инструментов.

Уведомление:
Убедитесь, что выбранный MIDI-канал соответствует конфигурации вашего другого MIDI-устройства, чтобы обеспечить правильную связь и синхронизацию.

MIDI-канал
Укажите выходной MIDI-канал
Количество каналов: 1-16.

MIDI НОТА
Выход сигнала MIDI ПРИМЕЧАНИЕ для определенных позиций на выбранных пэдах ударных
Количество MIDI-нот: 1-127.

❺ ВХОДНОЙ БАРАБАН ВЫКЛ.

Для музыки через Bluetooth и AUX INPUT отключите соответствующую полосу барабанного эквалайзера, чтобы активировать функцию отключения барабанов, и вы сможете быстро получить трек без аккомпанемента ударных.
Нажмите «ВКЛ», чтобы включить функцию, и нажмите «ОТКЛ», чтобы выключить функцию.

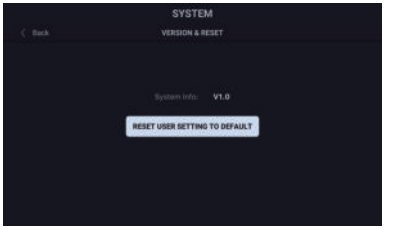
❻ Регулировка яркости экрана

Отображение яркости экрана, яркость может отображаться от 1 до 10. Нажмите, чтобы выбрать яркость экрана.

❼ Автозаставка

Выберите время автоматического запуска хранителя экрана. Чтобы отключить эту функцию, вы можете отключить эту функцию. Время, которое вы можете выбрать для автоматического запуска заставки, составляет 1–60 минут. Если выбрано 60 минут, интерфейс заставки будет автоматически введен через 60 минут. минут бездействия.

❽ версии и восстановление всех пользовательских настроек до заводских.



Отображение информации о текущей версии системы
Восстановите все НАСТРОЙКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ до заводских настроек.
Примечание. После выбора восстановления все параметры настройки будут восстановлены до заводских настроек по умолчанию, действуйте осторожно.

СПИСОК УДАРНЫХ НАБОРОВ

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

СПИСОК MIDI-НОТ

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

ЗВУКОВОЙ СОДЕРЖИМЫЙ

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

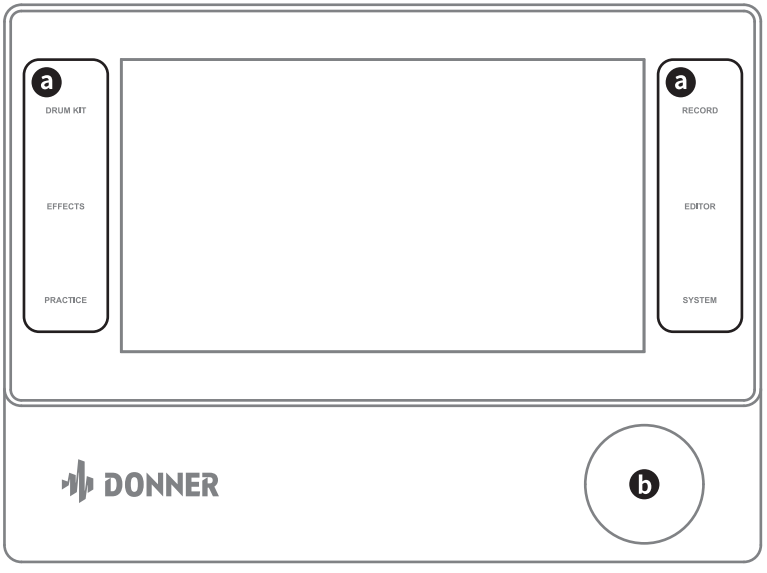
1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

日本語

MODULE 本体の使用上のご注意

清掃及びお手入れ: スクリーンの表面を定期的に清掃してください。専用のスクリーンクリーナーや柔らかく清潔な布を使用してください。刺激性の化学薬品や鋭利な物体を使用しないでください。傷や損傷の原因になります。
防塵防水: タッチスクリーンには、特定の防塵および防水規格が設定されている場合があります。製品の保護等級を確認し、液体や粉塵が製品に入らないようにしてください。
温度環境: スクリーンの性能が低下する可能性があるため、極端な温度でのスクリーンの使用は避けてください。
スクリーンの損傷: スクリーン表面に損傷、ひび割れ、またはその他の欠陥があった場合は、直ちに使用を中止し、カスタマーサービスまたは専門家に修理または交換を依頼してください。

1. 本体パネルの操作と使用方法



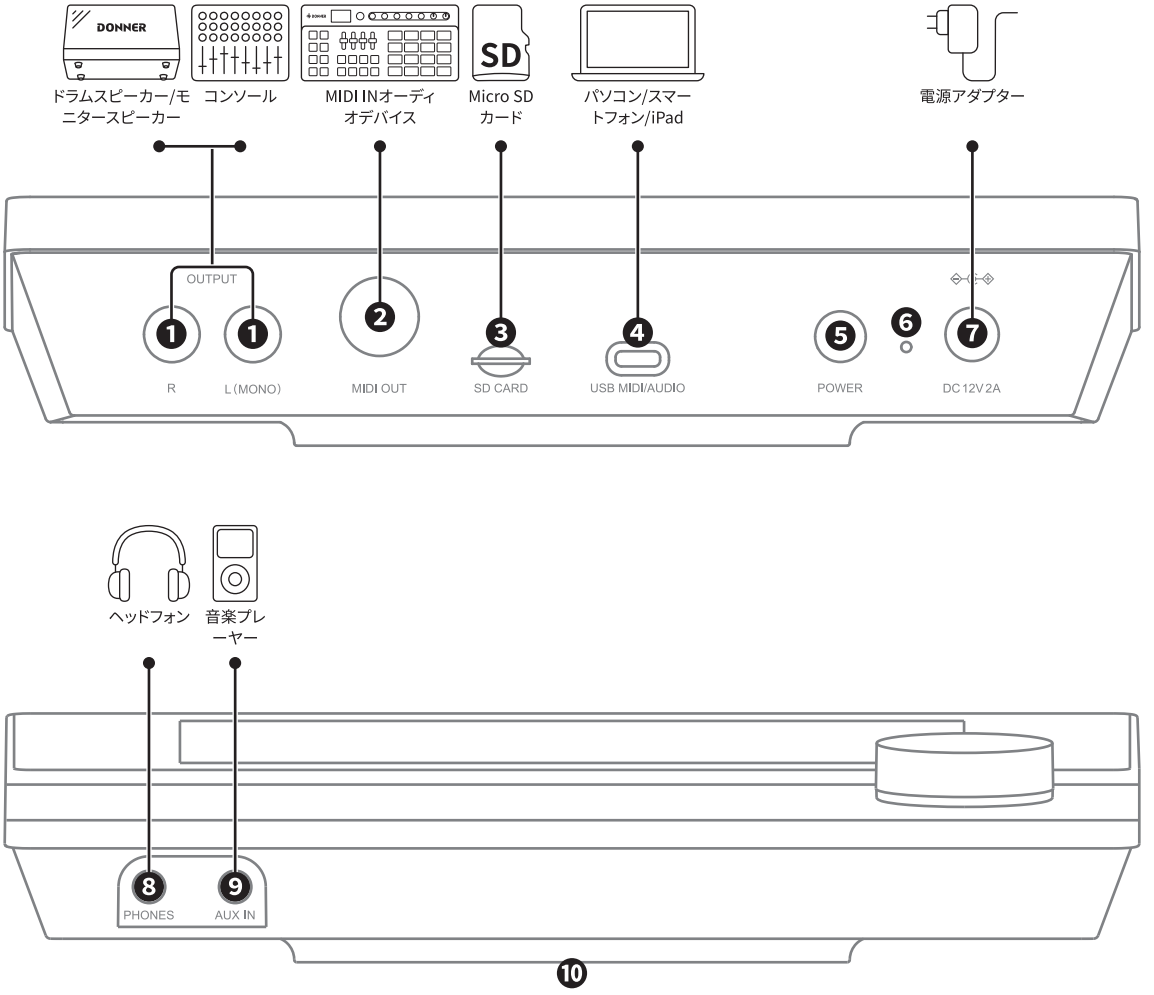
ⓐ 各メイン画面の機能ボタン

タッチすると対応する異なる画面に切り替わります。詳細については、各メイン画面の使用方法を参照してください。

ⓑ Encoder(w/Switch) スイッチ付きエンコーダーの使用方法

デフォルトのDRUM KITのメイン画面では、エンコーダーを回すとドラムキットに切り替えます。画面をタップしてパラメーター調整のあるパラメーター列を選択するときに、エンコーダーをパラメーター調整用に使用できます。このエンコーダーにはプレススイッチ機能が装備されています。エンコーダーを押すと選択されたとのプロンプトが表示されます。この場合は、エンコーダーを回して変更するパラメーター列を選択してからエンコーダーを使用してパラメーターを調整します。Drum Kit画面で、エンコーダーを長押しすると、ドラムキット切替機能を元に戻します。

2. リアルパネル端子の使用方法および機器との接続



❶ オーディオMain OUT

ドラムアンプ、モニター、ミキサーに出力し、RとL(MONO)を右左チャンネルとして接続します。L(MONO)端子には、左右チャンネルのオーディオ信号を結合して1つの出力端子に出力する用のモノラル（MON0）オーディオ出力が装備されています。
端子仕様: 6.35mm TS

❷ MIDI OUT出力

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)出力端子は、音楽制御およびデータ送信用のシンセサイザー、シーケンサー、またはコンピュータなどの他のMIDI デバイスにMIDデータを送信します。
仕様: MIDIケーブル

❸ SDカードスロット

(Micro SD、Micro SDHC、Micro SDXCに対応しています。損傷を防ぐため、SDカードの差し込みおよび取り外しの際にSDカードの表面を上にしてください（SDカードは別途ご用意ください。SDカードフォーマット：FAT32）

❹ USB MIDI/AUDIO端子

USB MIDI/AUDIO端子を使用して、データ送信用のMIDI処理またはUSBオーディオを備えたコンピューター、携帯電話、iPadなどのデバイスを本製品に接続することができます。
USB MIDIは通常、DAW(Digital Audio Workshops)またはUSB MIDIに対応した音楽教育、リアルタイム演奏、音楽コントロール、およびオーディオ処理などのソフトウェアを使用して音楽づくり、制作、演奏に使用されます。
USB AUDIOは通常、USBオーディオ出力に使用され、チャンネル数は10となっています。DAWに接続された場合、同時に10チャンネル出力することができます (DAWでチャンネルを作成する場合は、デフォルトでドラムの名前が表示されます)。

SNARE	スネア
HIHAT	ハイハット
TOM1	トム1

TOM2	トム2
TOM3	トム3
TOM4	トム4

KICK	キック
CRASH1	クラッシュ1

CRASH2	クラッシュ2
RIDE	ライド

USB端子はType-C型USBポートに対応しています。
サンプルレート（Sample Rate): 44.1kHz
深さ(Bit Depth):16bit
信号対雑音比(Signal-to-Noise Ratio、SNR): 96dB
信号遅延（Signal Latency): 5〜10ms
ダイナミックレンジ（Dynamic Range): 96dB

ドライバーのインストール:
Windowsの場合:
・Windowsのコンピュータに接続する場合、最適なパフォーマンスと互換性を確保するために、ASIO4ALLドライバーをインストールする場合があります。
本製品を使用する前に、ASIO4ALLの公式サイトから最新バージョンのドライバーをダウンロードしてインストールしてください。
Macの場合
・Macの場合は、追加のドライバーは不要です。システムはデバイスを自動的に識別して構成します。
Windowsオペレーティングシステムを使用するときにドライバーのインストールに関する問題がございましたら、ASIO4ALL公式サイトの詳細説明を参照してください。または、弊社のテクニカサポートチームにお問い合わせください。

❺ ON/OFFボタン

本製品の電源をオン/オフにします。電源をオフにするには、ボタンを3秒間長押ししてください (電源を切った状態で10秒間長押しすると、強制的にファームウェアアップグレードモードに入ります)。

❻ 強制再起動ボタン

製品に問題があった場合またはクラッシュした場合は、強制的に再起動する必要があります。ピンなどを使用してこの穴に差し込んで押すと、機器を強制的に再起動します。

❼ MODULE電源ポート

純正の電源アダプターを使用してください。他の電源アダプターを使用する場合は、過電流による内部部品の損傷を避けるために、製品仕様を満たしたものを使用してください。
入力電圧: 100～240v
出力電圧/電流: 12V/2A
入力端子種類：Φ5.5*2.0*11mm/90°インナープラス&アウターマイナス

❽ ヘッドフォンジャック

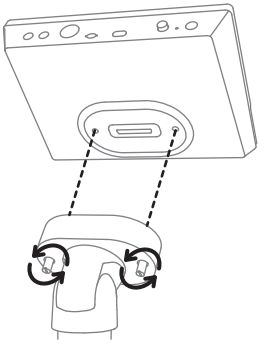
ステレオヘッドフォン音声出力ジャック。
仕様：3.5mm（1/8インチ） TRS
出力インピーダンス: ＜1Ω(32負荷)
出力電力:125mW (32Ω)
信号対雑音比: ⩾85dB(A-wt)

❾ AUX INPUT端子

ステレオオーディオ入力端子です。オーディオケーブルを接続すると、Bluetoothオーディオをアクティブにミュートし、AUX INオーディオを優先的に使用します。
仕様:3.5mm （1/8インチ）TRS
入力インピーダンス: ⩾10kΩ

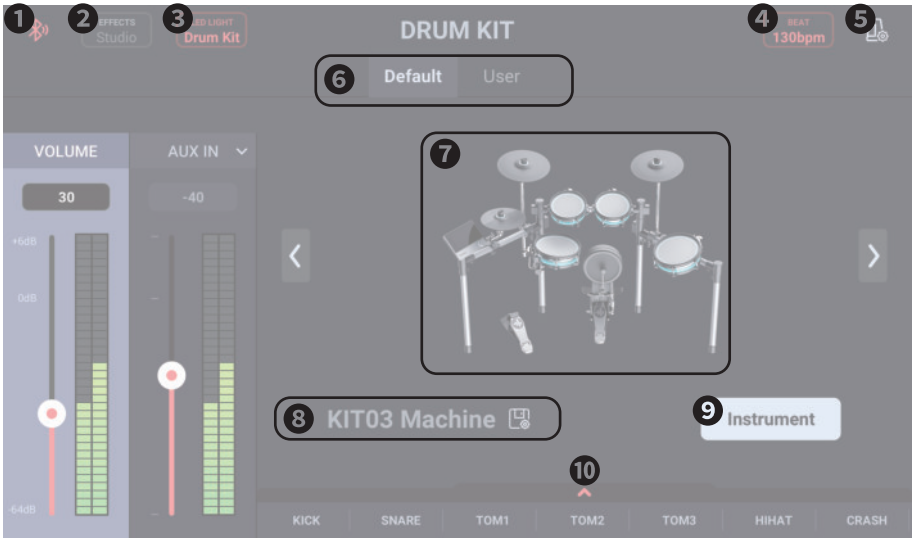
❿ 本体データベースソケット

本体上のメインデータソケットは、ドラムパッドから信号/ライトおよびその他のデータを送信する用の主なポートとして機能します。
設置方法: 本体データベースポートはスタンドに組み込まれています。本体とスタンドを接続する際には、本体をスタンドのベースにあるポートに挿入し、ネジを締めれば完了となります。
（ご注意: Moduleは高精度電子機器です。過熱や放熱不良による異常事態を避けるため、底部および両側面の通気口をふさがないでください。極端な条件での使用、デバイスへの液体の侵入を避けてください。ポートが遮断されていると異常な状況が発生する可能性があるため、データポートをいつも清潔な状態に保ってください。）



DRUM KITメイン画面の操作説明

1. ナビゲーションバーの情報



❶ Bluetoothステータス表示:

オンになっていて接続待ち

接続済み

ご注意:Bluetoothのペアリングは1対1となります。新しいデバイスを使用してBack Beatに接続する場合は、まず接続されているBluetoothデバイスを削除してください。

❷ EFFECTSスイッチ表示:

クリックするとステータスが切り替わります

EFFECTS Studio EFFECTS有効

EFFECTS Studio EFFECTS無効

ご注意:詳細については、EFFECTSのメイン画面の操作を参照してください。

❸ LED LIGHTコントロールモード切替:

クリックするとステータスが切り替わります

LED LIGHT Global グローバルコントロールGLOBALモード

LED LIGHT Drum Kit ドラムキットフォローDRUM KITモード

ご注意:詳細については、「機器-LEDライトの操作」を参照してください。

❹ メトロノームCLICKスイッチ表示:

現在のBPMがここに表示されます。クリックするとステータスが切り替わります

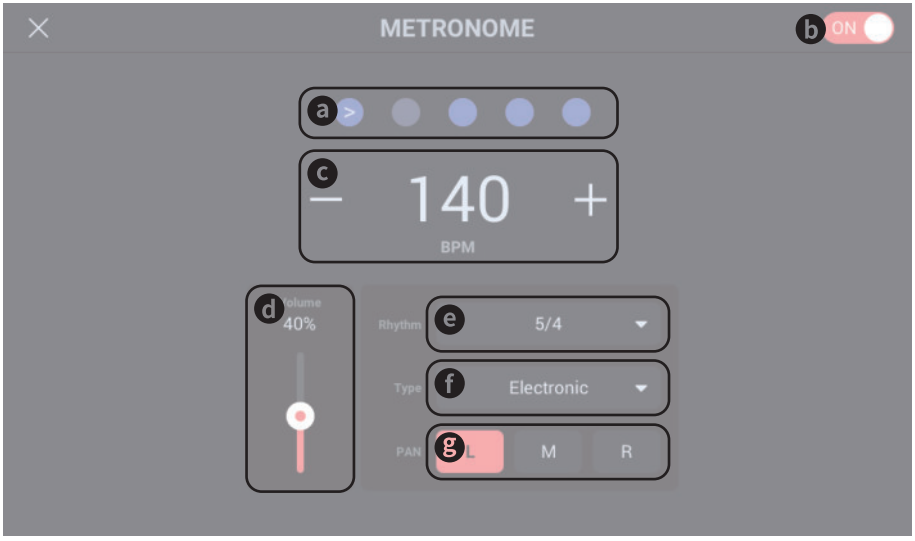
BEAT 130bpm メトロノームクリックステータスを有効にする

BEAT 130bpm メトロノームクリックステータスを無効にする

2. メトロノームを有効にするとメトロノームの設定

❺ メトロノームCLICK設定ボタン:

クリックしてCLICK設定に入ります



5-a. メトロノームBEAT表示:

クリックするとステータスが切り替わります。

- ダウンビート
- アップビート
- ノービート

5-b. メトロノームCLICKオン/オフ表示:

クリックするとステータスが切り替わります
メトロノームCLICKを有効にする (ON)
メトロノームCLICKを無効にする (OFF)

5-c. メトロノームBPM表示:

クリックするとステータスが切り替わります

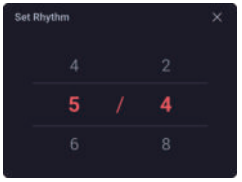
- ダウンビート
- アップビート
- ノービート

5-d. メトロノームの音量

クリックしてドラッグするまたはハイライトしてエンコーダでパラメーターを調整します。
エンコーダ調整パラメーター: 0%〜100%

5-e. メトロノームBEAT表示:

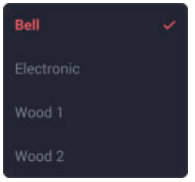
ポップアップウィンドウをクリックして現在のBEATを変更します。



メトロノームBEAT設定
数字をクリックまたはドラッグして現在の値を変更します
トップNo.1〜9　　ボトムNo. 2、4、8

5-f. メトロノーム音タイプの表示:

ポップアップウィンドウをクリックして現在のサウンドタイプを変更



メトロノーム音の設定:
音のタイプをクリックしてメトロノーム音を変更します
カウベル(COW BELL)
エレクトロニック(ELECTRONIC)
ウッド1(WOOD 1)
ウッド2(WOOD 2)
トラディション(TRADITION)

5-g. メトロノーム音PAN表示:

クリックしてメトロノーム音PANの出力を変更します

❻ ラピッドキットの表示(画像):

クリックして「DEFAULT」を選択します。
USER -> USER キット内容表示: クリックして新しいUSERドラムキット画像を追加
SET LIST -> SET LIST キット内容表示: クリックして新しいSET LISTドラムキット画像を追加

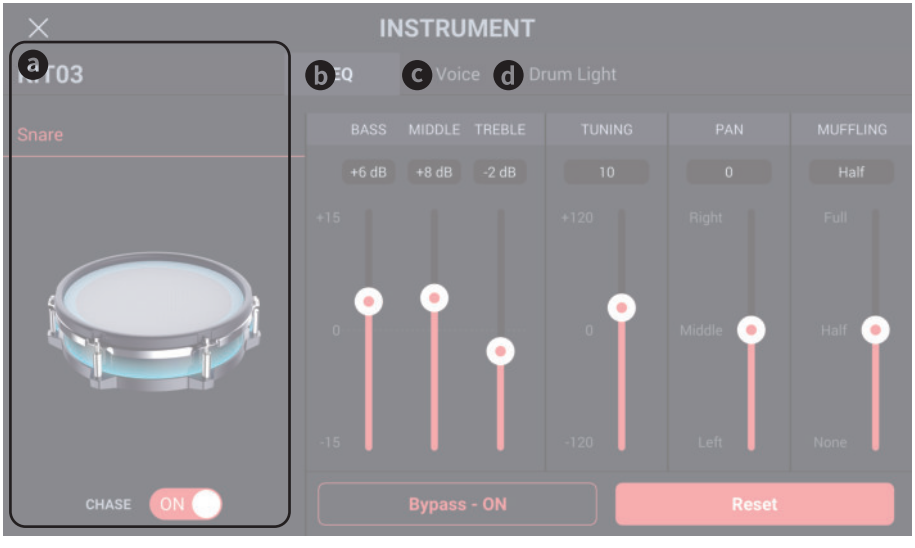
❼ ドラムキット画像表示 (画像)

ドラムキット画像の「 ❮ / ❯ 」をクリックする、または他のオプションが選択されていない場合はエンコーダーを回してドラムキットを切り替えます。

❽ ドラムキットのテキスト情報 (画像)

テキストの変更アイコンをクリックしてポップアップウィンドウを開き、現在の名前を変更し、ドラムキットをUSERキットに追加します (ご注意: DEFAULTキットの名前は変更できません)。

3. ❾ Instrumentドラムキットの調整と設定の保存



9-a.INSTRUMENT ドラムキットの調整

INSTRUMENT画面はドラムキットの調整用画面です。現在のドラムキットのEQ、音色、LEDを組み合わせてUserドラムキットとして保存することができます。

ドラムの選択:

現在のドラムキットと現在のドラムが表示されます。入るとデフォルトでCHASEステータスはONとなっています。この場合は、ドラムスティックを使用して任意のドラムを叩いて変更するドラムを選択することができます。CHASEステータスがOFFになった状態で、ドラムノック機能が無効になり、ドラム情報バーのドロップダウンメニューをクリックして、パラメーターを変更する必要があるドラムを手動で選択することができます。

9-b. EQのメインオプションの使用方法

選択したドラムのパラメーターを調整するには、クリックしてドラッグするか、ハイライトしてエンコーダを使用してパラメーターを調整します。

BASS	-15dB ~ +15dB
MIDDLE	-15dB ~ +15dB
TREBLE	-15dB ~ +15dB

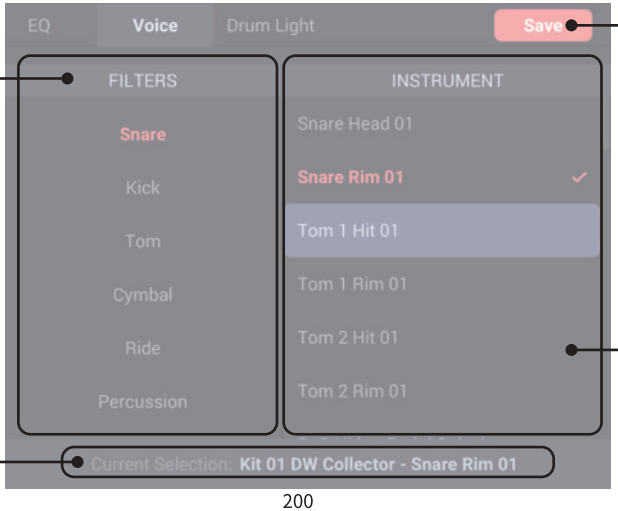
TUNING	-120 ~ 120	現在のドラムのピッチを調整します。値の変更の場合、10グリッドごとに1半音の変更となります。変化範囲は12 の半音下げ～12の半音上げです。
PAN	Left ~ Middle ~ Right	現在のドラムの音像を調整します。デフォルト値は、Middle、Left、Rightとなります。
MUFFLING	None ~ Half ~ Full	現在のドラムのこもり効果を調整します。Noneは効果がないことを意味します。Halfは倍音の一部が減り、サステインが短くなります。Fullは倍音がさらに減り、サステインが最も短くなります。



Bypass
Bypass-ON: EQ処理をしない音です。
Bypass-0FF: EQ処理をした音です。
EQページを終了し、OFF状態に戻します。

Reset
現在のドラムのEQパラメーターがリセットされます。

9-c. VOLCIEのメインオプションの使用方法



SAVE

FILTERS
変更する音色キットを選択し、クリックしてキットを選択します

INSTRUMENT
単一の音色を選択して置換します。クリックして置換する音色を選択します

Current Selection
現在のドラムで使用されている音色です。

9-d. LED Lightのメインオプションの使用方法



LED Drum Kitのプリセット
LEDプリセットは対応するドラムキットに保存できます。デフォルトのCHASEステータスはONとなります。この場合は、ドラムスティックを使用して任意のドラムを叩いて、変更するドラムを選択することができます。CHASEステータスがOFFで、ドラムノック機能が無効になった場合は、ドラム情報バーのドロップダウンメニューをクリックして、LEDを変更するドラムを手動で選択することができます。

LED表示モード選択

現在のドラムのLED色の選択

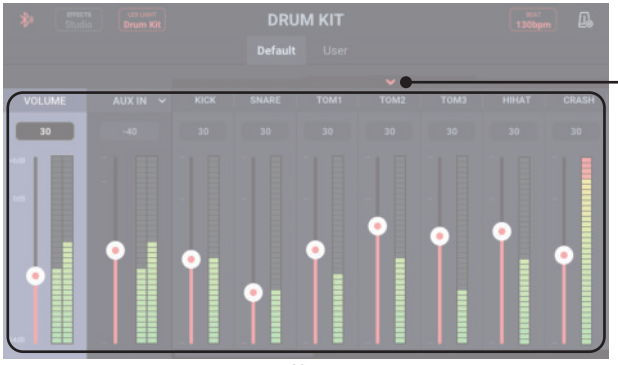
4. ⑩ 音量操作方法

音量表示内容
クリックしてドラッグする、またはハイライトしてエンコーダーでパラメーターを調整します。

VOLUME MAIN OUTPUT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO – BACKING（ドロップダウン画像をクリック）	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

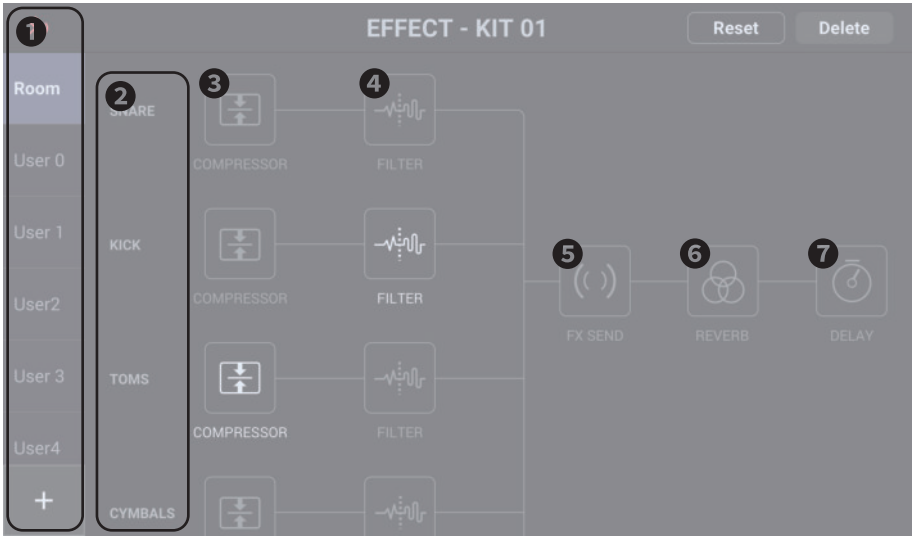
KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



クリックすると他のドラムの音量

EFFECTSメイン画面の操作方法



❶ EFFECTSプリセットキットの操作方法

EFFECTSプリセットとユーザーオプション: 現在のドラムキット内の任意のプリセットキットを選択して関連するエフェクトを開きます 。「+」(アイコン)をクリックしてドラムキットを追加します。現在のドラムキットのEFFECISメイン画面に入ったら、現在のドラムキット((Drum Kit EFFECTS))と一致するプリセットキットを選択することができます。

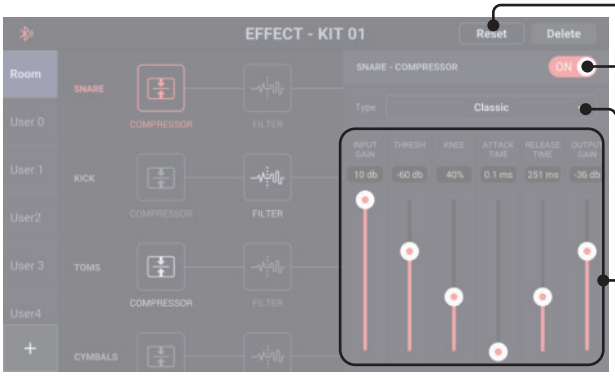
❷ EFFECTSチャンネルオーディオストリーム

SNARE：スネアチャンネルエフェクトオーディオストリーム
KICK：キックチャンネルエフェクトオーディオストリーム
TOMS：すべてのトムのミックスチャンネルエフェクトオーディオストリーム
CYMBALS：すべてのトムシンバルのミックスチャンネルエフェクトオーディオストリーム
BACKING：BGMチャンネルエフェクトオーディオストリーム

❸ COMPRESSORパラメーターの調整

COMPRESSORエフェクトボタン

オフ　オン　パラメーター調整



Restore
現在選択されているエフェクトキットをデフォルトパラメーターに戻します

COMPRESSOR 現在チャンネルのスイッチ
COMPRESSORパラメーターを調整する場合は、ボタンを「ON」にする必要があります。

COMPRESSOR Typeタイプの選択
クリックすると、タイプの選択がポップアップ表示されます。
Classic: 入力信号を圧縮に直接使用します
Feedback:出力の一部は圧縮のために入力側に送信されます。遷移形状と周波数応答はわずかに変化する可能性があります。

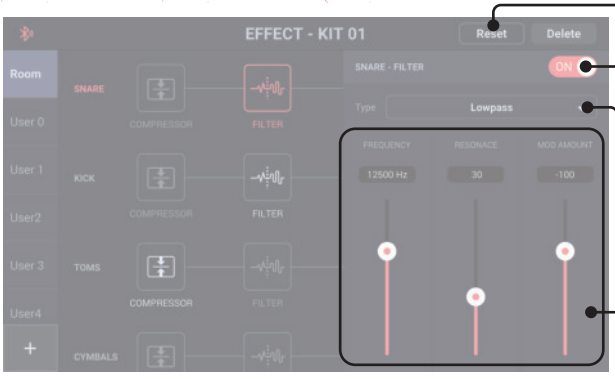
現在のCOMPRESSORタイプのパラメーターの調整
クリックしてドラッグするまたはハイライトしてエンコーダでパラメーターを調整します。
Type(タイプ): Classic：入力信号を圧縮に直接使用します。
Feedback：出力の一部は圧縮のために入力側に送信されます。遷移形状と周波数応答はわずかに変化する可能性があります。

タイプ	パラメーター	説明
Input Gain(入力ゲイン)	-60dB -- 10dB	--
Thresh(スレッシュ)	-60dB -- 0dB	この値はコンプレッサーの最初の入力音量を決めます。
Knee(ターニングポイント)	0% -- 100%	この値は、圧縮された音量の変化の激しさを決めます。値が大きいほど、急激な変化が顕著になります。
Attack Time	0.1ms -- 8ms	この値は、コンプレッサーが入力信号を受信した後の有効な待ち時間を決めます。入力信号を受信してからコンプレッサーが有効になるまでの時間を決めます。
Release Time	40ms -- 251ms	この値は、信号の減衰がしきい値を下回った後にコンプレッサーが動作を停止するまでの待ち時間を決めます。
Output Gain(出力ゲイン)	-36dB -- 0dB	--

FILTERパラメーターの調整

❹ FILTERエフェクトボタン

オフ　オン　パラメーター調整



Restore
現在のFILTERパラメーターをデフォルトのパラメーターに戻します

FILTERの現在のチャンネルスイッチ
FILTERパラメーターを調整する場合は、ボタンを「ON」にする必要があります。

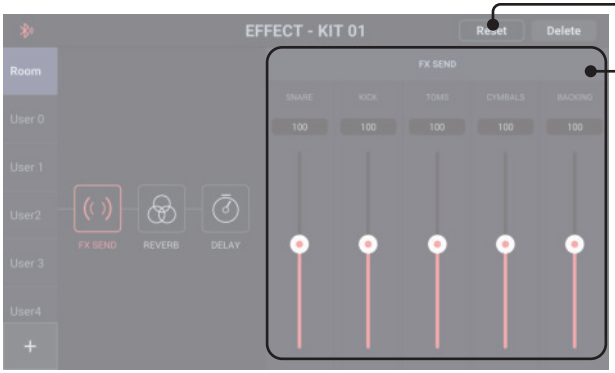
FILTER Typeタイプの選択
クリックすると、タイプの選択がポップアップ表示されます。
Lowpass:ローパスフィルタリング
Bandpass:バンドパスフィルタリング
Highpass:ハイパスフィルタリング

現在のFILTERチャンネルの割合
クリックしてドラッグするまたはハイライトしてエンコーダでパラメーターを調整します。

タイプ	パラメーター	説明
Frequency	46Hz -- 12500Hz	フィルターのカットオフ周波数
Resonance	0--100	フィルタのカットオフ周波数の近傍ゲイン
Mod Amount	-100--0--+100	フィルターのカットオフ周波数変調範囲：0の場合は変調しないです。0より大きい場合は、フィルターのカットオフFrequencyからFrequencyより大きい方向に変調：+100の場合は正の変調量が最大でFrequencyから12500Hzに達します。0未満の場合、FrequencyからFrequencyより低い方向に変調が行われます。-100 の場合、負の変調量は最大で、Frequencyから46Hzに達します。変調周波数は3Hzです。

❺ FX SENDパラメーターの調整

オフ　オン　パラメーター調整



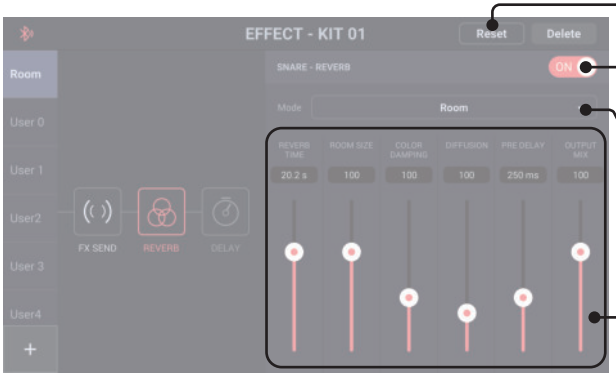
Restore
現在のFX SENDパラメーターをデフォルトのパラメーターに戻します

現在のFX SENDチャンネルの割合
クリックしてドラッグするまたはハイライトしてエンコーダでパラメーターを調整します

タイプ	パラメーター	説明
Snare	0 -- 100	スネアチャンネル
Kick	0 -- 100	キックチャンネル
Toms	0 -- 100	すべてのタムのミックスチャンネル
Cymbals	0 -- 100	すべてのシンバルのミックスチャンネル
Backing	0 -- 100	BGMチャンネル

❻ REVERBエフェクトボタン+画像

オフ　オン　パラメーター調整



Restore
現在のREVERBパラメーターをデフォルトのパラメーターに戻します

REVERB現在のチャンネルスイッチ
REVERBパラメータの調整を有効にするには、ボタンを「ON」にする必要があります。

REVERB Typeモード選択
クリックするとモード選択がポップアップ表示されます
Room: ルームリバーブ
Hall：:ホールリバーブ
Church：チャーチリバーブ
Plate：プレートリバーブ
Spring：スプリングリバーブ

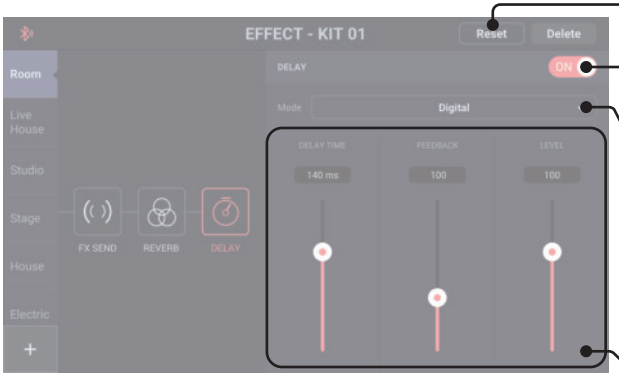
現在のFILTERモードのパラメーターの調整
クリックしてドラッグするまたはハイライトしてエンコーダでパラメーターを調整します

タイプ	パラメーター	説明
Reverb Time	0.5s -- 20.2s	リバーブ減衰時間: 値が大きいほど、リバーブの減衰が遅くなります
Room Size	0 -- 100	アナログルームサイズ: 値が大きいほど、リバーブを生成するルームが大きくなります
Color Damping	0 -- 50 --100	リバーブカラーダンピング: 値が小さいほど、音色は暗くなります。値が大きいほど、音色は明るくなります
Diffusion/Softness	0 -- 100	この値は室内の反射音の密度を決めます。値が大きいほど、リバーブが濃くなり、柔らかく聞こえます
Pre-Delay	0 -- 250ms	リバーブ音やダイレクト音のディレイタイムを調整します
Output Mix	0 -- 100	リバーブウェットサウンドのミックスを調整します

タイプ	パラメーター	説明
Decay	0 -- 100	リバーブ減衰時間：値が大きいほど減衰が遅くなります
Color Lowshelf	0 -- 100	音色のシェルフフィルターを調整します。値が小さいほど音色が暗くなります。値が大きいほど音色が明るくなります
Hi Damp	0 -- 100	リバーブの高域を抑える：値が大きいほど、高域の抑制が強くなります
Pre-Delay	0 -- 250ms	リバーブ音やダイレクト音のディレイタイムを調整します
Output Mix	0 -- 100	リバーブウェットサウンドのミックスを調整します

❼ DELAYパラメーターの調整

オフ　オン　パラメーター調整



Restore
現在のDELAYパラメーターをデフォルトのパラメーターに戻します

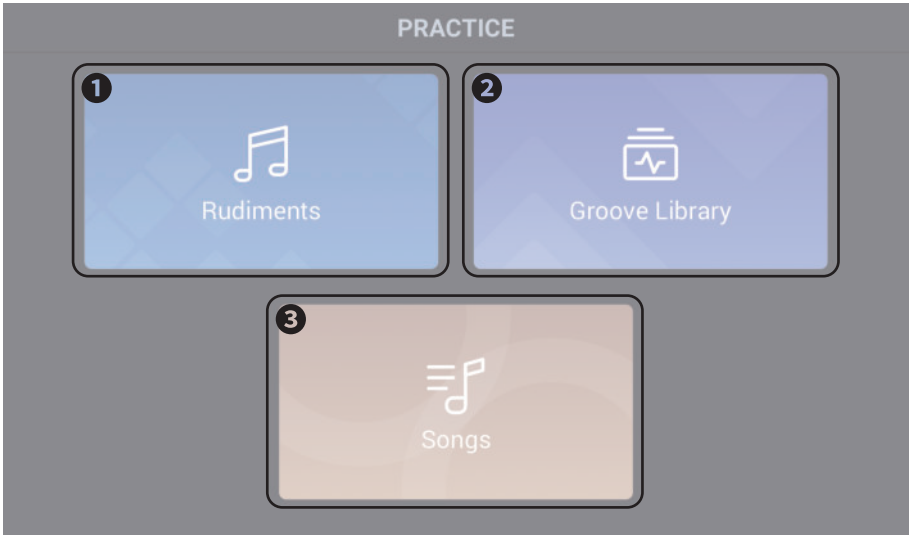
DELAYの現在のチャンネルスイッチ
DELAYパラメーターを調整する場合は、ボタンを「ON」にする必要があります

DELAYモードの選択
Digital：デジタルディレイ
Analog:アナログディレイ。回路のディレイ効果を再現します。
Tape: テープディレイ。テープのディレイ効果を再現します。
Echo：エコー音
Pingpong: ピンポンディレイ。ディレイが左右のサウンドチャンネルでバウンスします

現在のDELAYモードのパラメーターの調整
クリックしてドラッグするまたはハイライトしてエンコーダでパラメーターを調整します

タイプ	パラメーター	説明
Delay Time	40ms -- 200ms	ディレイタイム
Feedback	0 -- 100	ディレイのフィードバック量。値が大きいほど、ディレイ音が長く残ります
Level	0% -- 100%	ディレイウェットサウンドのミックスを調整します

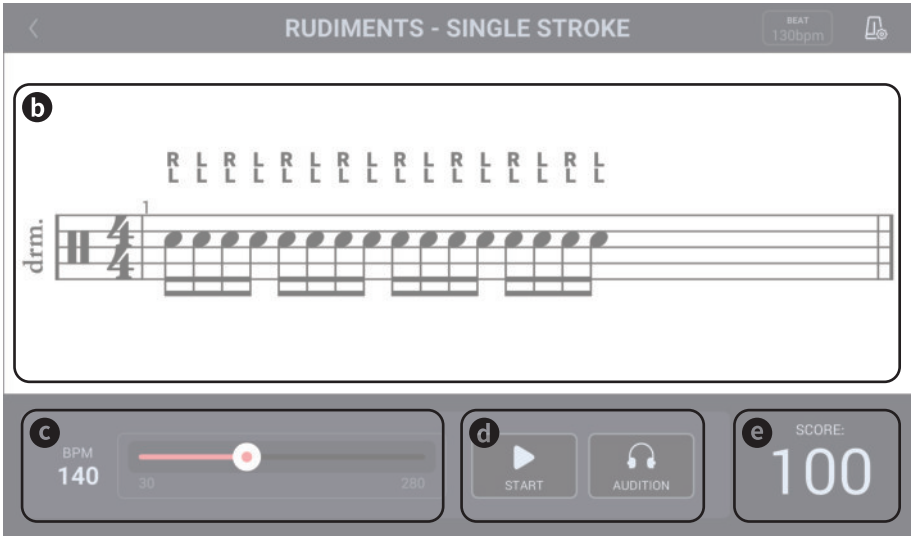
PRACTICEメイン画面の操作方法



❶ RUDIMENTS練習画面



RUDIMENTSの練習は、スネアドラムのスキル基準であり、40の基本練習から構成されています。打楽器奏者のスキルとリズム感を養うことを目的としています。これは、初心者にとって重要であるだけでなく、プロの演奏者にとっても強固な技術的基盤を提供しています。音楽業者の共通言語として、スネアドラム奏者と他の打楽器を探求するミュージシャンの両方に大いに勉強になります。



1-a. RUDIMENTS練習バーの選択
クリックして練習バーに入ります

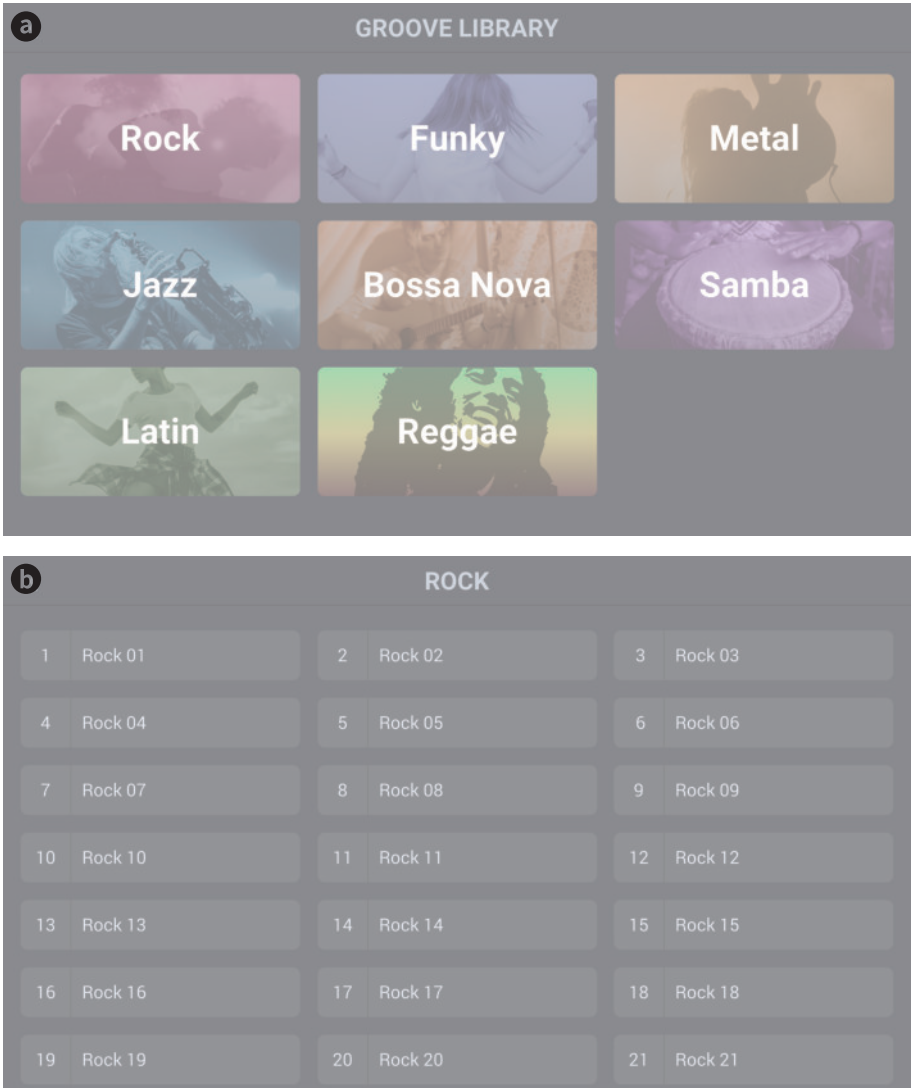
1-b. RUDIMENTSドラム譜の表示
ドラム譜にはLとRが付いており、それぞれ左手と右手を表します。
RUDIMENTSの練習中に、ドラム譜の進行状況が表示されます。練習中にSnareのヒットの検出が記録され、現在の練習が正確であるが表示されます。間違ったところがあると、赤いエラーが表示されます。

1-c. RUDIMENTS メトロノーム表示
BPMは現在のテンポを示します。クリックしてドラッグすると、メトロノームのテンポを調整することができます。
BPM調整範囲:30〜280。

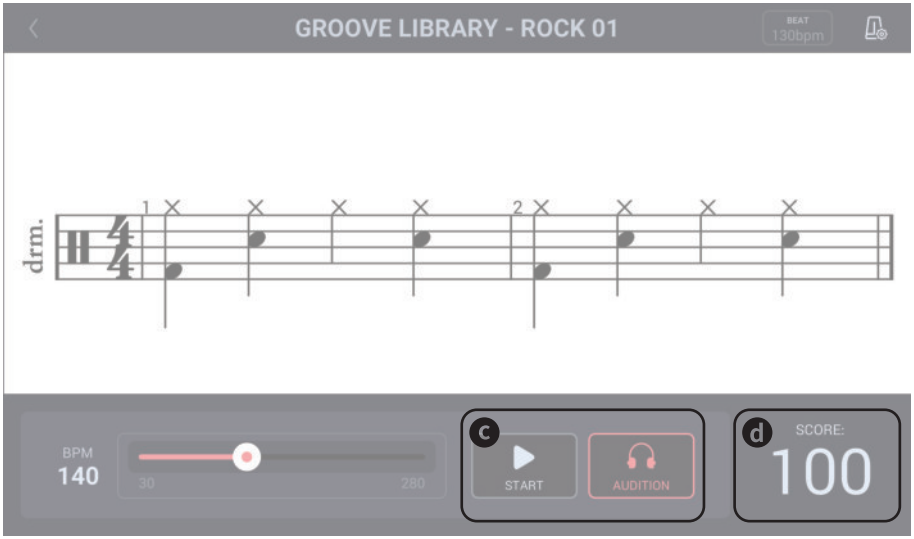
1-d. RUDIMENTS練習と試聴
「START」を押して練習を開始または一時停止し、「AUDITION」を押して現在の練習を聞きます。

1-e. RUDIMENTS スコア表示
現在の練習スコアがリアルタイムで表示されます。

❷ GROOVE LIBRARY練習画面の操作方法



ミュージシャンが打楽器の世界を探求するときに、ドラムのGroove練習は、リズムとスキルを理解するのに重要な役割を果たします。さまざまなスタイルのリズムを練習に取り入れ、演奏者のリズム感と演奏スキルを養います。初心者であろうとプロの演奏家であろうと、これらの練習はあらゆる分野で多様な学習経験を提供し、これらのスキルを音楽の世界で応用するのに役立ちます。ポピュラーミュージック、ロックンロール、ジャズであろうか、ワールドミュージックであろうか、ドラムキットのリズム練習は、より優秀なパーカッショニストになるのに役立ちます。



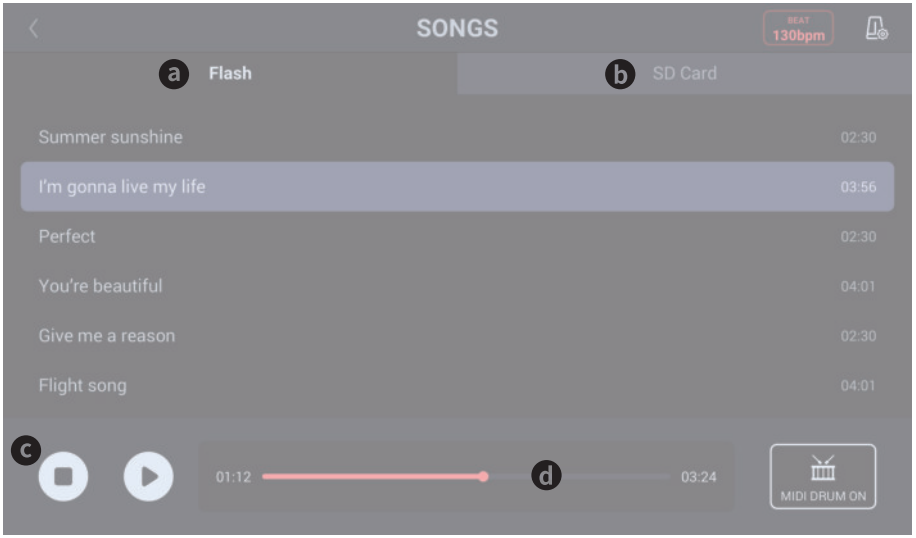
2-a. GROOVE 練習バーのスタイル選択
任意のスタイルをクリックして入ります。

2-b. GROOVE LIBRARY ドラム譜の表示
GROOVE LIBRARY ドラム譜では五線譜を使用して、叩く位置と長さを表示します。
GROOVE LIBRARY練習中にドラム譜進行状況が表示されます。練習中にGR0OVE ショットの検出が記録されます。、間違ったところがあると、赤いエラーが表示されます。
GROOVE LIBRARY 試聴の場合は、現在の進行状況が表示されます

2-c. GROOVE練習と試聴
「START」を押して練習を開始または一時停止します。「AUDITION」を押すと、現在の練習を聞くことができます。

2-d. GROOVEスコア表示
現在のショットスコアがリアルタイムで表示されます。

❸ SONG練習画面



3-a. FLASH使用方法

クリックしてSDカード機能に入ります。さまざまなスタイルのデモソングが内臓されています。
好きな曲を選択して練習してください。

3-b. SDカード 使用方法

SDカードはwav、midのファイルに対応しています、44.1kHz 16ビット ステレオwavファイルをサポートします。曲は、SDカードのルートディレクトリの「Song」フォルダに保存する必要があります (SDカードを本体のSDカードスロットに差し込むと、Songと RECORDの2つのフォルダが自動的に作成されます)。
(SDカードは付属していません。FAT32のSDカードに対応しています。)
通常の読み取り後、SDカードエリアに曲の数が表示されます。クリックして曲を選択し、フォローアップの練習を行うことができます。

3-c. リセットと再生/一時停止

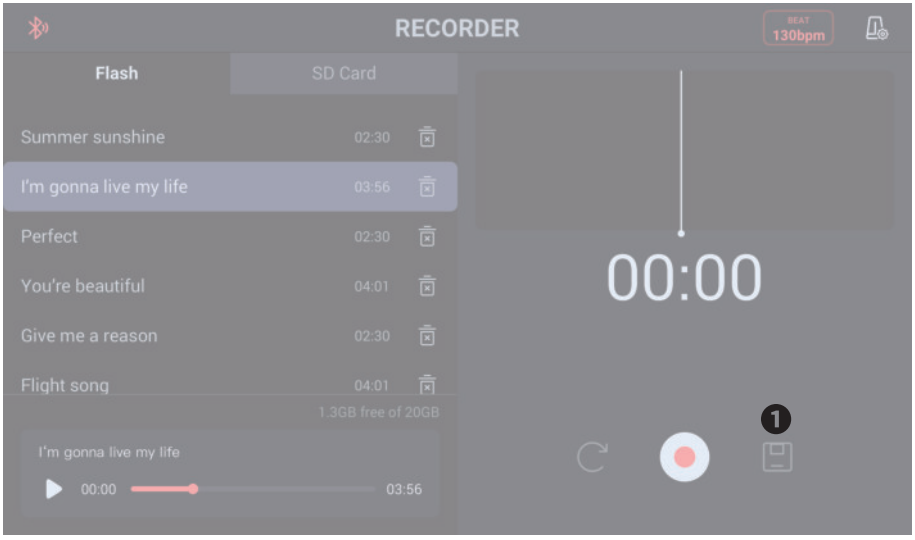
「リセット」ボタンをクリックして曲を最初から再生します。
「再生/一時停止」ボタンをクリックすると、曲を再生または一時停止します。

3-d. 曲の再生プログレスバー

現在の曲の再生の進行状況を表示します。

RECORDメイン画面の操作方法

RECORD 記録の保存と再生



RecordをFlashに保存する

現在のRecord画面での録音はローカルディスクに保存されます。保存される録音情報には、名前、時間の長さ、削除キーが含まれます。

RecordをSDカードに保存する

現在のRecord画面での録音は外部SDカードに保存されます。録音されたファイルは、SDカードのルートディレクトリの「RECORD」フォルダに保存されます。保存される録音情報には、名前、時間の長さ、削除キーが含まれます。(SDカードを本体のSDカードスロットに差し込むと、Songと RECORDの2つのフォルダが自動的に作成されます)。
(SDカードは付属していません。FAT32のSDカードに対応しています。)

Record録音の再生/一時停止

現在のRecord画面での録音を選択して再生/一時停止することができます。プログレスバーは現在の録音の進行状況を示します。

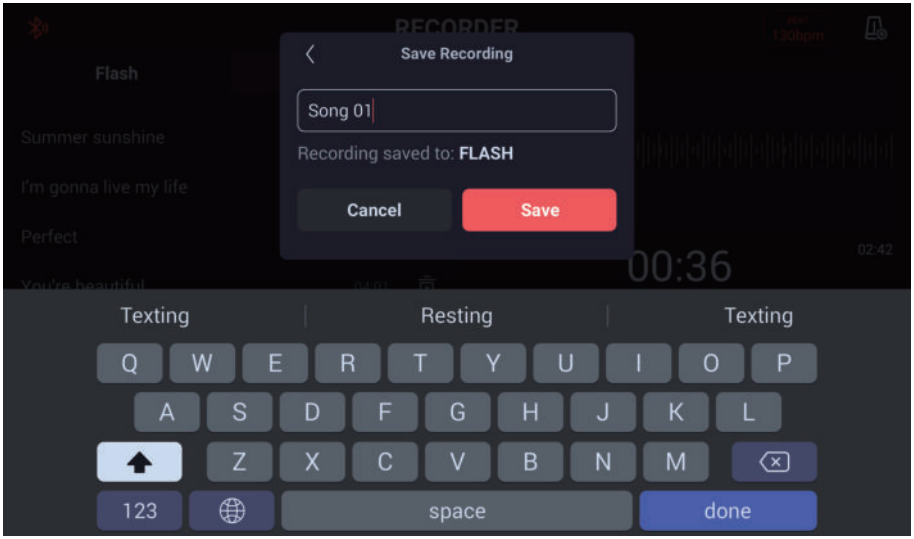
Record録音情報

録音波形と録音時間を表示します。

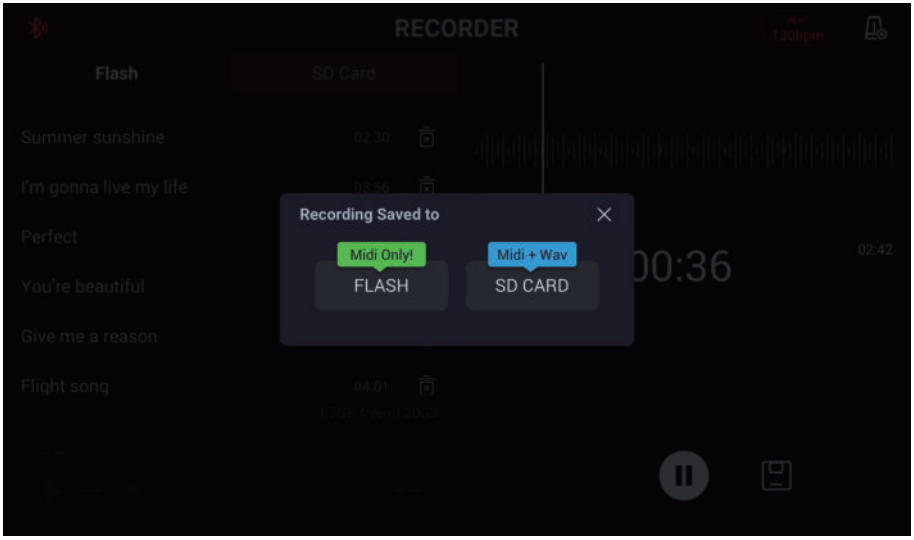
Record録音の保存

現在の録音をリセットするには、「リセット」ボタンをクリックします。「録音/一時停止」ボタンをクリックして録画/録画を一時停止します。「保存」ボタンをクリックして現在の録音を保存します。

❶ RECORD 保存方法

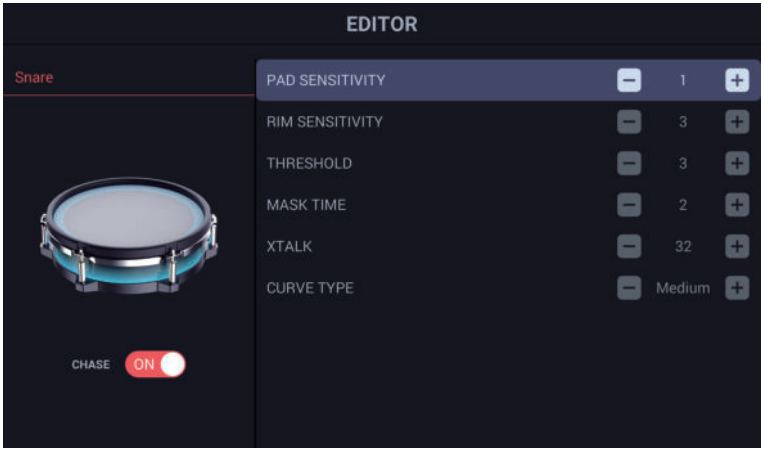


SDカードにはMIDI+WAVファイルとして保存可能
録音ファイルはFLASHまたはSDカードに保存できます。FLASHにMIDファイルとしてのみ保存でき、エクスポートすることができません。SDカードにMIDI+ WAVファイルとして保存することができます。



録音ファイルに名前を付けて保存します。

EDITOR メイン画面の操作方法



EDITORパラメーター

EDITORは、現在のドラムのトリガーを調整して、最適なトリガーパラメーターに適応させます。
入ると、ディフォルトでCHASEステータスがONとなります。この場合は、ドラムスティックを使用して任意のドラムを叩いて、変更するドラムを選択することができます。CHASEステータスがOFFになった状態で、ドラムノック機能が無効になり、ドラム情報バーのドロップダウンメニューをクリックして、パラメーターを変更する必要があるドラムを手動で選択することができます。

関連パラメーターの調整

クリックしてハイライトし、「+/-」またはエンコーダーを使用してパラメーターを調整します。

PAD SENSTICITY：1〜32

パッドを叩いたときの電子音の感度です。楽器の音を大きくする効果がありますが、実際は信号の強さを示しています。最もソフトなストロークをトリガーするように調整する必要があります。高すぎると、クリーンなパフォーマンスを実現するには、次のパラメーターをさらに努力する必要があります。

RIM SENSTICITY: 1〜32

上記のパッド感度と同様ですが、ドラムのリムまたはシンバルのエッジ専用です。

THRESHOLE: 1〜32

最小のトリガーしきい値を設定する機能です。しきい値が低いと他の振動信号の干渉を受けやすく、しきい値が高いと大きな音声信号がトリガーされやすくなります。また、これはMASK TIMEとXTalkと密接に連携して、配信されたトリガー信号が確実に鳴るようにしています。

MASK TIME: 1〜32ms

同じエリアに対するその後の打撃に使用されるタイムゲートです。値が高すぎると、ゴーストノート（Ghost Note）のようなテクニックで多くの音を逃してしまいます。値が低すぎると、しきい値とXTalk を調整して補正する必要がある場合があります。

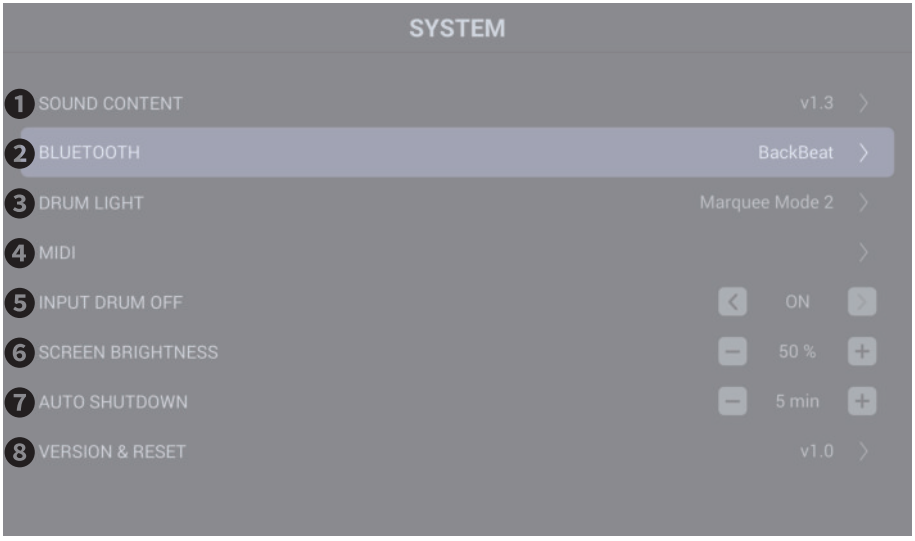
XTalk: 0〜100

ラック上の隣のパッドが叩かれたときに、他のドラムがトリガーされないようにするための特定のコントロールです。これは、最も大きな打撃音を無視できる程度に高く設定する必要があります。高すぎると、しきい値とマスク時間に影響を与えます。

曲線タイプ: LINEAR - LOUD - LOG- EXP

LINEAR = 小さな信号から大きな信号まで滑らかな信号曲線です。
LOUD =速度範囲が高くなるにつれて始まる直線的な曲線です。
LOG =対数曲線。実際、ほとんどのドラマーの演奏方法で最も一般的な曲線です。
EXP = 指数曲線。合計速度範囲内でより早くより高い速度に達する曲線です。

SYSTEMメイン画面の操作方法

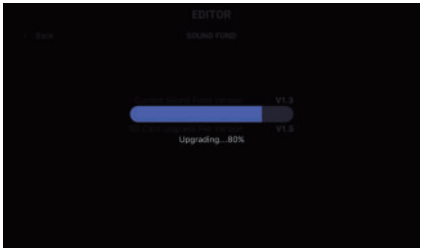


❶ SOUND CONTENTサウンドコンテンツ

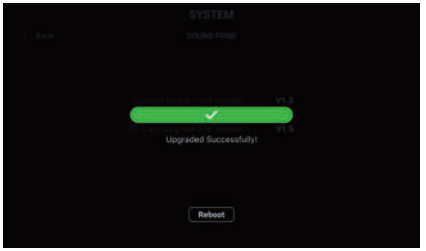
Current Versionは、Moduleのサウンドコンテンツのバージョンです。SD Card Upgrade File Versionは、SDカードに関連するアップグレードファイルがあった場合、そのバージョンのコンテンツが表示されます。「Upgrade」を押してSOUND CONTENTをアップグレードします。アップグレードファイルはSDカードのルートディレクトリに保存する必要があります。ファイル名はBackBeat_Sound_Band_Vx.x.sfです。「x.x」は特定のバージョン番号を指します (SOUND CONTENT アップグレードファイルは、Donnerの公式BackBeatアップグレード用ファイルのみ使用されます) (SD カードは付属しません。FAT32のSDカードに対応しています。)



SOUND CONTENTアップグレード完了



SOUND CONTENTアップグレードエラー



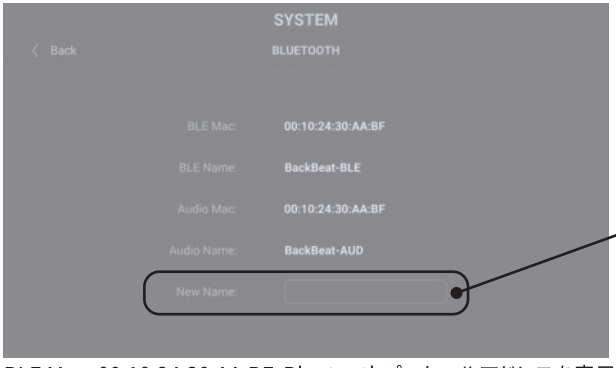
SOUND CONTENTアップグレード中

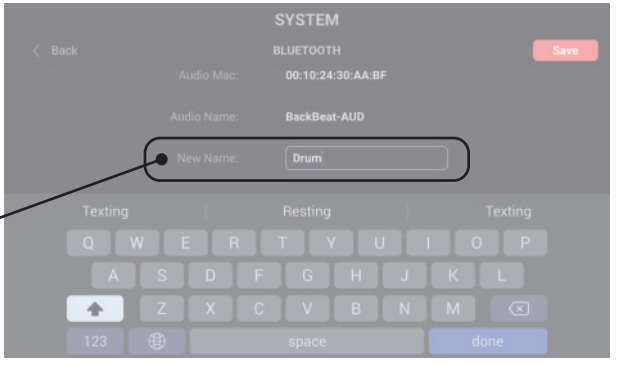
❷ Bluetooth

Bluetooth システム情報

デフォルトのBluetooth名: BackBeat-AUD。Bluetoothが接続された後、Donner Playアプリを開くと、信号送信にBackBeat-BLEを使用するように要求されます。

ご注意: Bluetoothの名前が変更されると、新しい名前にはデフォルトで「-AUD」というサフィックスが付きます。



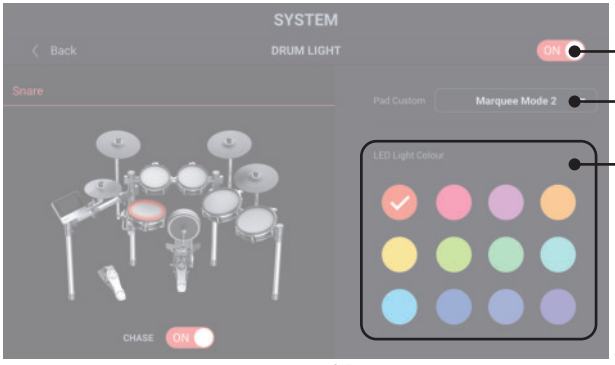


BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF Bluetoothプロトコルアドレスを表示
BLE Name: Back Beat-BLE Bluetooth名を表示
Audio Mac: 00:1024:30:AA:BF Bluetoothオーディオ プロトコルアドレスを表示
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth オーディオ名を表示
New Name: [redacted] クリックしてBluetooth名を変更

Bluetooth周波数	2.4GHz~2.48GHz
Bluetooth送信電力	< 8dBm(EIRP)
Bluetoothバージョン	V5.0

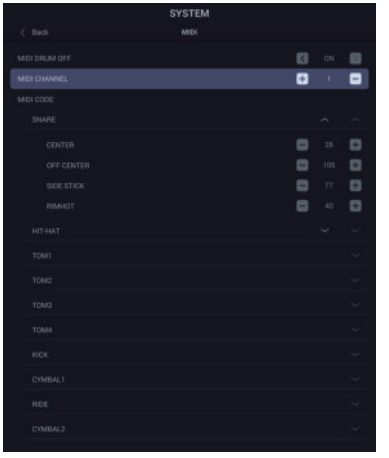
❸ LED LIGHT グローバルプリセット変更

DRUM KIT用のグローバルLED LIGHTプリセットです。デフォルトのローバルプリセットは、DRUM KIT ページの LED LIGHT Drum Kit LED LIGHT-Globalにリンクされています。LED LIGHT- Globalが選択された場合、現在のプリセットがライトに表示されます。
ドラム選択の説明: ドラムを叩いて選択します。ドラムを選択した後にプロンプトが表示されます。右のカラーパレットで任意の色をクリックして、現在のドラムの色を変更します。



LED ON/OFFを選択
LED表示モードを選択
現在のドラムのLEDカラーを選択

❹ MIDIチャンネル



MIDIチャネルとは、MIDI (Musical Instrument Digital Interface) テクノロジーで使用される特定の通信パスを指します。MIDIチャネルは、電子楽器、コンピュータ、シンセサイザーなどのさまざまなMIDIデバイス間で音楽データを送受信する際に重要な役割を果たします。各MIDIチャネルにより、さまざまな音楽要素を独立して制御できるため、複数の楽器やサウンドトラックの同時演奏が可能になります。
当社の製品では、MIDIチャネル設定により、特定の通信チャネル用に他のMIDIデバイスを選択または構成することができます。この機能は、MIDIデータを正しいターゲットにルーティングしたり、相乗効果を得るためにさまざまな楽器を動作させる場合に最適です。
ご注意:
正しい通信と同期を保証するために、選択したMIDIチャネルが他のMIDIデバイスの設定と一致していることを確認してください。
MIDIチャンネル
出力MIDIチャンネルを確立します
チャンネル数：1～16
MIDI NOTE
ドラムの特定の位置に出力されるMIDI NOTEを選択します
MIDI NOTE数量: 1～127

❺ INPUT DRUM OFF

Bluetooth、AUX INPUTの音楽に関連するドラムEQ周波数帯域を下げてドラムをオフにし、ドラムなしの伴奏を迅速に1トラックにします。
0Nをクリックして機能を有効にします。0FF をクリックして機能を無効にします。

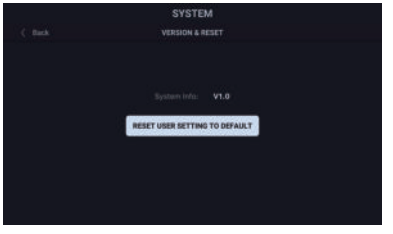
❻ 画面の明るさ調整

画面の明るさの表示です。1～10の数字をクリックして画面の明るさを調整します。

❼ オートスクリーンセーバー

スクリーンセーバーの自動開始時間を選択します。0FFにすると機能が無効になります。選択できる時間は1～60分です。「60分」を選択すると、60分間以内に操作がないと、スクリーンセーバーが自動的に有効になります。

❽ バージョン情報と工場出荷時に戻す



現在のシステムバージョン情報を表示します。
すべてのUSER SETTINGを工場出荷時の設定に戻します。
ご注意:設定を復元すると、すべてのユーザー設定が工場出荷時の設定に戻りますので、慎重に使用してください。

ドラムキット一覧

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

MIDI音色一覧

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

サウンドコンテンツ

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

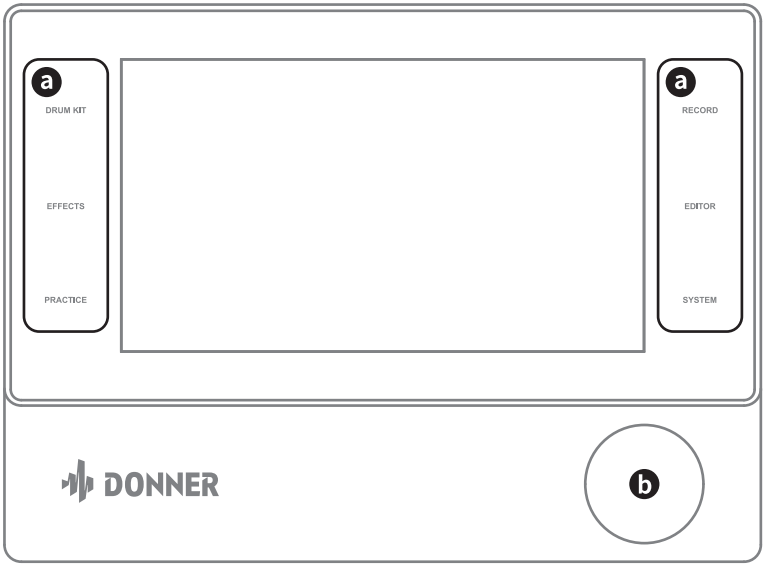
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

MODULE 호스트 사용 시 주의사항

청소 및 유지 관리: 전용 화면 클리너나 부드럽고 깨끗한 천을 사용하여 화면 표면을 정기적으로 청소하십시오. 긁힘이나 손상을 방지하려면 강한 화학 물질이나 날카로운 물체를 사용하여 화면을 청소하지 마십시오.
방진 및 방수: 터치스크린에는 특정 방진 및 방수 등급이 있을 수 있습니다. 제품의 보호 등급을 확인하고 액체나 먼지가 제품에 들어가지 않도록 하십시오.
온도 환경: 극한의 온도에서 터치스크린을 사용하는 것은 성능에 영향을 미칠 수 있으므로 피하십시오.
화면 깨짐: 화면 표면이 깨지거나 금이 가거나 기타 손상된 경우 즉시 사용을 중지하고 애프터 서비스 또는 유지 관리 전문가에게 수리 또는 교체를 요청하십시오.

1. 호스트 패널 작동 및 사용



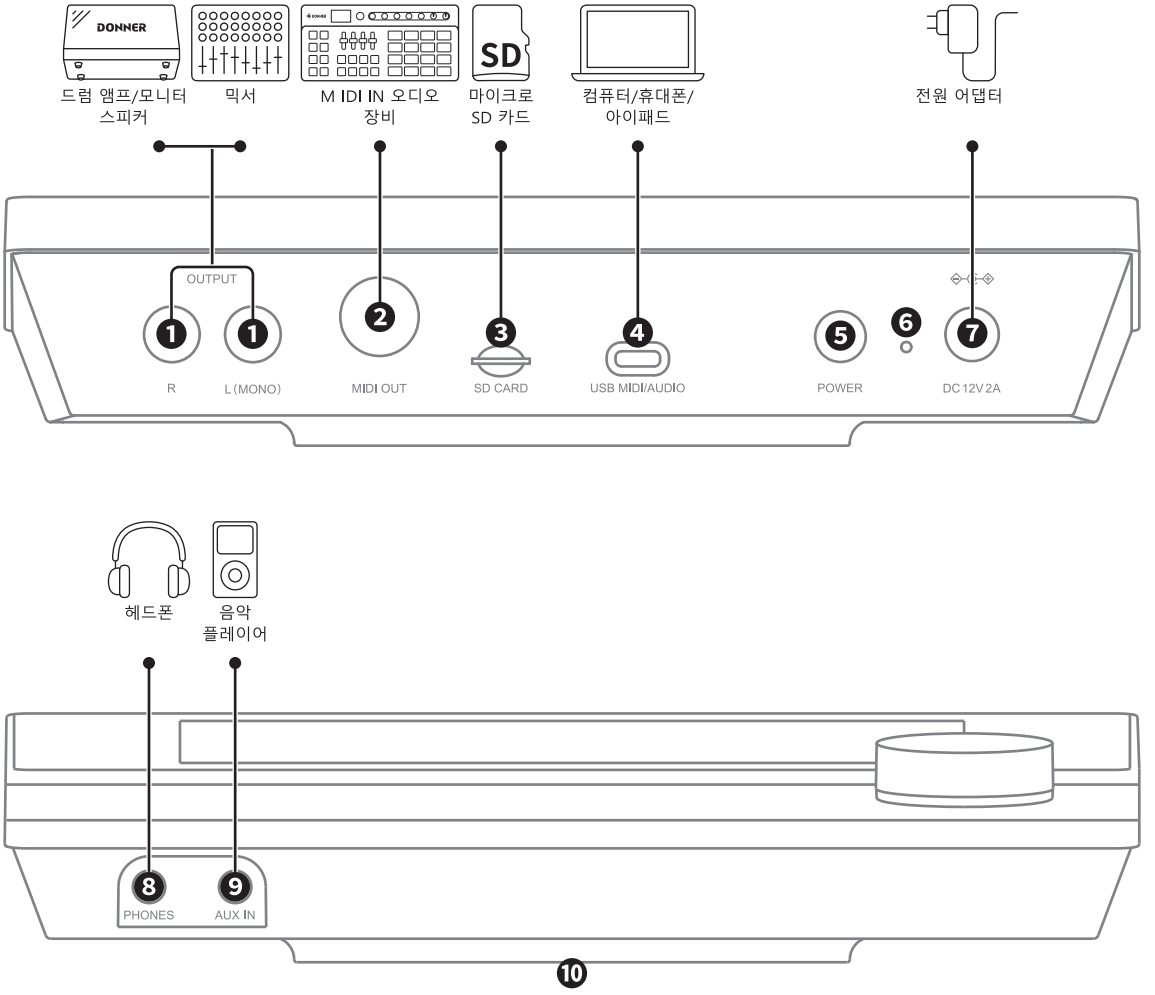
ⓐ 메인 인터페이스 기능 버튼 터치

다른 디스플레이에 해당하는 각 페이지를 전환하려면 클릭하십시오.메인 인터페이스의 작동에 대해서는 각 메인 인터페이스의 작동 지침을 참조하십시오.

ⓑ 인코더(스위치 포함) 스위치 작동 지침이 포함된 인코더

기본 DRUM KIT 메인 인터페이스에서 인코더를 돌려 드럼 키트 드럼 세트를 전환합니다. 화면을 클릭하여 매개변수 조정이 있는 매개변수 열을 선택하면 인코더를 사용하여 매개변수를 조정할 수 있습니다. 이 인코더에는 키 스위치 기능이 있습니다. 인코더를 누르면 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 이때 인코더를 돌려 변경해야 하는 매개변수 열을 선택한 다음 인코더를 사용하여 매개변수를 조정합니다. 드럼 키트 페이지에서 인코더를 길게 누르면 드럼 키트 전환 기능이 복원됩니다.

2. 백플레인 인터페이스 사용 방법 및 장치 연결 정보



❶ 오디오 메인 출력

Drum Amplifier, Monitor, Mixer드럼 앰프, 모니터, 믹서 및 기타 장치로 출력 동시에 왼쪽 및 오른쪽 채널에 대해 R과 L(MONO)을 연결합니다. L(MONO) 이 인터페이스에는 모노(MONO) 오디오 출력이 장착되어 있습니다. 오른쪽 채널 및 왼쪽 채널 오디오 신호 출력을 출력 인터페이스에 결합합니다.
인터페이스 사양: 6.35mm TS

❷ MIDI OUT 출력

MIDI(음악 악기 디지털 인터페이스) 출력 포트. 음악 제어 및 데이터 전송을 위해 신디사이저, 시퀀서 또는 컴퓨터와 같은 다른 MIDI 장치로 MIDI 데이터를 전송하는 데 사용됩니다.
인터페이스 사양: MIDI 데이터 케이블

❸ SD 카드 인터페이스

(Micro SD, Micro SDHC, Micro SDXC) SD 카드 삽입 및 제거 시 불필요한 손상을 방지하기 위해 SD 카드의 앞면이 위로 향하도록 주의하시기 바랍니다. (모듈에는 SD 카드가 포함되어 있지 않으며 SD 카드 형식은 FAT32입니다.)

❹ USB MIDI/AUDIO 인터페이스

USB MIDI/AUDIO 인터페이스는 데이터 전송을 위한 MIDI 처리 또는 USB AUDIO 오디오를 사용하여 호스트 컴퓨터, 휴대폰, iPad 및 기타 장치를 연결할 수 있습니다.
USB MIDI는 일반적으로 DAW(Digital Audio Workshops) 오디오 소프트웨어나 음악 교육, 실시간 연주, 음악 제어 및 오디오 처리를 위해 USB MIDI를 지원하는 소프트웨어를 사용하는 등 음악 창작, 제작 및 연주에 사용됩니다.
USB AUDIO는 일반적으로 USB 오디오 출력에 사용되며, 연결되는 채널 수는 10채널 출력이며, DAW와 연결하면 10채널 출력이 가능합니다.(DAW에서 생성된 채널 번호는 기본적으로 각 드럼 패드의 이름 정보로 설정됩니다.)

스네어	채널 1
안녕 모자	채널 2
톰1	채널 3
톰2	채널 4
톰3	채널 5

톰4	채널 6
발 차기	채널 7
충돌1	채널 8
충돌2	채널 9
타다	채널 10

USB 인터페이스는 Type-C USB 데이터 케이블 인터페이스만 지원합니다.
샘플레이트(Sample Rate) 44.1kHz
비트 심도16비트
신호 대 잡음비(SNR) 96dB
신호 대기 시간 5-10ms
동적 범위: 96dB

드라이버 설치 지침:
Windows 운영 체제:
• 컴퓨터에 연결된 경우 Windows 운영 체제에서는 최적의 성능과 호환성을 보장하기 위해 ASIO4ALL 드라이버를 설치해야 할 수도 있습니다.
• 이 장치를 사용하기 전에 최신 버전의 ASIO4ALL 드라이버를 다운로드하여 설치하십시오. ASIO4ALL 공식 웹사이트에서 드라이버 다운로드 링크를 찾을 수 있습니다.

맥 운영 체제:
• Mac 사용자의 경우 추가 드라이버 설치가 필요하지 않습니다. 시스템은 원활한 사용 환경을 보장하기 위해 장치를 자동으로 식별하고 구성합니다.
Windows 운영 체제를 사용할 때 드라이버 설치 문제가 발생하는 경우 ASIO4ALL 공식 웹사이트의 자세한 지침을 참조하거나 기술 지원 팀에 도움을 요청하세요.

❺ 전원 켜기/끄기 버튼

모듈의 전원을 켜거나 끕니다. 종료하려면 3초 동안 길게 눌러 종료해야 합니다. (전원이 꺼진 상태에서 10초간 길게 누르면 강제 펌웨어 업그레이드 모드로 진입합니다)

❻ 강제 재시작 버튼

장치에 문제가 발생하거나 정지되면 강제 재설정을 수행하십시오. 핀이나 핀과 같은 도구를 사용하여 이 잭을 탭하면 장치의 전원이 껐다 켜집니다.

❼ 모듈 전원 인터페이스

정품 전원 어댑터를 사용하시기 바랍니다.전원 어댑터를 직접 연결해야 하는 경우 과도한 전류로 인해 내부 부품이 타는 것을 방지하기 위해 장치의 세부 사양에 따라 연결하십시오.
입력 전압: 100-240v
출력 전압/전류: 12V/2A
입력 단자 유형: Φ5.5*2.0*11mm/90°내부 양극 및 외부 음극

❽ 헤드폰 잭

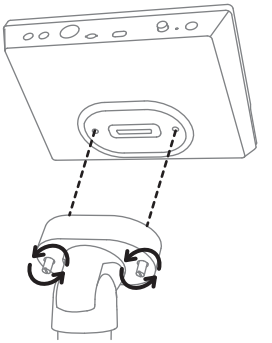
스테레오 헤드폰 오디오 출력 인터페이스.
인터페이스 사양: 3.5mm(1/8inch) TRS
출력 임피던스: <1Ω(32Ω 부하)
출력 전력: 125mW(32Ω)
신호 대 잡음비: ≥85dB(A-wt)

❾ AUX 입력 인터페이스

스테레오 오디오 입력 인터페이스는 오디오 케이블을 연결한 후 Bluetooth 오디오를 적극적으로 음소거하고 AUX IN 오디오에 우선 순위를 부여합니다. 인터페이스 사양: 3.5mm(1/8inch) TRS
입력 임피던스: ≥10kΩ

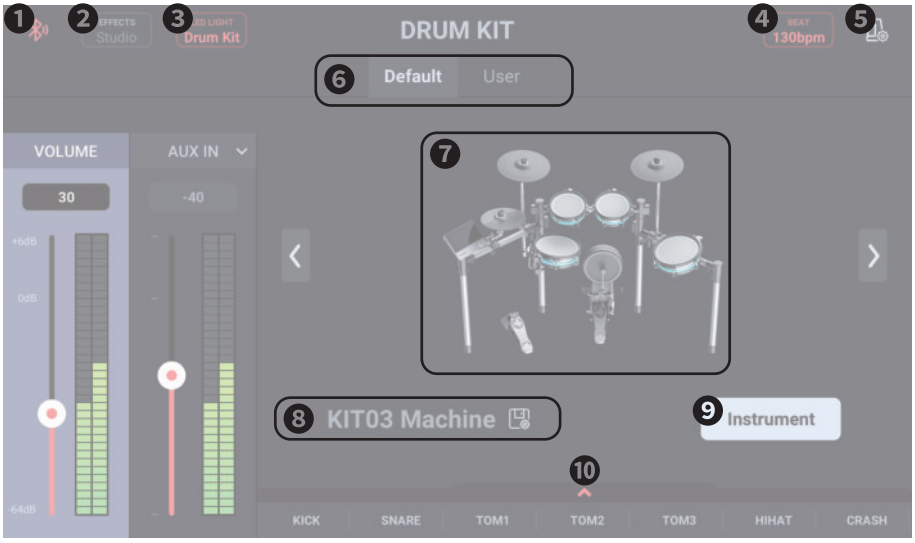
❿ 호스트데이터베이스 소켓

호스트 데이터 소켓은 드럼 디스크 신호/조명과 같은 데이터 전송을 위한 기본 포트입니다.
설치 방법: 호스트 데이터베이스 소켓은 브래킷에 내장되어 있으며 호스트와 브래킷을 설치하고 연결하려면 호스트를 브래킷 베이스 소켓에 삽입하고 고정 나사를 조이십시오.
(참고: 모듈은 고정밀 전자 기기입니다. 열 방출에 실패하여 비정상적인 사용을 방지하기 위해 바닥과 양쪽의 통풍구를 덮어주십시오. 극한 환경이나 액체가 내부로 유입되는 경우에는 사용을 피하십시오. 데이터 연결을 유지하십시오. 포트가 깨끗하고 이물질이 없어야 하며 막히면 제품 사용에 이상이 생길 수 있습니다.)



DRUM KIT 메인 인터페이스 작동 지침

1. 탐색 모음 정보



❶ 블루투스 상태 표시:

연결되지 않은 상태 열기

링크 상태

참고: 블루투스 매칭은 1:1로 이루어지며, 새로운 기기를 사용하여 백비트의 블루투스에 연결하는 경우, 먼저 연결된 블루투스 기기를 취소하시기 바랍니다.

❷ EFFECTS 효과 스위치 표시:

상태를 전환하려면 클릭하세요.

EFFECTS Studio — EFFECTS 상태 열기

EFFECTS Studio — EFFECTS 상태 끄기

참고: 자세한 지침은 EFEECTS 메인 인터페이스 작동을 참조하십시오.

❸ LED LIGHT 제어 모드 전환:

상태를 전환하려면 클릭하세요.

LED LIGHT Global — GLOBAL 모드의 전역 제어

LED LIGHT Drum Kit — 드럼 키트는 DRUM KIT 모드를 따릅니다.

참고: 자세한 지침은 기기 - LED LIGHT 작동을 참조하세요.

❹ 메트로놈 CLICK 스위치 표시:

표시된 값은 현재 BPM입니다. 상태를 전환하려면 클릭하세요.

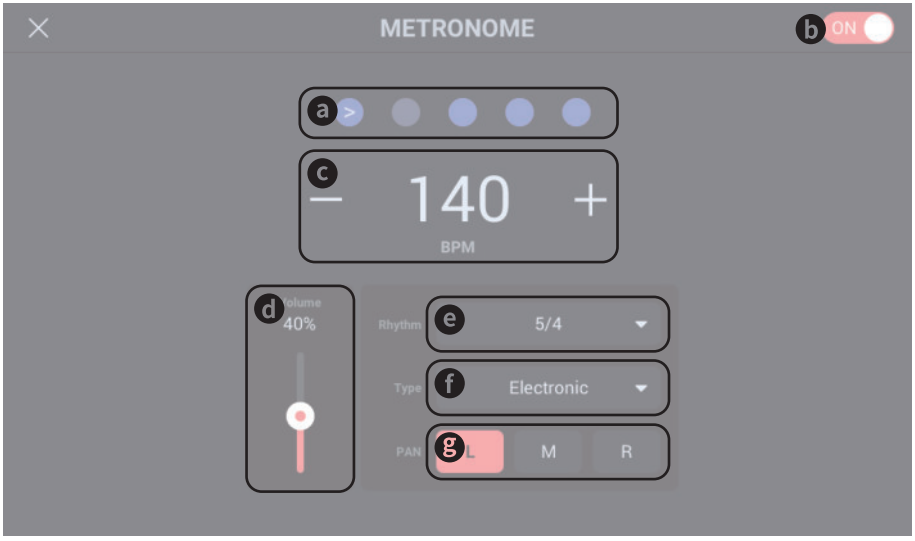
BEAT 130bpm — 메트로놈 CLICK 상태를 켜세요

BEAT 130bpm — 메트로놈을 끄십시오. CLICK 상태

2. 메트로놈 및 메트로놈 설정 열기

❺ 메트로놈 클릭 설정 키:

LICK 설정을 입력하려면 클릭하세요.



5-a. 메트로놈 BEAT 디스플레이:

상태를 전환하려면 클릭하세요.
상태는 다음과 같습니다.

- 다운비트
- 업비트
- 비트 없음

5-b. 메트로놈 CLICK 스위치 디스플레이:

상태를 전환하려면 클릭하세요.
메트로놈을 켜세요. CLICK 상태 ON
메트로놈 닫기 클릭 상태 OFF

5-c. 메트로놈 BPM 디스플레이:

클릭 상태는

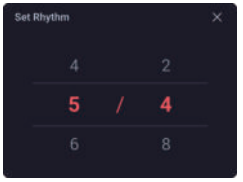
- 다운비트
- 업비트
- 비트 없음

5-d. 메트로놈 볼륨:

인코더를 사용하여 매개변수를
조정하려면 클릭하고
드래그하거나 강조 표시하세요.
인코더 조정 매개변수 0%-100%

5-e. 메트로놈 BEAT 디스플레이:

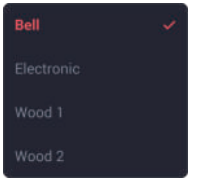
현재 BEAT를 변경하려면 팝업창을 클릭하세요.



메트로놈 BEAT 설정:
숫자를 클릭하거나 드래그하여 현재
값을 변경하세요.
상위 번호 1-9
하단 번호 2, 4, 8

5-f. 메트로놈 사운드 유형 표시:

현재 사운드 유형을 변경하려면
팝업 창을 클릭하세요.



메트로놈 사운드 유형 설정:
메트로놈 사운드를 변경하려면
사운드 유형을 클릭하세요. COW BELL
전자 우드 2
우드 1 전통

5-g.메트로놈 사운드 PAN 디스플레이:

메트로놈 사운드 PAN의 출력을
변경하려면 클릭하세요.

❻ 빠른 그룹 표시(사진):

기본/을 선택하려면 클릭하세요.
USER → USER 그룹 콘텐츠 표시: 새 USER 드럼 세트 사진을 추가하려면 클릭하세요.
SET LIST → SET LIST 그룹 콘텐츠 표시: 클릭하면 새로운 SET LIST 드럼 세트 사진이 추가됩니다.

❼ 드럼 키트 사진 디스플레이(사진)

드럼 키트 이미지에서 (❮ / ❯)을 클릭하거나 인코더를 돌립니다.

❽ 드럼 세트 텍스트 정보(사진)

(텍스트 아이콘 변경) 팝업창을 클릭하면 현재 이름을 변경하고 드럼 세트를 USER 그룹에 추가할 수 있습니다. (참고: DEFAULT 그룹 내에서는 이름 정보를 변경할 수 없습니다.)

3. ❾ 악기 드럼 키트 조정 및 설정 저장



9-a. INSTRUMENT 드럼 키트 조정

INSTRUMENT 인터페이스는 드럼 세트 조정을 위한 인터페이스로 현재 드럼 세트의 EQ, 드럼 세트 톤, 드럼 패드 LED 조합을 사용자 드럼 세트로 저장할 수 있습니다.

드럼 패드 선택 지침:

현재 드럼 그룹과 현재 선택되어 있는 드럼 패드를 표시합니다.기본적으로 CHASE 진입 시 ON 상태로 되어 있으며, 이 때 드럼 스틱을 이용해 아무 드럼 패드나 치면 변경이 필요한 드럼 패드를 선택할 수 있습니다. CHASE가 OFF 상태이고 노킹 드럼 패드 기능이 꺼집니다. , 드럼 패드 정보 표시줄의 드롭다운 메뉴를 클릭하여 매개변수를 변경해야 하는 드럼 패드를 수동으로 선택할 수 있습니다.

9-b. EQ 메인 옵션 동작

현재 선택된 드럼 패드의 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하여 인코더를 사용하여 매개변수를 조정합니다.

베이스	-15dB ~ +15dB
가운데	-15dB ~ +15dB
고음부	-15dB ~ +15dB

동조	-120 ~ 120	현재 드럼 소리의 피치를 조정합니다.값은 10단계마다 1반음씩 변경되며 변경 범위는 12반음 아래에서 12 반음 위로 입니다 .
팬	왼쪽 ~ 중간 ~ 오른쪽	현재 드럼 패드의 사운드 이미지를 조정합니다. 기본값은 Middle, Left는 왼쪽, Right는 오른쪽입니다 .
머플링	없음 ~ 절반 ~ 전체	현재 드럼 패드의 음소거 효과를 조정합니다. None은 효과가 없음을 의미합니다. Half는 일부 배음을 차단하고 사운드의 지속 시간을 짧게 하며, Full은 더 많은 배음을 차단하고 사운드의 지속 시간을 가장 짧게 만듭니다 .



우회로
Bypass-ON: 사운드가 EQ 로 처리되지 않습니다.
Bypass-OFF: 사운드가 EQ 에 의해 처리 됩니다.
EQ 페이지를 종료 하고 OFF 상태를 복원합니다.

초기화
현재 선택된 드럼 패드의 Eq 파라미터를 0으로 지웁니다.

9-c. VOICE 메인 옵션 동작



필터
변경할 음색 그룹을 선택하고 클릭하여 음색 그룹을 선택하세요.

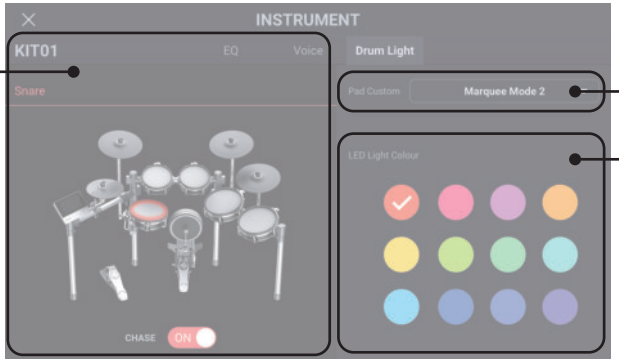
구하다
DEFAULT 드럼 키트가 현재 편집 중인 경우 SAVE를 클릭하면 새 사용자 드럼 키트로 저장됩니다. 사용자 드럼 세트는 현재 편집 중입니다 . 저장을 클릭하면 현재 드럼 세트 프리셋에 직접 저장됩니다 .

기구
교체할 단일 음색을 선택하고, 현재 교체해야 하는 음색을 클릭하여 선택하세요.

현재 선택
현재 패드에 적용되고 있는 사운드입니다.

9-d. LED 조명 메인 옵션 동작

LED 드럼 키트 사전 설정 지침
해당 드럼 세트는 LED 프리셋을 저장할 수 있습니다. CHASE 는 기본적으로 ON 상태 입니다 . 이때 드럼 스틱을 사용하여 드럼 패드를 두드려 변경해야 할 드럼 패드를 선택할 수 있습니다 . CHASE 시 OFF 상태 에서는 드럼 패드 타격 기능이 꺼지며, 드럼 패드 정보 표시줄의 드롭다운 메뉴를 클릭하여 LED 색상을 변경해야 하는 드럼 패드를 수동으로 선택할 수 있습니다 .



LED 디스플레이 모드 선택

현재 드럼 패드 LED 색상 선택

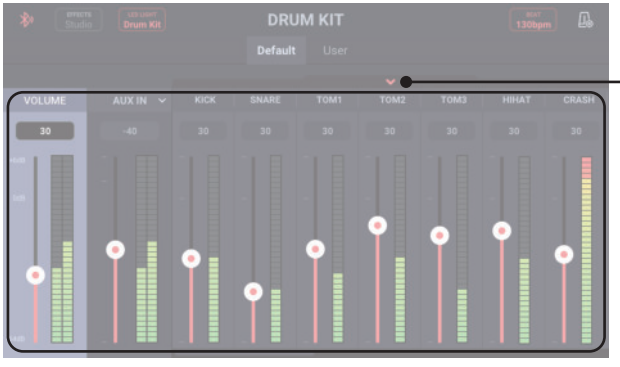
4. ⑩ 볼륨 작동 지침

볼륨 표시 내용
인코더를 사용하여 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하세요.

볼륨 메인 출력	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO - BACKING (드롭다운 그림 클릭)	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

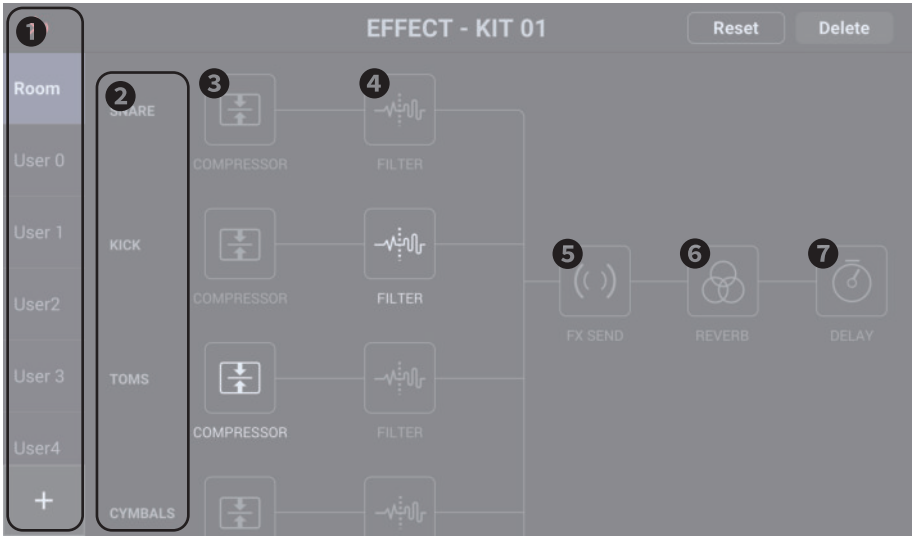
안녕 모자	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
충돌 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
타다	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
톰 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
크래시 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

발 차기	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
스네어	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
톰 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
톰 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
톰 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



탭하면 드럼 패드 음량이 더 표시됩니다

EFFECTS 메인 인터페이스 작동 지침



❶ EFFECTS 프리셋 그룹 동작

EFFECTS 프리셋 및 사용자 옵션: 관련 효과를 열려면 현재 드럼 그룹에 대한 프리셋 그룹을 선택하고, 더 많은 드럼 그룹을 추가하려면 +(아이콘)를 클릭하고, 현재 드럼 그룹이 EFFECTS 메인 인터페이스에 들어간 후 프리셋 그룹을 선택하여 효과를 추가합니다. 현재 드럼 그룹 프리셋과 일치하는 그룹(Drum Kit EFFECTS)

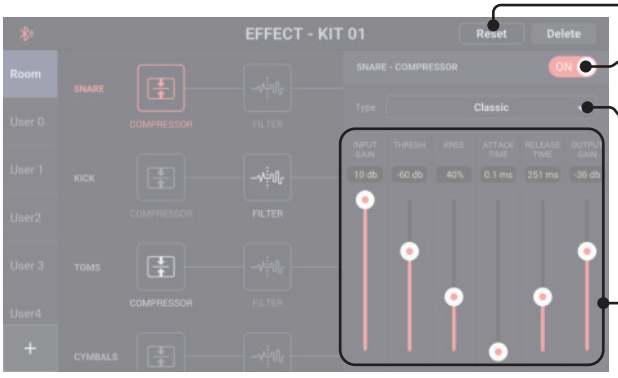
❷ EFFECTS 채널 오디오 스트림

SNARE - 스네어 채널 효과 오디오 스트림
KICK-Kick 드럼 채널 효과 오디오 스트림
TOMS - 모든 탐 믹스 채널 효과 오디오 스트림
CYMBALS - 모든 심벌즈 믹스 채널 효과 오디오 스트림
BACKING - 배경 음악 채널 효과 오디오 스트림

❸ COMPRESSOR 매개변수 조정

COMPRESSOR 효과 버튼

폐쇄 열려 있는 매개변수 조정



현재 선택된 효과 그룹을 기본 매개변수로 복원합니다 .

COMPRESSOR 현재 채널 스위치
효과적으로 사용하려면 COMPRESSOR 조정 매개변수를 ON 으로 설정해야 합니다 .

COMPRESSOR 유형 유형 선택
팝업 유형 선택 클릭
압축을 위해 입력 신호를 직접 사용합니다.
피드백: 압축을 위해 출력의 일부를 입력 끝으로 피드백합니다 .
전환 모양과 주파수 응답에 약간의 변화가 있습니다.

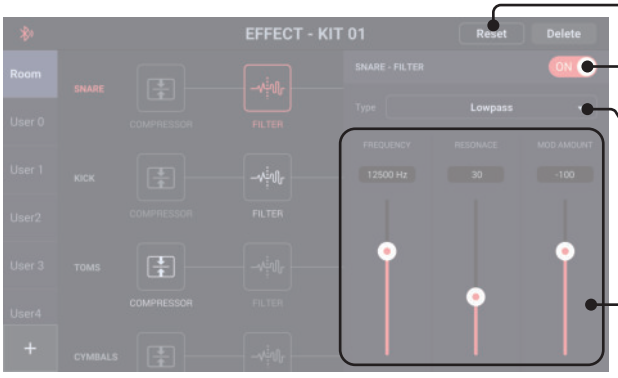
현재 COMPRESSOR 유형 매개변수 조정
인코더를 사용하여 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하세요.
유형: 클래식 - 압축을 위해 입력 신호를 직접 사용합니다.
/피드백 - 압축을 위해 출력의 일부를 입력 끝으로 피드백하며 전환 모양과 주파수 응답이 약간 변경됩니다.

유형	매개변수	설명하다
입력 게인	-60dB -- 10dB	--
압력 한계 임계값	-60dB -- 0dB	이 값은 압축기가 작동을 시작하는 입력 볼륨을 결정합니다.
무릎(전환점)	0% -- 100%	이 값은 압축 볼륨 변화의 완만한 정도를 결정하며, 값이 클수록 급격한 변화가 더 분명해집니다.
공격 시간	0.1ms -- 8ms	이 값은 입력 신호를 수신한 후 압축기가 적용되는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
출시 시간	40ms -- 251ms	이 값은 신호가 임계값 아래로 감소한 후 압축기가 작동을 멈추는 데 걸리는 시간을 결정합니다.
출력 이득	-36dB -- 0dB	--

FILTER 매개변수 조정 지침

❹ 필터 효과 버튼

폐쇄 열려 있는 매개변수 조정



복원하다
현재 FILTER 매개변수를 기본 매개변수로 복원

FILTER 현재 채널 스위치
FILTER 조정 매개변수를 효과적으로 사용하려면 이 버튼을 켜야 합니다 .

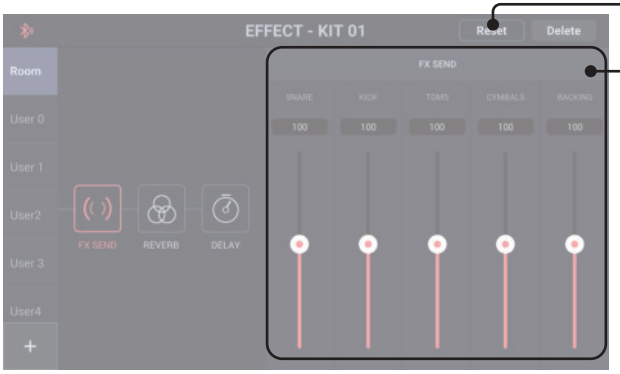
FILTER 유형 유형 선택
팝업 유형 선택 클릭
저역 통과: 저역 통과 필터
대역통과: 대역통과 필터링
하이패스: 하이패스 필터

현재 FILTER 채널 의 비율
인코더를 사용하여 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하세요.

유형	매개변수	설명하다
빈도	46Hz -- 12500Hz	필터 차단 주파수
공명	0--100	필터 차단 주파수 근처의 이득량
모드 금액	-100--0--+100	필터 차단 주파수 변조의 진폭, 0이면 변조가 없으며, 0보다 크면 주파수 차단 주파수에서 주파수보다 큰 방향으로 변조되며, +100일 경우 순방향 변조 진폭이 됩니다. 주파수에서 12500Hz까지 가장 크며, 0보다 작으면 주파수에서 주파수 미만으로 변조됩니다. 변조, -100일 경우 음의 변조 진폭이 가장 크며, 주파수는 46Hz, 변조 주파수는 3Hz입니다.

❺ FX SEND 파라미터 조정

폐쇄 열려 있는 매개변수 조정



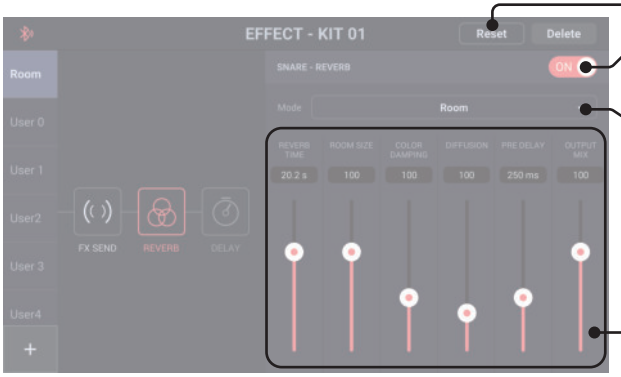
복원하다
현재 FX SEND 매개변수를 기본 매개변수로 복원

현재 FX SEND 채널 의 비율
인코더를 사용하여 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하세요.

유형	매개변수	설명하다
스네어	0 -- 100	스네어 채널
발 차기	0 -- 100	베이스 드럼 채널
탐스	0 -- 100	모든 톰 믹스 채널
심벌즈	0 -- 100	모든 심벌즈 믹스 채널
역행	0 -- 100	배경음악 채널

❻ REVERB 효과 버튼 + 그림

폐쇄 열려 있는 매개변수 조정



현재 REVERB 매개변수를 기본 매개변수로 복원합니다.

REVERB 현재 채널 스위치
REVERB 조정 매개변수를 효과적으로 사용하려면 이 버튼을 ON으로 설정해야 합니다 .

REVERB 유형 모드 선택
팝업 모드 선택 클릭
룸: 룸 리버브
홀: 홀 리버브
교회: 교회 리버브
플레이트: 플레이트 리버브
봄: 스프링 리버브

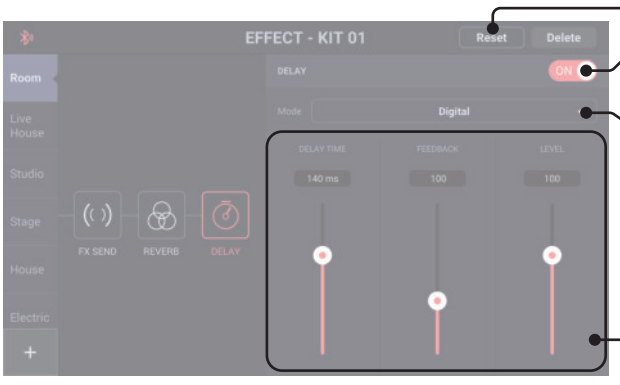
현재 FILTER 모드 매개변수 조정
인코더를 사용하여 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하세요.

유형	매개변수	설명하다
리버브 시간	0.5s -- 20.2s	잔향 감쇠 시간, 값이 클수록 잔향 감쇠가 느려집니다.
방 크기	0 -- 100	시뮬레이션 공간의 크기 값이 클수록 잔향 공간이 커집니다.
색상 감쇠	0 -- 50 --100	리버브 음색의 밝기 값이 작을수록 음색이 어두워지고, 값이 클수록 음색이 밝아집니다.
확산성/부드러움	0 -- 100	이 값은 공간에서 반사되는 소리의 밀도를 결정하며, 값이 클수록 잔향이 더 촘촘해지고 청취 경험이 부드러워집니다.
사전 지연	0 -- 250ms	잔향 및 직접음의 지연 길이를 조정합니다.
출력 믹스	0 -- 100	잔향 습식 사운드의 혼합량을 조정합니다.

유형	매개변수	설명하다
부식	0 -- 100	잔향 감쇠 시간, 값이 클수록 감쇠가 느려집니다.
컬러 로우쉘프	0 -- 100	음색의 밝기를 조절하는 쉘빙 필터 값이 작을수록 음색이 어두워지고 값이 클수록 음색이 밝아집니다.
안녕하세요 댐프님	0 -- 100	잔향의 고주파수를 억제합니다.값이 클수록 고주파수가 더 많이 억제됩니다.
사전 지연	0 -- 250ms	잔향음과 직접음의 지연 길이를 조정합니다.
출력 믹스	0 -- 100	잔향 습식 사운드의 혼합량을 조정합니다.

❼ DELAY 매개변수 조정 지침

폐쇄 열려 있는 매개변수 조정



현재 DELAY 매개변수를 기본 매개변수로 복원합니다.

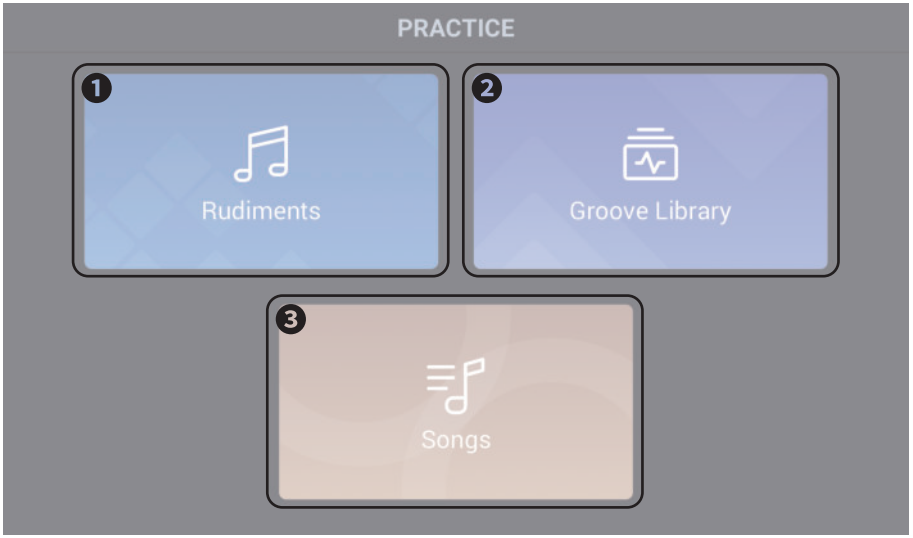
DELAY 현재 채널 스위치
효과적으로 사용하려면 DELAY 조정 매개변수를 ON으로 설정해야 합니다 .

지연 모드 선택
디지털: 디지털 지연
아날로그: 아날로그 지연, 회로의 지연 효과 복원
테이프: 테이프 지연, 복원 테이프 지연
에코: 에코
핑퐁(Pingpong): 핑퐁 지연(Pingpong Delay) , 지연된 사운드가 왼쪽 및 오른쪽 채널에서 바운스됩니다.

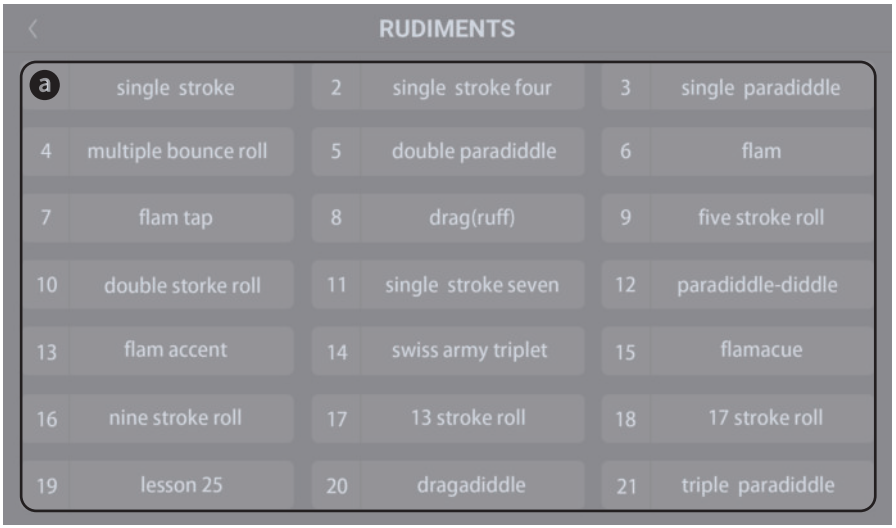
현재 DELAY 모드 매개변수 조정
인코더를 사용하여 매개변수를 조정하려면 클릭하고 드래그하거나 강조 표시하세요.

유형	매개변수	설명하다
지연 시간	40ms -- 200ms	지연 길이
피드백	0 -- 100	지연된 사운드 피드백이 유지되는 양이며, 값이 클수록 지연된 사운드가 더 오래 유지됩니다.
수준	0% -- 100%	지연된 Wet Sound의 믹스량을 조정합니다.

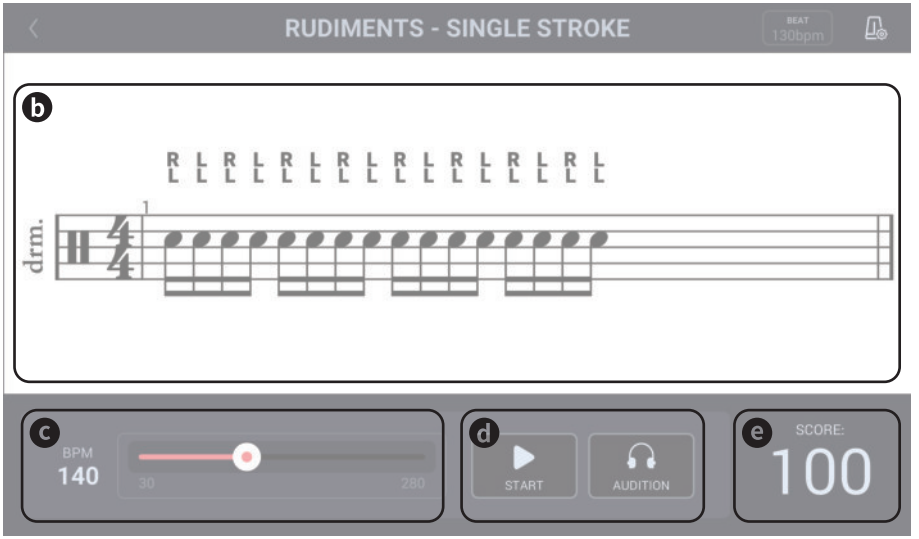
연습 메인 인터페이스 작동 지침



❶ RUDIMENTS 연습 인터페이스



RUDIMENTS 연습은 음악의 스네어 드럼 기술의 표준으로, 타악기 연주자의 기술과 리듬 감각을 개발하기 위해 고안된 40가지 기본 연습을 포함합니다. 이러한 연습은 초보자에게 필수적일 뿐만 아니라 프로 선수들에게도 탄탄한 기술 기반을 제공합니다. 이는 음악계의 보편적인 언어이며 스네어 드럼 연주자와 다른 타악기를 탐구하는 음악가 모두에게 도움이 될 것입니다.



1-a. RUDIMENTS 연습바 선택
운동 표시줄에 들어가려면 클릭하여 선택하세요.

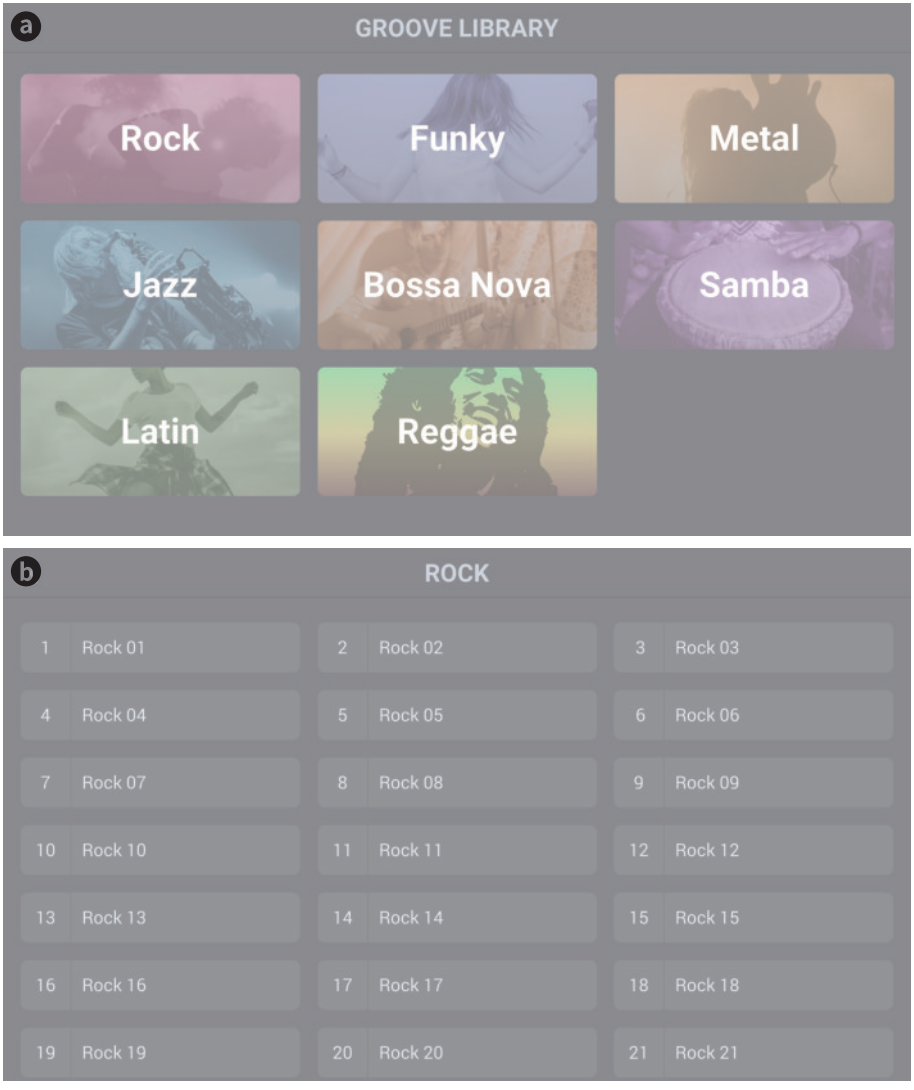
1-b. RUDIMENTS 드럼 악보 표시
RUDIMENTS 드럼 음악에는 왼손과 오른손을 나타내는 문자 L과 R이 있으며, 현재 연습에서 왼손과 오른손을 각각 연습하라는 메시지가 표시됩니다.
RUDIMENTS가 연습 중일 때 드럼 악보의 진행 상황이 표시됩니다. 연습 중 스네어 히트 감지가 기록되어 현재 연습 히트가 정확한지 표시됩니다. 히트가 부정확하다고 표시될 때마다 잘못된 히트를 나타내는 빨간색 디스플레이;

1-c. RUDIMENTS 메트로놈 디스플레이
BPM은 현재 템포를 표시하고 클릭하고 드래그하여 메트로놈 속도를 조정합니다.
BPM 조정 가능한 값은 30-280입니다.

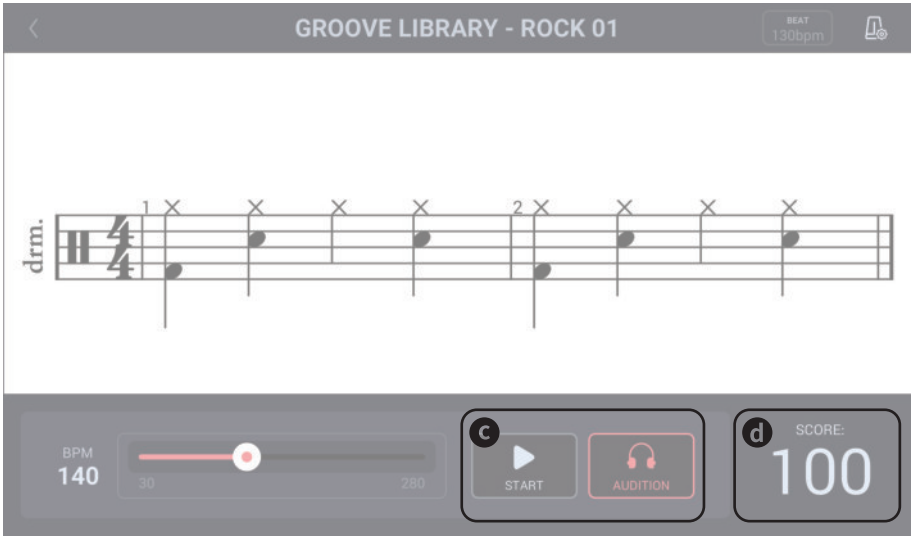
1-d. RUDIMENTS 연습 및 오디션 지침
START는 연습을 시작하고 일시 중지하며, AUDITION은 현재 연습을 듣습니다.

1-e. RUDIMENTS 점수 표시
현재 타율을 실시간으로 표시합니다.

❷ GROOVE LIBRARY 실습 인터페이스 설명



음악가들이 타악기의 세계를 탐험함에 따라 드럼 세트 그루브 연습은 리듬과 기술을 익히는 데 중요한 도구가 됩니다. 이러한 연습에는 다양한 스타일의 다양한 리듬 패턴이 포함되어 있으며 연주자의 리듬감과 연주 능력을 개발하도록 고안되었습니다. 초보자이든 숙련된 연주자이든 이 연습은 포괄적이고 다양한 학습 경험을 제공하고 이러한 기술을 음악 세계에 실제로 적용하는 데 도움이 됩니다. 팝, 록, 재즈, 월드 뮤직 등 무엇을 좋아하든 드럼 리듬 연습은 더 나은 타악기 연주자가 되는 데 도움이 될 수 있습니다.



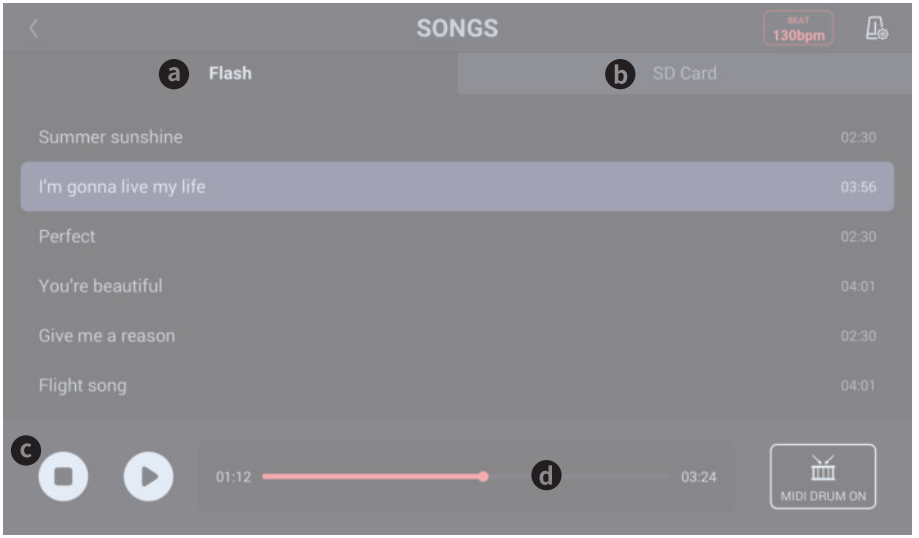
2-a. ROOVE 연습용 바 스타일 선택
입력할 스타일을 선택하려면 클릭하세요.

2-b. GROOVE LIBRARY 드럼 악보 표시
GROOVE LIBRARY 드럼 음악은 보표를 사용하여 타격 위치와 시간 값을 표시합니다.
GROOVE LIBRARY 연습 중에는 드럼 악보 진행 상황이 표시됩니다. 연습 중에는 GROOVE 타격 감지가 기록되어 현재 연습 타격이 정확한지 표시됩니다. 타격이 부정확하다고 표시될 때마다 빨간색 표시가 나타납니다. 잘못된 파업을 나타냅니다.
GROOVE LIBRARY를 들으면 현재 진행 상황이 표시됩니다.

2-c. GROOVE 연습 및 오디션
START는 연습을 시작하고 일시 중지하며, AUDITION은 현재 연습을 듣습니다.

2-d. GROOVE 점수 표시
현재 타율을 실시간으로 표시합니다.

❸ SONG 연습 인터페이스



3-a. FLASH 동작

다양한 스타일의 여러 DEMO SONG 연습곡이 포함된 SD CARD 옵션을 입력하려면 클릭하세요.
연습하려면 선택한 트랙을 클릭하세요.

3-b. SD 카드 작동

SD 카드는 wav 및 mid 파일 읽기를 지원합니다 44.1kHz 16비트 스테레오 wav 파일을 지원합니다.노래는 SD 카드 루트 디렉터리의 Song 폴더에 저장되어야 합니다(SD 카드가 모듈의 SD 카드 인터페이스에 처음 삽입되면 노래와 RECORD 폴더가 자동으로 생성됩니다.)
(SD CARD는 제품에 포함되어 있지 않습니다. FAT32 형식의 SD CARD를 지원합니다.)
정상적으로 읽은 후 SD 카드 영역에 곡 수가 표시됩니다. 재생하고 연습할 트랙을 클릭하여 선택하세요.

3-c. 노래 재설정 및 재생 일시 정지 버튼

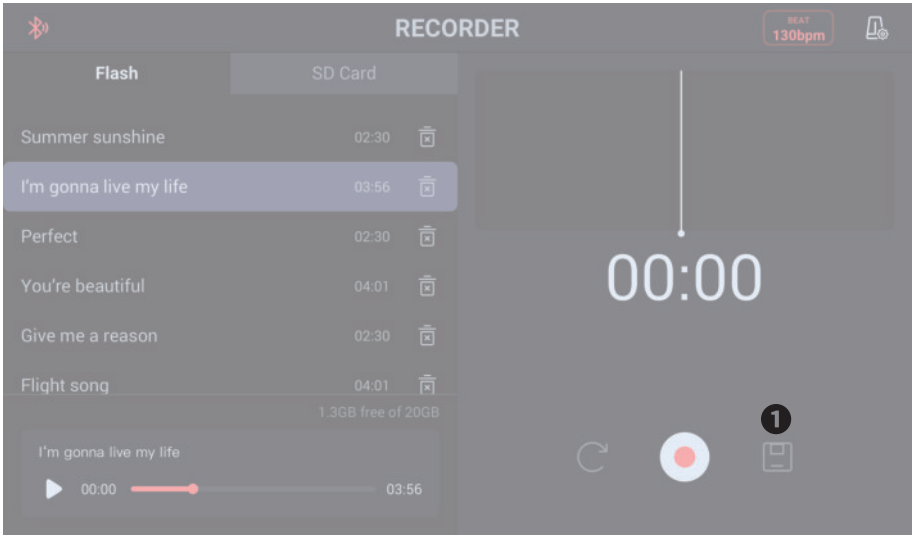
처음부터 노래 재생으로 돌아가려면 재설정 버튼을 클릭하세요.
재생/일시 중지 버튼을 클릭하면 노래를 재생하거나 일시 중지할 수 있습니다.

3-d. 곡 재생 진행 표시줄

현재 노래 재생 시간 진행 상황을 표시합니다.

RECORD 메인 인터페이스 작동 지침

RECORD 저장 재생 작업



플래시 작업에 저장된 기록

현재 Record 인터페이스의 녹음은 로컬 공간에 저장되며, 저장된 녹음 정보에는 이름, 기간 및 삭제 키가 포함됩니다.

SD 카드 작업에 기록 저장

현재 Record 인터페이스의 녹화 내용은 외부 SD 카드 공간에 저장되며, 녹화 파일은 SD 카드 루트 디렉토리 아래 RECORD 폴더에 저장됩니다. 저장된 녹화 정보에는 이름, 시간 길이, 삭제 키가 포함됩니다. (SD CARD를 모듈의 SD CARD 인터페이스에 처음 삽입하면 Song 및 RECORD 폴더가 자동으로 생성됩니다.)
(SD CARD는 제품에 포함되어 있지 않습니다. FAT32 형식의 SD CARD를 지원합니다.)

녹음 녹음 저장 재생/일시 정지 작업

현재 녹음 인터페이스의 녹음 저장 공간을 선택하고 재생/일시 정지합니다. 진행률 표시줄은 현재 녹음의 진행 시간을 나타냅니다.

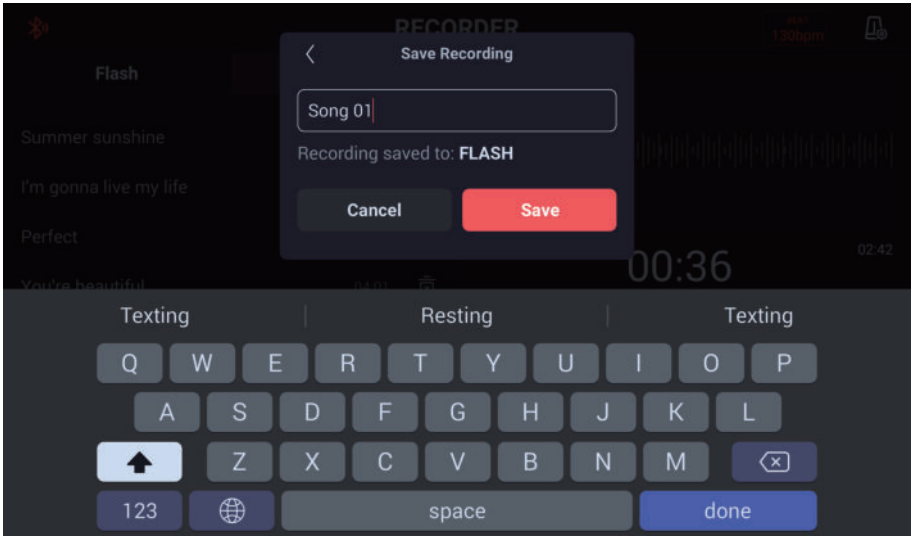
녹음녹화정보

기록파형과 기록시간 정보가 표시됩니다.

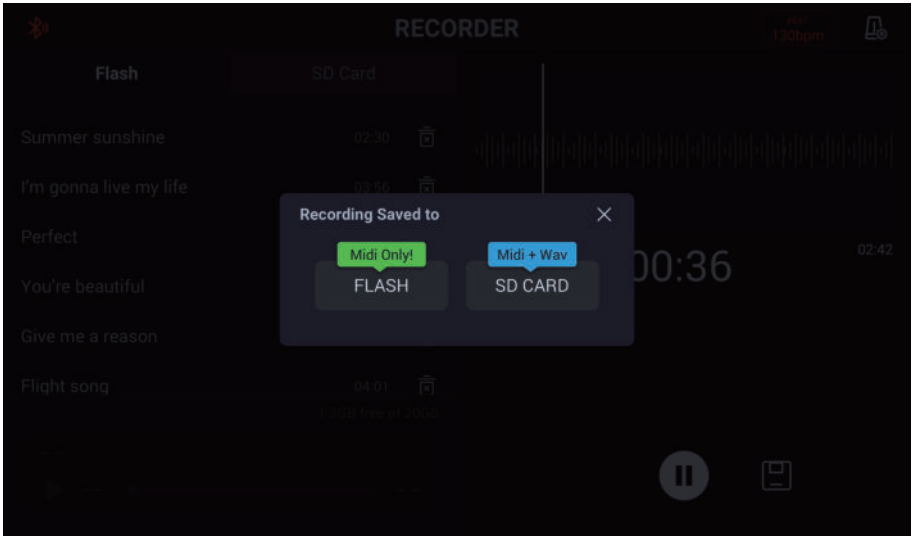
녹음녹화 저장작업

현재 녹음을 재설정하려면 녹음 재설정 버튼을, 녹음/녹화를 일시 정지하려면 녹음/일시 정지 버튼을, 현재 녹음을 저장하려면 저장 버튼을 누르세요.

❶ RECORD 저장 작업

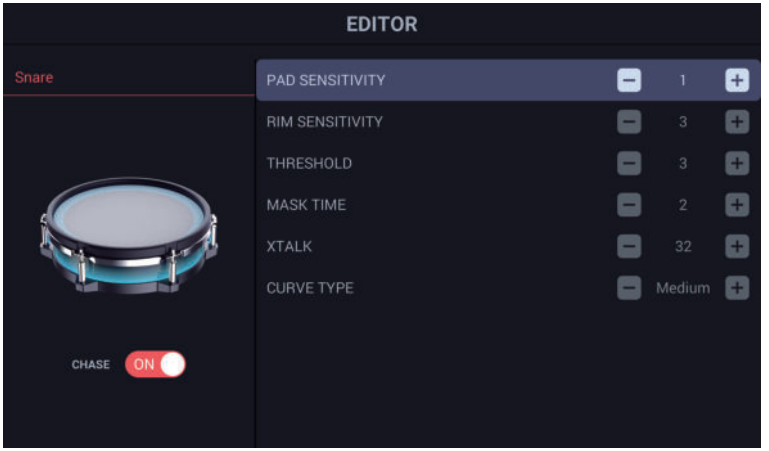


녹음 파일을 FLASH 또는 SD CARD에 저장 FLASH에 저장된 파일은 MIDI 파일로만 저장 가능하며 외부로 출력할 수 없음 SD 카드에 저장된 파일은 MIDI + WAV 파일로 저장 가능



저장된 녹음 파일을 이름으로 저장하세요.

EDITOR 메인 인터페이스 작동 지침



에디터 매개변수

EDITOR는 현재 드럼 패드의 트리거링을 조정하여 가장 적합한 트리거링 매개변수에 적응합니다.
CHASE는 기본적으로 진입 시 ON 상태로 되어 있으며, 이때 드럼 스틱으로 아무 드럼 패드나 두드려 변경이 필요한 드럼 패드를 선택하면 됩니다. CHASE가 OFF 상태일 경우 드럼 패드 태핑 기능은 다음과 같습니다. 드럼 패드 정보 표시줄의 드롭다운 메뉴를

관련 매개변수 조정

클릭하여 강조 표시하고 +-를 사용하거나 인코더를 사용하여 매개변수를 조정하세요.

패드 감도: 1 ~ 32

이것은 타격 패드에서 생성되는 전자 신호의 감도입니다. 이는 악기 소리를 더 크게 만들지만 실제로는 신호의 강도를 반영합니다. 수행하는 가장 부드러운 탭을 트리거하도록 조정해야 합니다. 너무 높게 설정하면 깨끗한 성능을 유지하기 위해 다음 매개변수가 더 열심히 작동해야 합니다.

림 감도: 1 ~ 32

위의 패드 감도와 유사하지만 특히 림이나 림에 해당됩니다.

임계값: 1 ~ 32

최소 트리거 임계값을 설정하는 것으로, 임계값이 낮을수록 다른 진동 신호의 간섭을 받기 쉽고, 임계값이 높을수록 큰 소리 신호가 발생하기 쉽습니다. 이는 또한 MASK TIME 및 XTalk와 긴밀하게 작동하여 전달된 트리거 신호 소리를 보장합니다.

마스크 시간: 1ms ~ 32ms

이는 동일한 영역에 대한 후속 타격으로 인한 원치 않는 진동에 대한 시간 게이트입니다. 너무 높게 설정하면 Ghost Note와 같은 트릭에서 많은 음을 놓칠 수 있습니다. 너무 낮게 설정하면 임계값과 XTalk를 조정하여 보상해야 할 수도 있습니다.

XTalk: 0 ~ 100

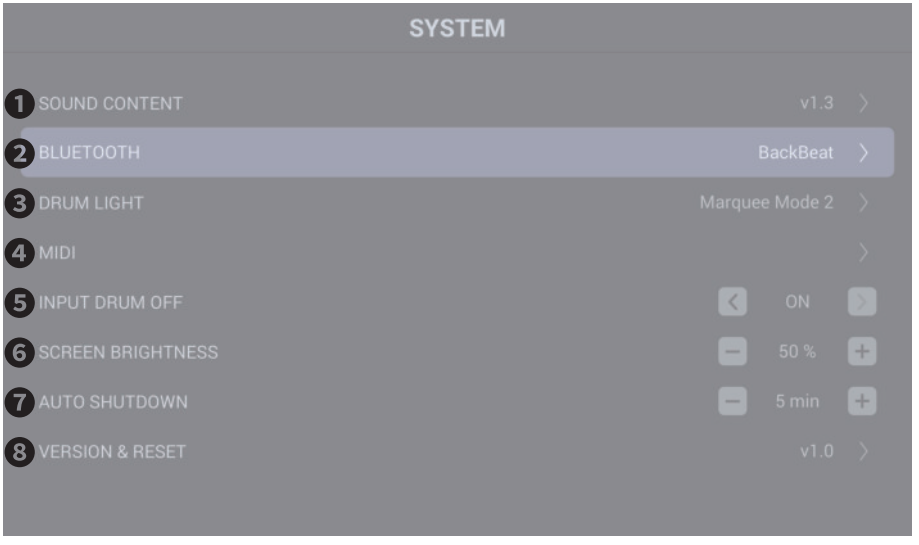
이는 드럼 랙에 있는 인접한 패드의 히트가 다른 드럼을 트리거하는 것을 방지하는 전용 컨트롤입니다. 가장 큰 노크 소리를 무시할 수 있을 만큼만 높게 설정해야 합니다. 너무 높게 설정하면 임계값과 마스크 시간이 영향을 받습니다.

곡선 유형: LINEAR - LOUD - LOG- EXP

LINEAR = 빛에서 큰 소리까지 부드러운 신호 곡선.
LOUD =는 속도 범위의 더 높은 끝에서 시작하는 선형 곡선입니다.

LOG = 로그 곡선. 실제로 이것은 대부분의 드러머가 연주하는 가장 일반적인 커브입니다.
EXP = 지수 곡선, 전체 속도 범위에서 더 일찍 더 높은 속도를 달성하는 곡선입니다.
전문가 팁 : 약간의 조정을 하고 이러한 모든 매개변수가 서로 연관되어 있다는 점을 기억하세요. 그 중 하나가 너무 높게 설정되면 다른 매개변수가 영향을 받습니다. 약간의 조정을 하고 잠시 동안 정상적으로 플레이하는 것이 좋습니다. 실제 성능에서 이상적인 결과를 보장합니다.

시스템 메인 인터페이스 작동 지침

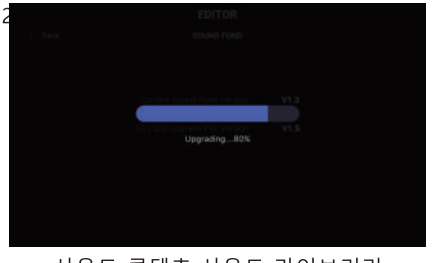


❶ 사운드 콘텐츠 사운드 라이브러리

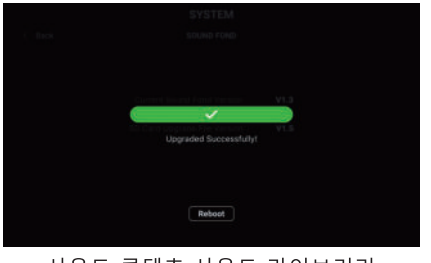
현재 버전은 현재 모듈의 사운드 라이브러리 버전을 표시합니다. SD 카드 업그레이드 파일 버전은 외부 SD 카드에 로드된 업그레이드 파일의 사운드 라이브러리 버전을 표시합니다. 연결된 SD 카드에 관련 업그레이드 파일이 있는 경우 버전 내용은 다음과 같습니다. 업그레이드를 누르세요 SOUND CONTENT 사운드 라이브러리 업그레이드를 수행하세요. 업그레이드 파일은 SD 카드의 루트 디렉터리에 저장해야 합니다. 파일 이름은 BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf입니다. 여기서 xx는 특정 버전 번호입니다(-SOUND CONTENT 사운드 라이브러리 업그레이드 파일, Donner의 공식 BackBeat 업그레이드 파일만 해당)(SD CARD는



사운드 콘텐츠 사운드 라이브러리
업그레이드가 성공적으로 표시되었습니다.



사운드 콘텐츠 사운드 라이브러리
업그레이드 오류 표시

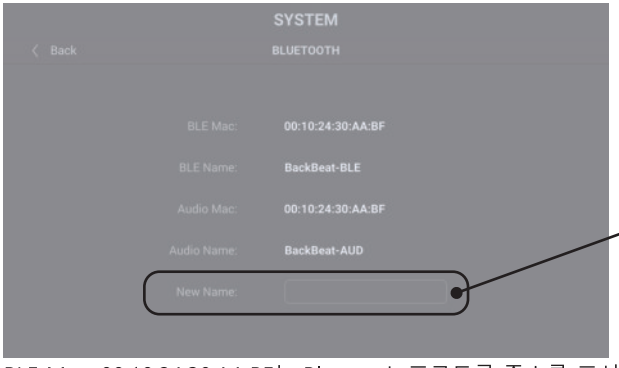


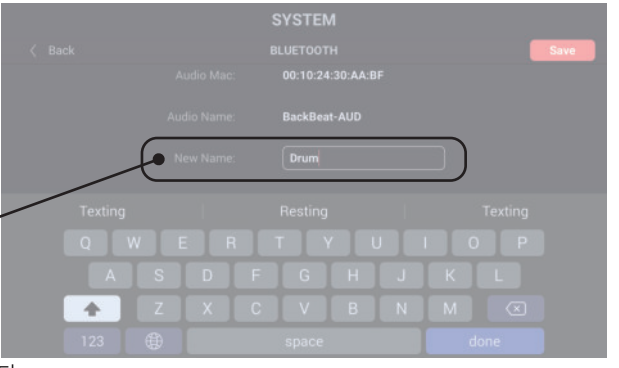
사운드 콘텐츠 사운드 라이브러리
업그레이드 프로세스 표시

❷ 블루투스 블루투스

BLUETOOTH 블루투스 시스템 정보
블루투스의 기본 이름은 BackBeat-AUD입니다.블루투스 연결 후 Donner Play 앱에 들어가면 신호 전송에 BackBeat-BLE를 사용하라는 메시지가 표시됩니다.

참고: BLUETOOTH 이름은 변경되었으며 이름 변경에는 기본 -AUD 접미사가 붙습니다.



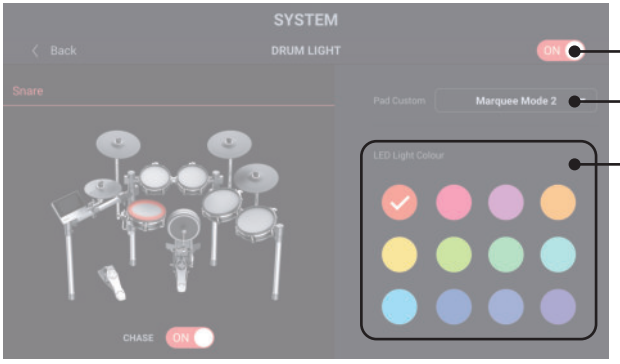


BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF는 Bluetooth 프로토콜 주소를 표시합니다.
BLE 이름: Back Beat-BLE는 Bluetooth 이름을 표시합니다.
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF는 Bluetooth 오디오 프로토콜 주소를 표시합니다.
오디오 이름: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth 오디오 이름을 표시합니다.
새 이름: [redacted] Bluetooth 이름을 변경하려면 클릭하세요.

블루투스 주파수	2.4GHz~2.48GHz
블루투스 전송 전력	< 8dBm(EIRP)
블루투스 버전	V5.0

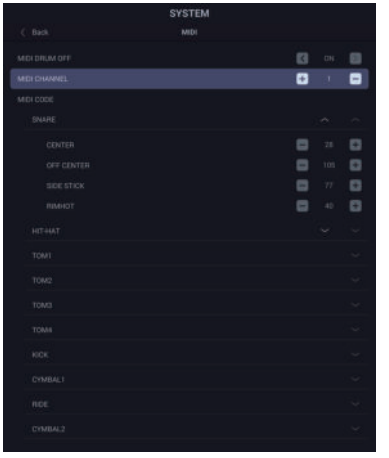
❸ LED LIGHT 글로벌 프리셋 변경

드럼 패드 글로벌 LED LIGHT 프리셋, 기본값은 LED LIGHT Drum Kit DRUM KIT 페이지의 LED LIGHT - Global과 관련된 글로벌 프리셋입니다. LED LIGHT - Global을 선택하면 조명이 현재 프리셋으로 표시됩니다.
드럼 패드 선택 작업 지침: 드럼 패드를 탭하여 선택합니다. 드럼 패드를 선택하면 프롬프트가 표시됩니다. 선택한 후 오른쪽에 있는 색상 팔레트를 클릭하여 현재 드럼 패드 색상을 변경합니다.



LED 스위치 선택
LED 디스플레이 모드 선택
현재 드럼 패드 LED 색상 선택

❹ MIDI 채널



MIDI 채널은 MIDI(Music Instrument Digital Interface) 기술에 사용되는 특정 통신 경로를 나타냅니다. MIDI 채널은 전자 악기, 컴퓨터, 신디사이저 등 다양한 MIDI 장치 간에 음악 데이터를 전송하고 수신하는 데 중요한 역할을 합니다. 각 MIDI 채널은 다양한 음악 요소를 독립적으로 제어할 수 있어 여러 악기와 트랙을 동시에 연주할 수 있습니다.

당사 제품에서는 MIDI 채널 설정을 통해 귀하의 장치가 다른 MIDI 장치와 통신하는 특정 채널을 선택하거나 구성할 수 있습니다. 이 기능은 MIDI 데이터를 올바른 대상으로 라우팅하거나 다양한 악기가 함께 작동하도록 하는 데 특히 유용합니다.

알아채다:

적절한 통신 및 동기화를 보장하려면 선택한 MIDI 채널이 다른 MIDI 장치의 구성과 일치하는지 확인하십시오.

미디 채널

출력 MIDI 채널 지정

채널 수: 1-16

MIDI NOTE

선택한 드럼 패드의 특정 위치에 대한 MIDI NOTE 신호 출력

MIDI 노트 수: 1-127

❺ 입력 드럼 꺼짐

Bluetooth 및 AUX INPUT 음악의 경우 관련 드럼 EQ 밴드를 잘라 드럼 OFF 기능을 구현하면 드럼 반주 없이 빠르게 트랙을 얻을 수 있습니다.

ON을 클릭하면 기능이 켜지고, OFF를 클릭하면 기능이 꺼집니다.

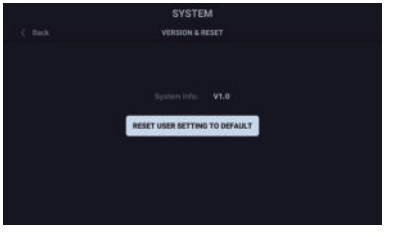
❻ 화면 밝기 조작

화면 밝기 표시, 밝기는 1부터 10까지 표시될 수 있습니다. 화면 밝기를 선택하려면 클릭하세요.

❼ 자동 화면 보호기

자동 화면 보호기 시간을 선택하세요. 끄면 이 기능이 꺼질 수 있습니다. 화면 보호기가 자동으로 시작되도록 선택할 수 있는 시간은 1~60분입니다. 60분을 선택하면 60분 후에 화면 보호기 인터페이스가 자동으로 시작됩니다. 몇 분 동안 작동하지 않습니다.

❽ 버전 정보 및 모든 사용자 설정을 공장 설정으로 복원



현재 시스템 버전 정보 표시

모든 USER SETTING을 공장 설정으로 복원

참고: 복원을 선택하면 모든 설정 매개변수가 공장 기본 설정으로 복원되므로 주의해서 작동하십시오.

드럼 키트 목록

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

미디 노트 목록

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

사운드 콘텐츠

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

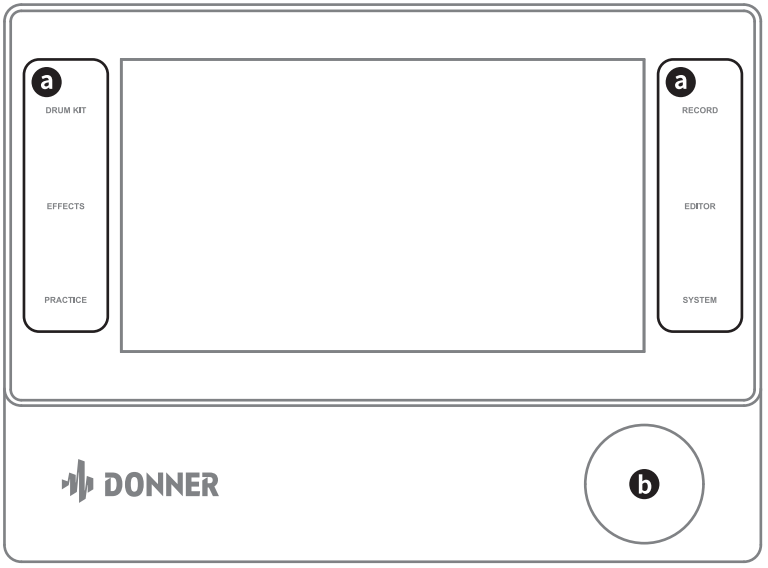
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

MODULE 主机使用注意事项

清洁和维护：定期清洁屏幕表面，使用专用的屏幕清洁剂或柔软、干净的布。不要使用刺激性化学品或尖锐的物体清洁屏幕，以避免划伤或损坏。
防尘和防水：触控屏幕可能具有特定的防尘和防水等级。请确保了解你的产品的防护等级，并避免让液体或灰尘进入产品。
温度环境：避免在极端温度下使用触控屏幕，因为这可能会影响其性能。
破损屏幕：如果屏幕表面出现破损、裂缝或其他损坏，请立即停止使用，并联系售后服务或维修专业人员进行修理或更换。

1. 主机面板操作与使用



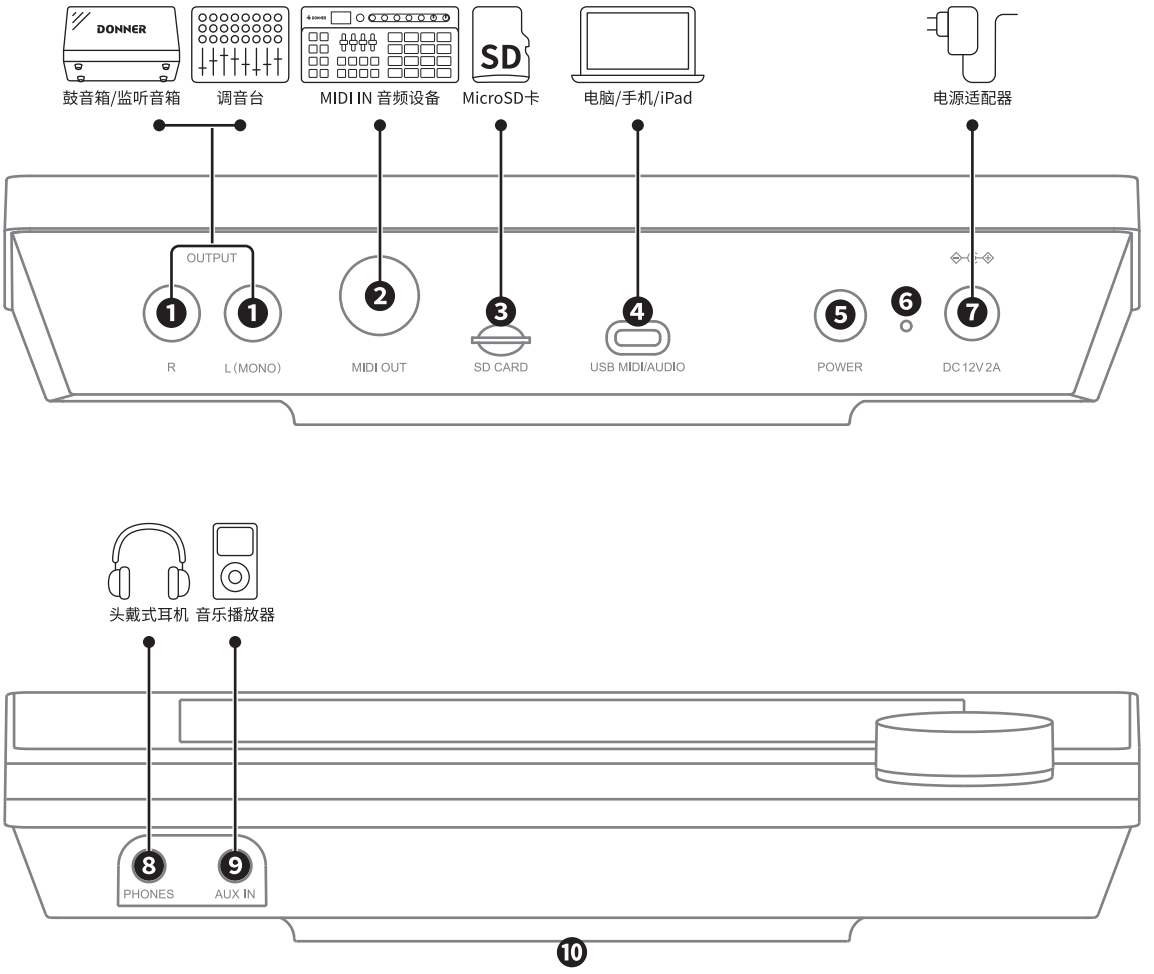
ⓐ 触控主界面功能按键

点击切换每个对应不同显示的页面，主界面的操作请参照各主界面操作说明。

ⓑ Encoder(w/ Switch) 带开关的编码器操作说明

在默认DRUM KIT主界面下转动编码器为切换Drum Kit鼓组，当点击屏幕选中任意有参数调整的参数栏时，可使用编码器进行参数调整。该编码器为带有按键开关功能，当按下编码器会有提示选中，此时转动编码器进行选择需要更改参数的参数栏，再使用编码器进行参数调整。在Drum Kit页面，长按编码器恢复鼓组切换功能。

2. 背板接口的使用方式与设备连接信息



❶ 音频Main OUT

输出到Drum Amplifier、Monitor、Mixer等设备同时链接R与L(MONO)为左右声道，L(MONO)本接口配备了单声道（MONO）音频输出，将右声道和左声道音频信号合并输出到一个输出接口。

接口规格： 6.35mm TS

❷ MIDI OUT输出

MIDI（音乐仪器数字接口）输出端口。它用于将MIDI数据传输到其他MIDI设备，如合成器、音序器或计算机，以实现音乐控制和数据传输。

接口规格： MIDI数据线

❸ SD CARD接口

（MicroSD、MicroSDHC、MicroSDXC)请注意SD CARD的正面朝上进行插入和拔出，以防止不必要的损坏。(Module不包含SD CARD，SD卡格式为FAT32)

❹ USB MIDI/AUDIO接口

USB MIDI/AUDIO接口可以将主机与电脑或者手机、iPad等带有MIDI处理或者USB AUDIO音频的设备链接，进行数据传输。

USB MIDI 通常使用于进行音乐创作、制作和演奏等，如使用DAW(Digital Audio Workshops)音频软件、或支持USB MIDI的音乐教育、实时演奏、音乐控制和音频处理等软件。

USB AUDIO 通常用于USB音频输出，链接通道数为10通道输出，链接DAW时可以10通道输出(在DAW创建通道数默认有每个鼓盘的名称信息)

SNARE	Channel 1
HIHAT	Channel 2
TOM1	Channel 3
TOM2	Channel 4
TOM3	Channel 5

TOM4	Channel 6
KICK	Channel 7
CRASH1	Channel 8
CRASH2	Channel 9
RIDE	Channel 10

USB接口仅支持Type-C型USB的数据线接口

采样率（Sample Rate）44.1 kHz

位深度（Bit Depth）16 bit

信噪比(Signal-to-Noise Ratio, SNR) 96dB

信号延迟（Signal Latency）5-10ms

动态范围（Dynamic Range）96dB

驱动安装说明：

Windows 操作系统：

· 当连接电脑时，Windows 操作系统可能需要安装 ASIO4ALL 驱动以确保最佳性能和兼容性。

· 在使用本设备前，请下载并安装最新版本的 ASIO4ALL 驱动。您可以在 ASIO4ALL 官方网站 上找到驱动程序的下载链接。

Mac 操作系统：

· 对于 Mac 用户，不需要额外的驱动安装。系统会自动识别并配置设备，确保顺畅的使用体验。

如果您在使用 Windows 操作系统时遇到任何驱动安装问题，请参考 ASIO4ALL 官方网站上的详细说明或联系我们的技术支持团队获取帮助。

❺ 开关机按钮

启动或关闭Module电源，关机需要长按3秒关机。（关机状态下长按10秒强制进入固件升级模式）

❻ 强制重启按键

在设备遇到问题或冻结时执行强制重置操作。使用针或别针等工具轻按此插孔，以强制设备重新启动电源。

❼ MODULE电源接口

请使用原装的电源适配器，如需自行搭配电源适配器，请按照设备的详细规格书来搭配，避免导致因电流过大内部零件烧毁的情况。
输入端电压：100-240v
输出电压/电流：12V/2A
输入端子类型：Φ5.5*2.0*11mm/90° 内正外负

❽ 耳机接口

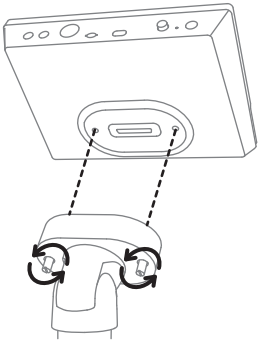
立体声耳机音频输出接口。
接口规格：3.5mm（1/8inch）TRS
输出阻抗：＜1Ω（32Ω负载）
输出功率：125mW (32Ω)
信噪比：≥85dB (A-wt)

❾ AUX INPUT接口

立体声音频输入接口，接入音频线后会主动把蓝牙音频静音，优先使用AUX IN音频。
接口规格：3.5mm（1/8inch）TRS
输入阻抗：≥10kΩ

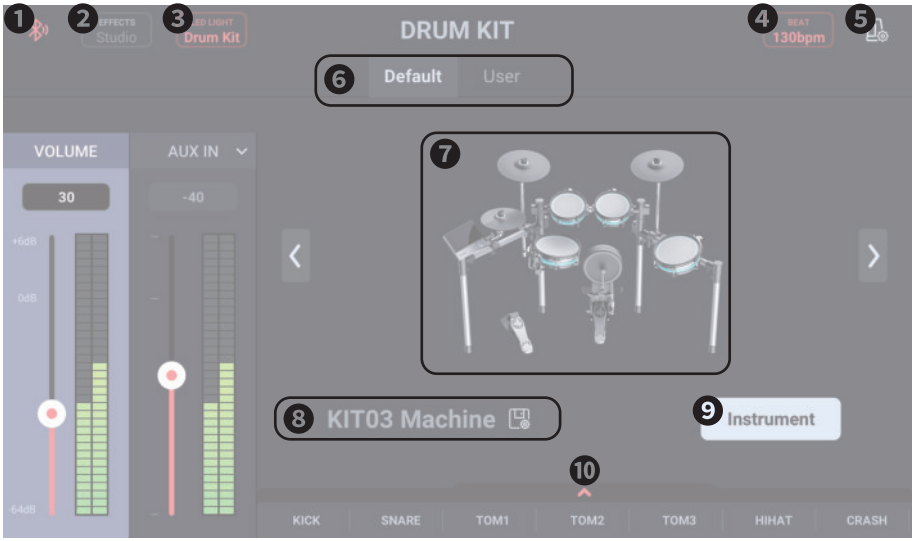
❿ 主机数据底座插口

主机数据插口为鼓盘的信号/灯光等数据传输的主要端口。
安装方式：主机数据底座插口为内置于支架里，主机与支架的安装连接方式，将主机插入支架底座插口拧紧固定螺丝即可。
(Note: Module属于高精密电子仪器，底部与两侧的通风口请忽遮挡，避免无法散热而导致使用异常。请避免极端的环境下使用或液体进入到内部。保持数据连接口的清洁，异物遮挡会导致产品使用异常）。



DRUM KIT 主界面操作说明

1. 导航栏信息



❶ 蓝牙状态显示：

打开未链接状态

链接状态

注意：蓝牙匹配为1对1，如用新的设备链接BackBeat的蓝牙，请先取消已链接的蓝牙设备。

❷ EFFECTS效果开关显示：

点击切换状态

EFFECTS Studio 打开EFFECTS状态

EFFECTS Studio 关闭EFFECTS状态

注意：详细说明请参考EFEECTS主界面操作

❸ LED LIGHT控制模式切换：

点击切换状态

LED LIGHT Global 全局控制GLOBAL模式

LED LIGHT Drum Kit 鼓组跟随DRUM KIT模式

注意：详细说明请参考Instrument - LED LIGHT操作

❹ 节拍器CLICK开关显示：

显示数值为当前BPM，点击切换状态

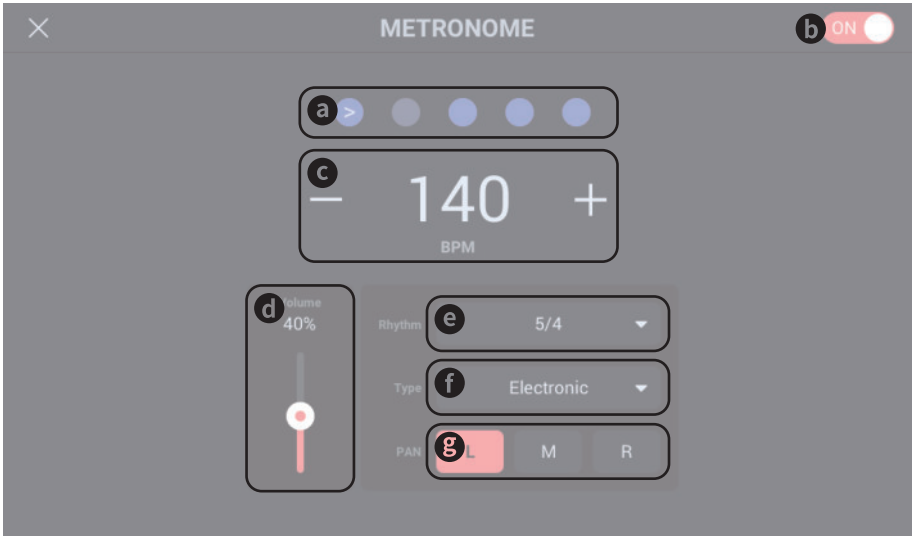
BEAT 130bpm 打开节拍器CLICK状态

BEAT 130bpm 关闭节拍器CLICK状态

2. 打开节拍器与节拍器设置

❺ 节拍器CLICK设置键：

点击进入CLICK设置



5-a. 节拍器BEAT显示：

点击切换状态，状态分别为

- DOWN BEAT
- UP BEAT
- NO BEAT

5-b. 节拍器CLICK开关显示：

点击切换状态
打开节拍器CLICK状态 ON
关闭节拍器CLICK状态 OFF

5-c. 节拍器BPM显示：

点击状态分别为

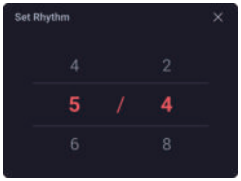
- DOWN BEAT
- UP BEAT
- NO BEAT

5-d. 节拍器VOLUME：

点击拖动或选中高亮使用
编码器调整参数。
编码器调整参数0%-100%

5-e. 节拍器BEAT显示：

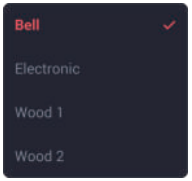
点击弹窗更改当前BEAT



节拍器BEAT设置：
点击数字或拖动更改当前数值
Top Number 1-9
Bottom Number 2、4、8

5-f. 节拍器声音类型显示：

点击弹窗更改当前声音类型



节拍器声音类型设置：
点击声音类型更改节拍器声音
COW BELL
ELECTRONIC
WOOD 1
WOOD 2
TRADITION

5-g. 节拍器声音PAN显示：

点击更改节拍器声音PAN的输出

❻ 快速群组显示（图片）：

点击选中**DEFAULT/**
USER → USER组内容显示：点击添加新USER鼓组图片
SET LIST → SET LIST组内容显示：点击添加新SET LIST鼓组图片

❼ 鼓组图片显示（图片）

点击(鼓组图片的 ❮ / ❯)或未选中其他选项时转动编码器进行切换鼓组。

❽ 鼓组文字信息（图片）

点击(更改文字Icon)弹窗更改当前名称，并将鼓组增加到USER组（Note: DEFAULT 群组内无法更改名称信息）

3. ❾ Instrument 鼓组调整与保存设置



9-a. INSTRUMENT 鼓组调整

INSTRUMENT 界面是针对鼓组的调整，可以针对当前鼓组的EQ、鼓组音色与鼓盘LED组合搭配保存为User鼓组。
鼓盘选择说明：
显示当前鼓组与当前选择的鼓盘，默认进入时CHASE为ON状态，此时可用鼓棒敲击任意鼓盘来选择需要更改的鼓盘，当CHASE为OFF状态时，敲击鼓盘功能关闭，可以点击鼓盘信息栏的下拉菜单手动选择需要更改参数的鼓盘。

9-b. EQ 主选项操作

针对当前选中的鼓盘参数做调整，点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数。

BASS	-15dB ~ +15dB
MIDDLE	-15dB ~ +15dB
TREBLE	-15dB ~ +15dB

TUNING	-120 ~ 120	调整当前鼓盘声音的音高，数值变化每10格为一个半音变化，变化范围为降12个半音~升12个半音
PAN	Left ~ Middle ~ Right	调整当前鼓盘的声像，默认数值为Middle中间，Left为左边，Right为右边
MUFFLING	None ~ Half ~ Full	调整当前鼓盘的闷音效果，None为无效果；Half会削减一部分泛音，并使声音延音变短；Full会削减更多泛音，声音延音最短



Bypass
Bypass-ON: 声音不经过EQ处理
Bypass-OFF: 声音经过EQ处理
退出EQ页面恢复OFF状态

Reset
将当前选择的鼓盘的Eq参数清零。

9-c. VOICE 主选项操作



FILTERS
选择需要更改音色组，点击选中音色组。

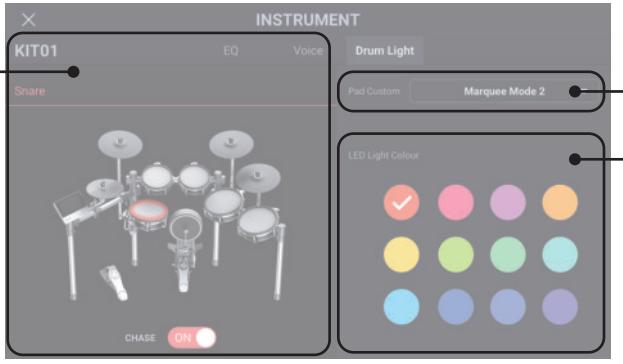
SAVE
当前编辑的DEFAULT鼓组时，点击SAVE将保存为新的用户鼓组。当前编辑的是用户鼓组，点击SAVE直接存储到当前鼓组预设。

INSTRUMENT
选择单个音色进行替换，点击选中当前需要替换的音色。

Current Selection
当前鼓盘正在应用的音色。

9-d. LED Light 主选项操作

LED Drum Kit 预设说明
对应的鼓组可以保存LED预设，默认进入时CHASE为ON状态，此时可用鼓棒敲击任意鼓盘来选择需要更改的鼓盘，当CHASE为OFF状态时，敲击鼓盘功能关闭，可以点击鼓盘信息栏的下拉菜单手动选择需要更改LED颜色的鼓盘。



LED显示模式选择

当前鼓盘LED颜色选择

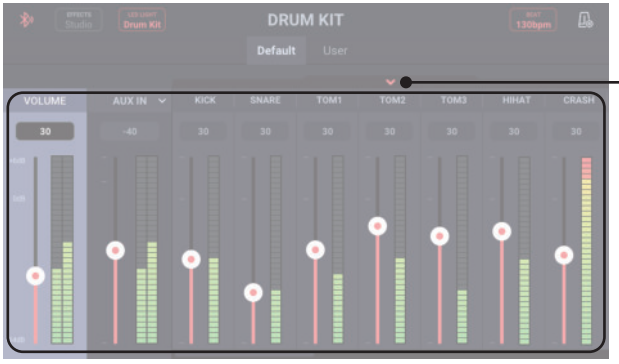
4. ⑩ 音量操作说明

音量显示内容
点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数

VOLUME MAIN OUTPUT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
AUX IN - BT AUDIO - BACKING（点击下拉图片）	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

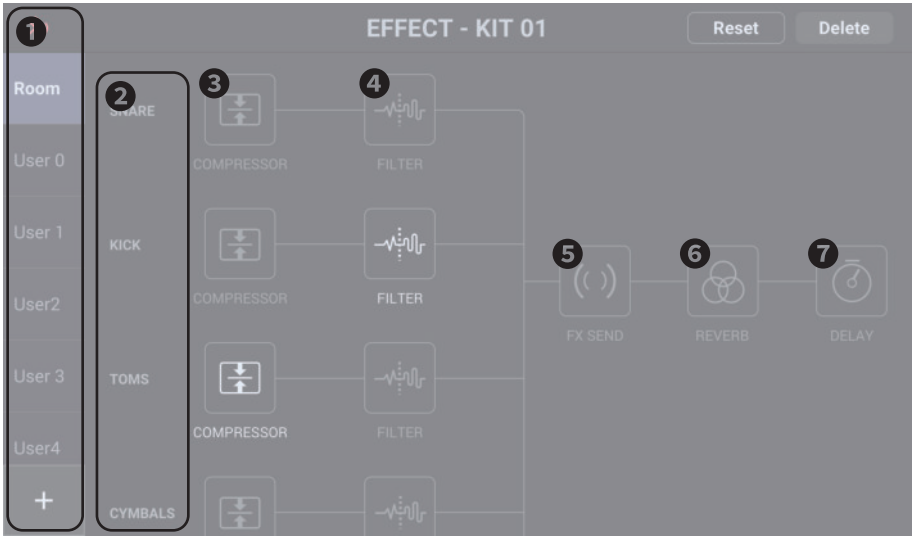
KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB



点击显示更多的鼓盘音量

EFFECTS 主界面操作说明



❶ EFFECTS 预设组操作

EFFECTS预设与用户选项：当前鼓组选中任意预设组打开相关效果；点击+(icon)可以增加更多鼓组；当前鼓组进入EFFECTS主界面后，选择任意预设组即可为当前鼓组(Drum Kit EFFECTS)匹配预设。

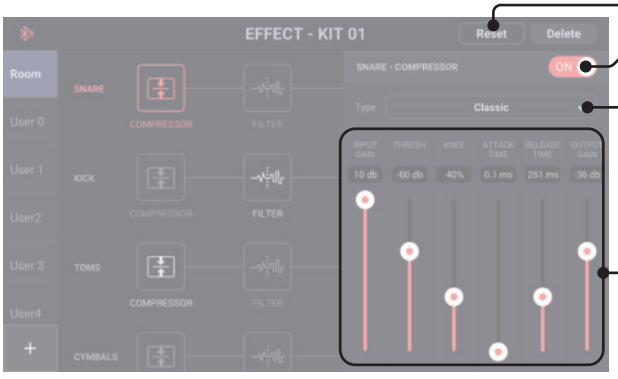
❷ EFFECTS 通道音频流

SNARE — 军鼓通道效果音频流
KICK — 地鼓通道效果音频流
TOMS — 所有通鼓混合通道效果音频流
CYMBALS -- 所有镲片混合通道效果音频流
BACKING — 背景音乐通道效果音频流

❸ COMPRESSOR 参数调整

COMPRESSOR 效果按键

关闭　打开　参数调整



Restore 当前选择的效果组恢复到默认的参数

COMPRESSOR 当前通道开关

COMPRESSOR 调节参数需要把此按键打开为ON才能有效使用

COMPRESSOR Type类型选择

点击弹出类型选择

Classic：直接使用输入信号进行压缩

Feedback：将部分输出反馈到输入端进行压缩，过度形状和频响会有微小变化

当前COMPRESSOR 类型参数调整

点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数

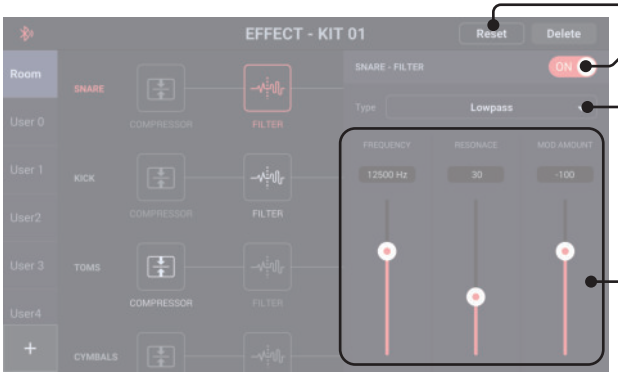
Type(类型)：Classic—直接使用输入信号进行压缩/Feedback——将部分输出反馈到输入端进行压缩，过渡形状和频响会有微小变化。

类型	参数	说明
Input Gain(输入增益)	-60dB -- 10dB	--
Thresh(压限阈值)	-60dB -- 0dB	此值决定压缩器开始工作时的输入音量
Knee(拐点)	0% -- 100%	此值决定压缩音量变化的平缓度，值越大，突变越明显
Attack Time	0.1ms -- 8ms	此值决定压缩器在接收到输入信号后，多长时间后开始生效
Release Time	40ms -- 251ms	此值决定压缩器在信号衰减到Thresh阈值以下后，多长时间开始停止工作
Output Gain(输出增益)	-36dB -- 0dB	--

FILTER 参数调整说明

❹ FILTER 效果按键

关闭　打开　参数调整



Restore 恢复当前 FILTER参数到默认的参数

FILTER 当前通道开关

FILTER 调节参数需要把此按键打开为ON才能有效使用

FILTER Type类型选择

点击弹出类型选择

Lowpass：低通滤波

Bandpass：带通滤波

Highpass：高通滤波

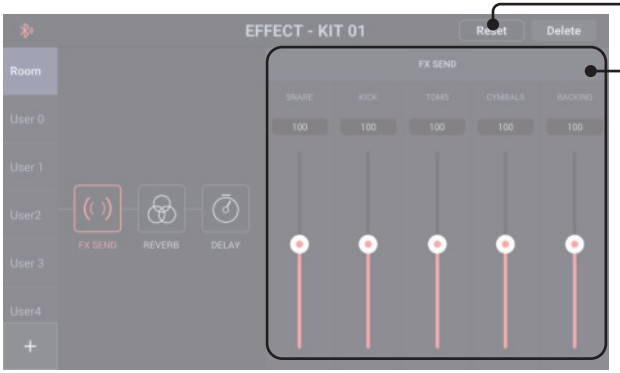
当前 FILTER 通道的比例

点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数

类型	参数	说明
Frequency	46Hz -- 12500Hz	滤波器截止频率
Resonance	0--100	滤波器截止频率附近增益量
Mod Amount	-100--0--+100	滤波器截止频率调制的幅度，为0则不调制，大于0为从Frequency截止频率到大于Frequency方向调制，+100时正向调制幅度最大，为Frequency到12500Hz，小于0为从Frequency到小于Frequency方向调制，-100时负向调制幅度最大，为Frequency到46Hz；调制频率是3Hz

❺ FX SEND 参数调整

关闭　打开　参数调整



Restore 恢复当前 FX SEND参数到默认的参数

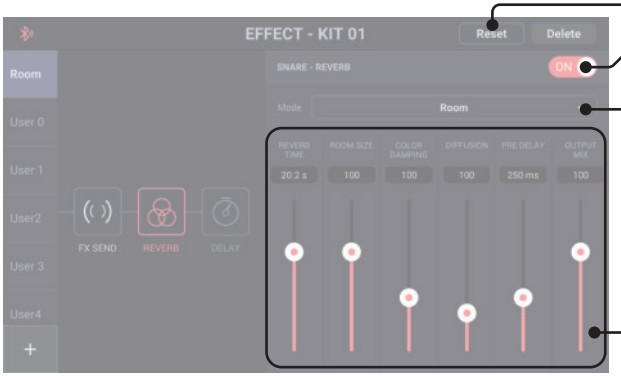
当前 FX SEND 通道的比例

点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数

类型	参数	说明
Snare	0 -- 100	军鼓通道
Kick	0 -- 100	地鼓通道
Toms	0 -- 100	所有通鼓混合通道
Cymbals	0 -- 100	所有镲片混合通道
Backing	0 -- 100	背景音乐通道

❻ REVERB 效果按键+图片

关闭　打开　参数调整



Restore 恢复当前 REVERB参数到默认的参数

REVERB 当前通道开关

REVERB 调节参数需要把此按键打开为ON才能有效使用

REVERB Type 模式选择

点击弹出模式选择

Room：房间混响

Hall：大厅混响

Church: 教堂混响

Plate：板式混响

Spring：弹簧混响

当前 FILTER 模式参数调整

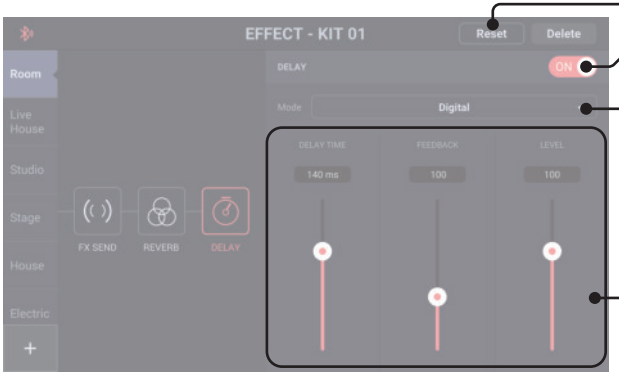
点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数

类型	参数	说明
Reverb Time	0.5s -- 20.2s	混响衰减时长，值越大，混响衰减越慢
Room Size	0 -- 100	模拟空间的大小，值越大，形成混响的空间越大
Color Damping	0 -- 50 --100	混响的音色亮度，值越小音色越暗沉，值越大音色越亮
Diffusion/Softness	0 -- 100	此值决定空间中反射声的密度，值越大，混响越密，听感越柔和
Pre-Delay	0 -- 250ms	调整混响声与直达声的延迟时长
Output Mix	0 -- 100	调整混响湿声的混合量

类型	参数	说明
Decay	0 -- 100	混响衰减时长，值越大，衰减越慢
Color Lowshelf	0 -- 100	调整音色亮度的搁架滤波器，值越小音色越暗沉，值越大音色越亮
Hi Damp	0 -- 100	抑制混响中的高频，值越大，高频抑制越多
Pre-Delay	0 -- 250ms	调整混响声与直达声的延迟时长；
Output Mix	0 -- 100	调整混响湿声的混合量

❼ DELAY参数调整说明

关闭　打开　参数调整



Restore恢复当前DELAY参数到默认的参数

DELAY当前通道开关

DELAY调节参数需要把此按钮打开为ON才能有效使用

DELAY模式选择

Digital:数字延迟

Analog:模拟延迟，还原电路的延迟效果

Tape:磁带延迟，还原磁带延迟

Echo:回声

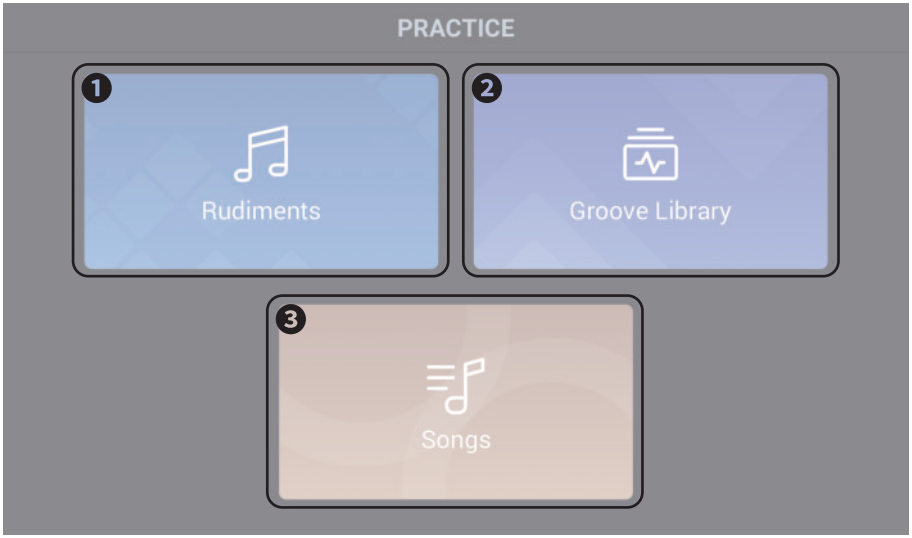
Pingpong:乒乓延迟，延迟声会在左右声道弹跳

当前DELAY模式参数调整

点击拖动或选中高亮使用编码器调整参数

类型	参数	说明
Delay Time	40ms -- 200ms	延迟时长
Feedback	0 -- 100	延迟声反馈留存的量，值越大，延迟声留存越久
Level	0% -- 100%	调整延迟湿声的混合量

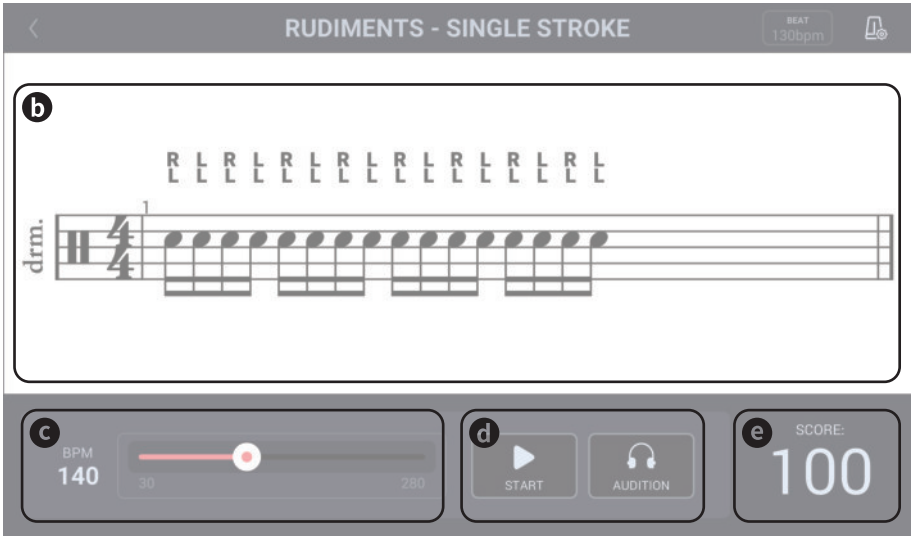
PRACTICE 主界面操作说明



❶ RUDIMENTS 练习界面



RUDIMENTS 的练习是音乐中的军鼓技巧标准，涵盖了40个基本练习，旨在培养打击乐手的技巧和节奏感。这些练习不仅对初学者至关重要，也为专业演奏者提供了坚实的技术基础。它们是音乐界的通用语言，无论是军鼓演奏者还是探索其他打击乐器的音乐家，都会受益匪浅。



1-a. RUDIMENTS 练习条选择
点击选择进入练习条

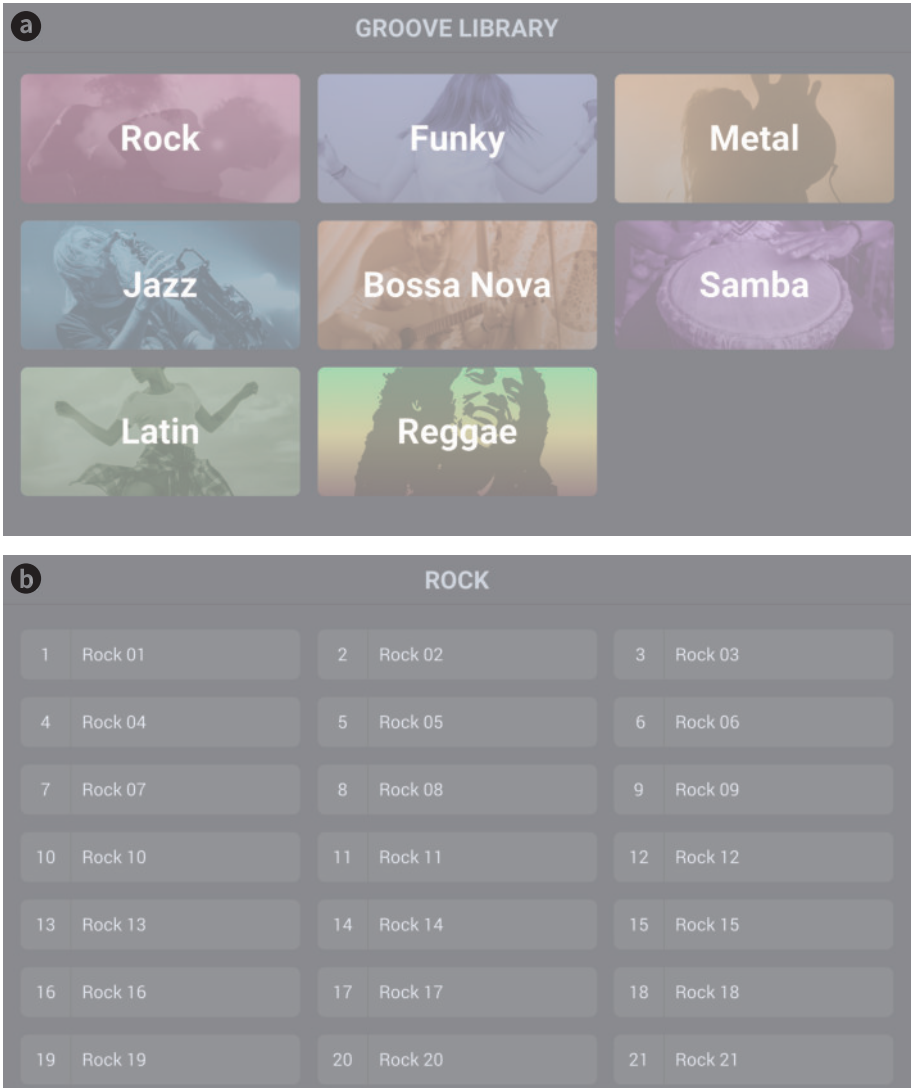
1-b. RUDIMENTS 鼓谱显示
RUDIMENTS 鼓谱会有字母L与R，代表左右手，分别在当前练习里的提示左右手练习。
当RUDIMENTS 进行练习时会有鼓谱进度显示，练习的同时会记录Snare打击的检测，显示当前练习打击是否准确，每当显示打击不准确时会有红色显示，代表错误打击。

1-c. RUDIMENTS 节拍器显示
BPM为显示当前速度，点击拖动调整节拍器速度。
BPM可调整数值为30 — 280

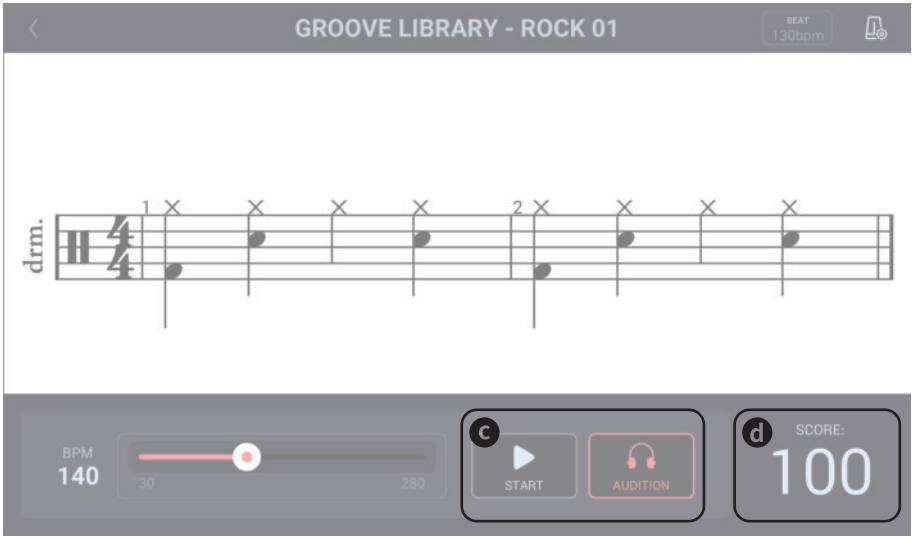
1-d. RUDIMENTS 练习与试听说明
START 开始练习与暂停练习，AUDITION 试听当前的练习。

1-e. RUDIMENTS 分数显示
实时显示当前打击分数。

❷ GROOVE LIBRARY 练习界面说明



当音乐家们探索打击乐器的世界时，架子鼓Groove练习成为了他们掌握节奏和技巧的重要工具。这些练习包括多种不同风格的节奏模式，旨在培养演奏者的节奏感和演奏能力。无论你是初学者还是专业演奏者，这些练习都将为你提供全面性和多样性的学习体验，并帮助你在音乐世界中实际运用这些技巧。无论你是热衷于流行、摇滚、爵士还是世界音乐，架子鼓节奏型练习都能帮助你成为更出色的打击乐手。



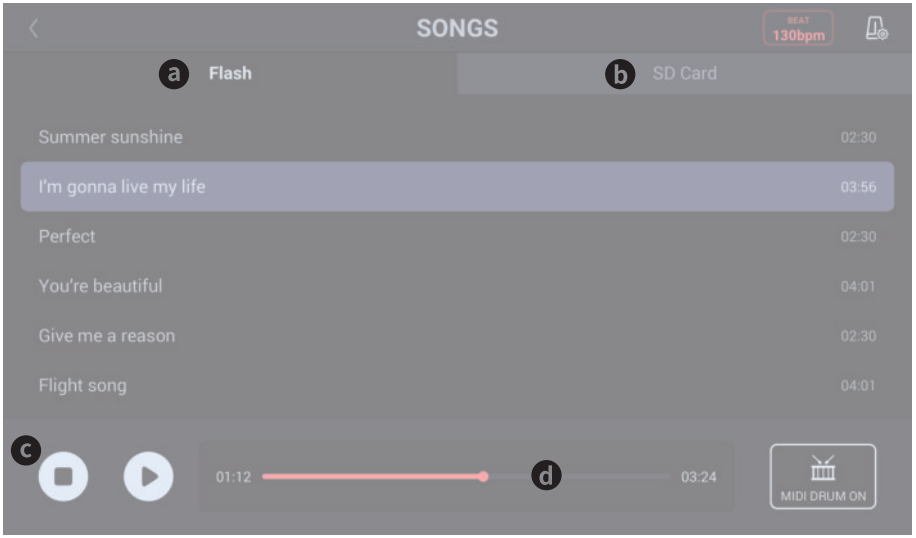
2-a. GROOVE 练习条风格选择
点击选择任意风格进入

2-b. GROOVE LIBRARY 鼓谱显示
GROOVE LIBRARY 鼓谱会用五线谱来显示打击位置与时值；
当GROOVE LIBRARY 进行练习时会有鼓谱进度显示，练习的同时会记录GROOVE 打击的检测，显示当前练习打击是否准确，每当显示打击不准确时会有红色显示，代表错误打击；
当GROOVE LIBRARY 试听时会有显示当前进度。

2-c. GROOVE 练习与试听
START 开始练习与暂停练习，AUDITION 试听当前的练习。

2-d. GROOVE 分数显示
实时显示当前打击分数。

❸ SONG 练习界面



3-a. FLASH 操作

点击进入SD CARD选项，内置多首不同风格的DEMO SONG练习曲。
点击选中播放的曲目进行跟练。

3-b. SD CARD 操作

SD CARD 支持wav、mid文件读取、支持 44.1kHz 16Bits Stereo wav 文件，歌曲需要存放在SD卡根目录下的Song文件夹里（当SD CARD首次插入到Module的SD CARD接口，会自动创建Song、RECORD文件夹）
(SD CARD不包含在产品内，支持FAT32格式的SD CARD)
正常读取后，SD Card区域会显示歌曲数量，点击选中播放的曲目进行跟练。

3-c. 重置歌曲与播放暂停键

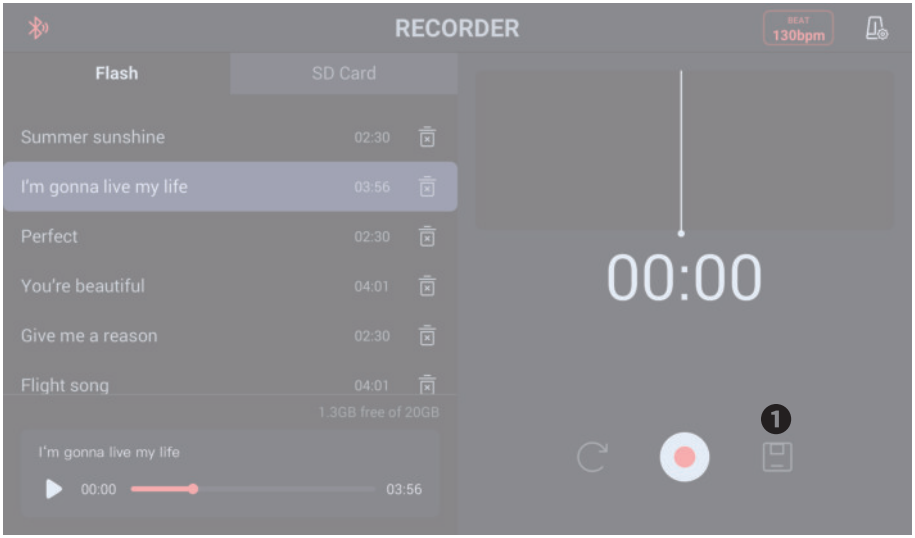
点击重置按键回到歌曲从头播放
点击播放/暂停按键为播放或暂停歌曲。

3-d. 歌曲播放进度条

显示当前歌曲播放时间进度。

RECORD 主界面操作说明

RECORD存储播放操作



Record 保存在 Flash 操作

对当前Record界面的录音存储在本地空间，存储的录音信息包括名称、时间长度与删除键。

Record 保存在 SD Card 操作

对当前Record界面的录音存储在外接的SD Card空间，录制的文件存放在SD卡根目录下的RECORD文件夹，存储的录音信息包括名称、时间长度与删除键。（当SD CARD首次插入到Module的SD CARD接口，会自动创建Song、RECORD文件夹）
(SD CARD不包含在产品内，支持FAT32格式的SD CARD)

Record 录音存储播放/暂停操作

对当前Record界面的录音存储选中并且播放/暂停等，进度条为当前录音的时间进度。

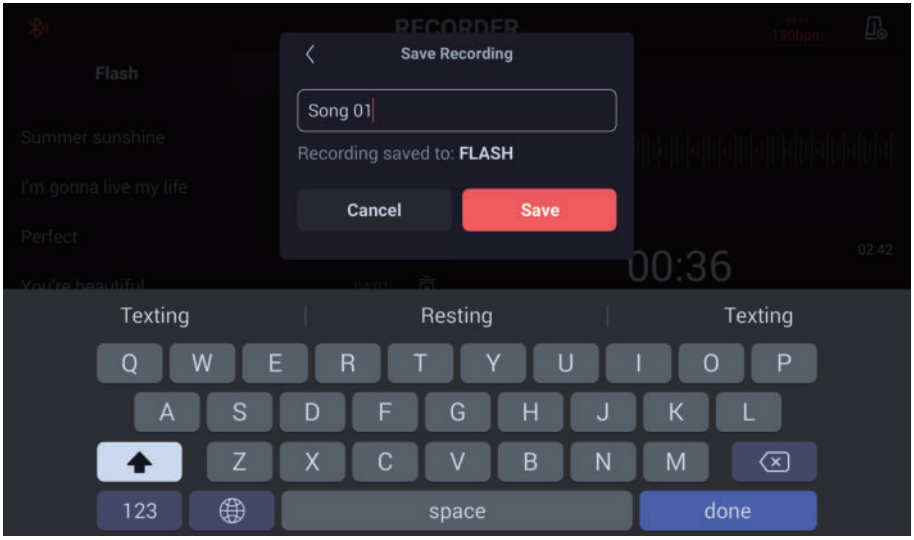
Record 录音信息

录音波形与录音时长信息显示。

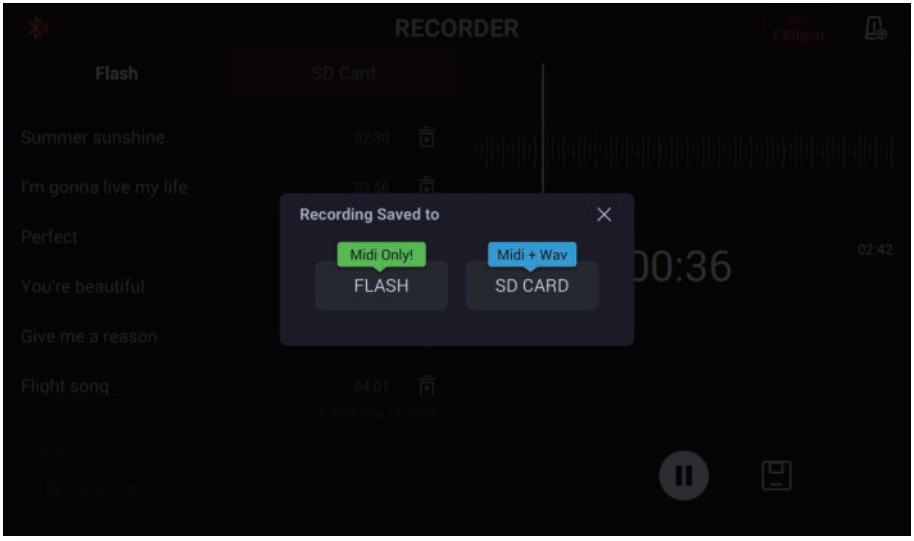
Record 录音存储操作

重置录音按键，对当前的录音进行重置，录音/暂停按键，点击进行录音/暂停录音，存储按键，点击对当前录音进行保存。

❶ RECORD存储操作

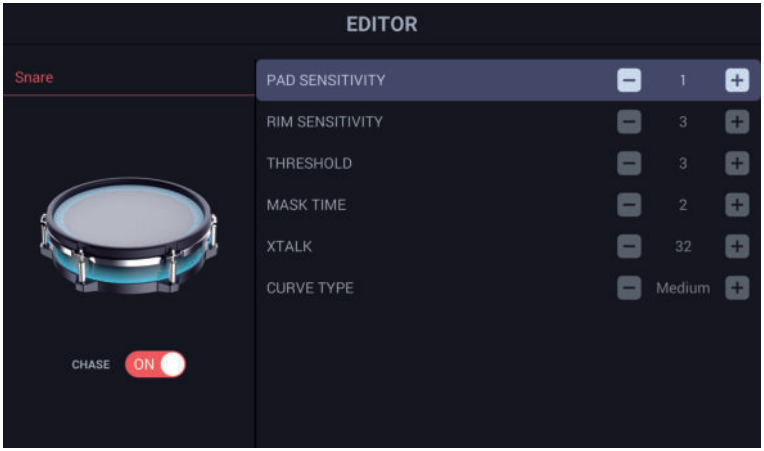


存储录音文件在FLASH或SD CARD中，存储在FLASH的文件只能存为MIDI文件，文件无法对外输出，存储在SD Card的文件可以存储为MIDI + WAV文件。



对存储的录音文件进行名字保存。

EDITOR 主界面操作说明



EDITOR 参数

EDITOR是针对鼓盘当前鼓盘的触发做调整，以适应最适合你的触发参数。
默认进入时CHASE为ON状态，此时可用鼓棒敲击任意鼓盘来选择需要更改的鼓盘，当CHASE为OFF状态时，敲击鼓盘功能关闭，可以点击鼓盘信息栏的下拉菜单手动选择需要更改鼓盘的参数。

相关参数调整

点击选中高亮使用+-或者使用编码器调整参数

PAD SENSTICITY：1 ~ 32

这是由敲击垫产生的电子信号的灵敏度。它会使乐器的声音听起来更响，但实际上反映的是信号的强度。应该调整为触发您执行的最轻柔的敲击。如果设置得太高，接下来的参数将需要更努力才能保持干净的演奏。

RIM SENSTICITY：1 ~ 32

类似于上述垫灵敏度，但专门用于鼓边或铙边。

THRESHOLE：1 ~ 32

这是设置最低触发阈值，阈值较低容易受到其他的震动信号干扰，阈值较高容易触发很大的声音信号。这也与MASK TIME和XTalk紧密配合，才能确保传递的触发信号发声。

MASK TIME：1ms ~ 32ms

这是用于同一区域后续敲击产生多余震动的时间门。设置得太高，像鬼音Ghost Note这样的技巧将错过很多音符。设置得太低，可能需要调整阈值和XTalk以进行补偿。

XTalk：0 ~ 100

这是一个专用控制，防止鼓架上相邻的垫击打时触发到其他鼓。这只应设置得足够高以忽略最响的敲击。设置得太高，阈值和蒙版时间将受到影响。

曲线类型：LINEAR - LOUD - LOG- EXP

LINEAR = 从轻到响的平滑信号曲线。

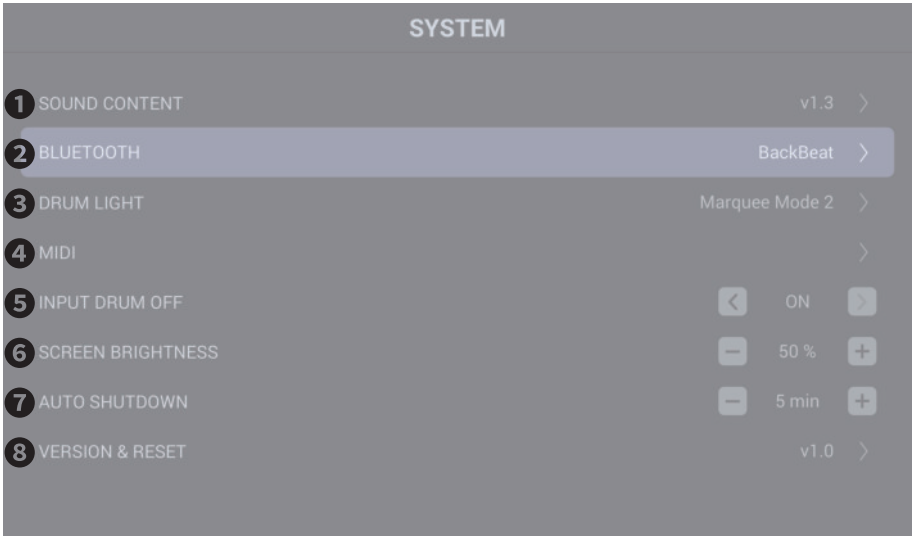
LOUD = 是一个线性曲线，从速度范围的较高位置开始。

LOG = 对数曲线。实际上，这是大多数鼓手演奏的最常见曲线。

EXP = 指数曲线，是一种在总速度范围内更早获得更高速度的曲线。

专业提示：进行小幅微调，并记住所有这些参数都是相互关联的。如果其中一个设置得太高，其他参数将受到影响。最好进行小幅调整并返回正常演奏一段时间。确保在实际演奏中达到理想效果。

SYSTEM 主界面操作说明

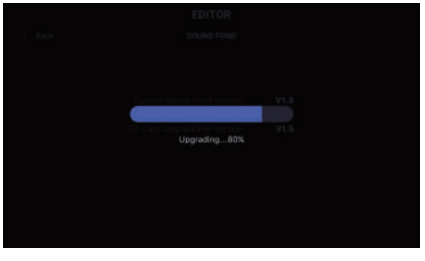


❶ SOUND CONTENT 音色库

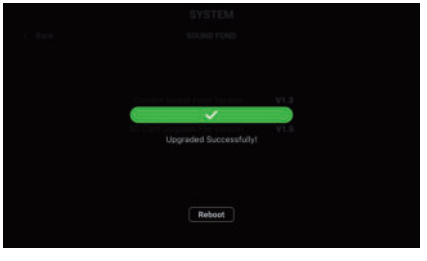
Current Version 为显示当前Module的音色库版本，SD Card Upgrade File Version为显示外接SD Card装载的升级文件音色库版本，当接入的SD Card内有相关升级的文件，会显示版本内容，按下Upgrade进行 SOUND CONTENT 音色库升级。升级文件需要存放在SD卡根目录下，文件名为：BackBeat_Sound_Band_Vx.x.sf 其中x.x为具体的版本号（SOUND CONTENT 音色库升级文件，仅限Donner 官方的BackBeat升级文件）（SD CARD不包含在产品内，支持FAT32格式的SD CARD）



SOUND CONTENT 音色库升级成功显示



SOUND CONTENT 音色库升级错误显示

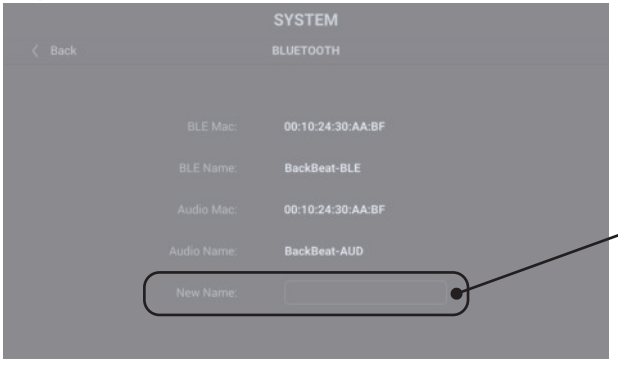


SOUND CONTENT 音色库升级过程显示

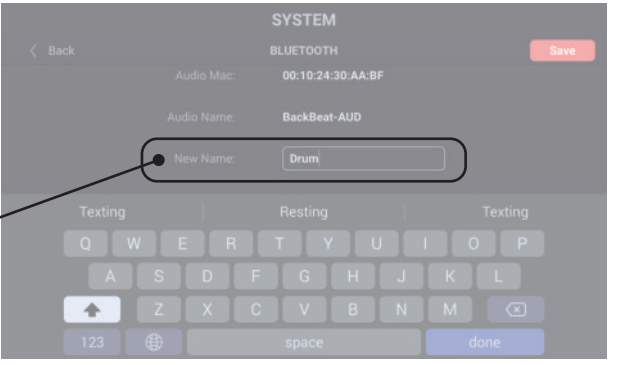
❷ BLUETOOTH 蓝牙

BLUETOOTH 蓝牙系统信息

蓝牙默认名称为：BackBeat-AUD，当链接蓝牙后进入Donner Play 的APP会提示使用BackBeat-BLE进行信号传输。



注意：BLUETOOTH 名称重新命名，重新命名会有默认的 -AUD后续。



BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF 显示蓝牙协议地址

BLE Name: BackBeat-BLE 显示蓝牙名称

Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF 显示蓝牙音频协议地址

Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF 显示蓝牙音频名字

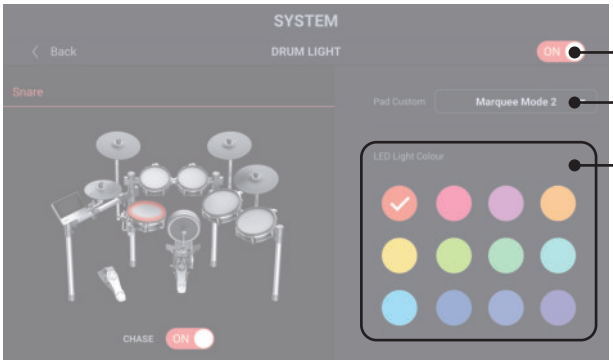
New Name: [redacted] 点击更换蓝牙名称

蓝牙频率	2.4GHz~2.48GHz
蓝牙发射功率	< 8dBm(EIRP)
蓝牙版本	V5.0

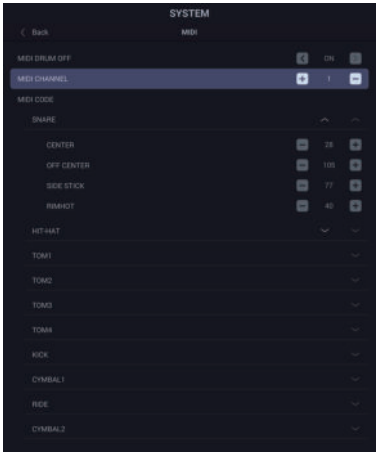
❸ LED LIGHT全局预设更改

鼓盘全局LED LIGHT预设，默认为全局预设关联到DRUM KIT页面的 LED LIGHT Drum Kit LED LIGHT - Global，当选择到LED LIGHT - Global灯光显示为当前预设。

鼓盘选择操作说明敲击任意鼓盘选中，当选中鼓盘后会有显示提示，选中后点击右边任意色盘更改当前鼓盘颜色。



❹ MIDI 通道



MIDI通道指的是MIDI（音乐仪器数字接口）技术中使用的特定通信路径。MIDI通道在各种MIDI设备之间传输和接收音乐数据，例如电子乐器、计算机和合成器，起着至关重要的作用。每个MIDI通道允许独立控制不同的音乐元素，使得同时演奏多个乐器和音轨成为可能。
在我们的产品中，MIDI通道设置允许您选择或配置设备与其他MIDI设备进行通信的特定通道。此功能特别适用于将MIDI数据路由到正确的目标或使不同乐器协同运作。

注意：
请确保所选的MIDI通道与其他MIDI设备的配置相匹配，以确保正确的通信和同步。

MIDI 通道
制定输出MIDI通道
通道数量为：1--16

MIDI NOTE
选定鼓盘特定位置的MIDI NOTE信号输出
MIDI NOTE数量为：1--127

❺ INPUT DRUM OFF

对蓝牙、AUX INPUT的音乐削减相关的鼓EQ频段，达到鼓OFF的功能，可以快速得到一轨无鼓伴奏。
点击ON为打开该功能，OFF为关闭该功能。

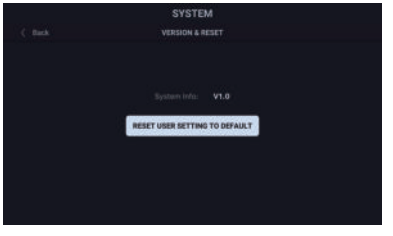
❻ 屏幕亮度操作

屏幕亮度显示，可显示亮度为1--10
点击选择屏幕亮度

❼ 自动屏保

选择自动开启屏保时间，可以打开OFF关闭该功能，自动开始屏保可以选择的时间为 1 -- 60 分钟，当选择60分钟，当前无任何操作的60分钟后，将自动进入屏保界面。

❽ 版本信息与恢复所有用户设置为出厂设置



当前系统版本信息显示
恢复所有USER SETTING为出厂设置
注意：选择恢复后，所有的设置参数都会恢复到出厂默认设置，请谨慎操作。

鼓套件列表

KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name	KIT Number	KIT Name
KIT 01	Funk_01	KIT 18	Snarez	KIT 35	Tag
KIT 02	ThroughWalls	KIT 19	DrSteve	KIT 36	Heaven
KIT 03	Funk_02	KIT 20	FlyerNate	KIT 37	SmallRoom
KIT 04	FunkyG	KIT 21	EDMRim	KIT 38	Bounce
KIT 05	Machine	KIT 22	RadioReady	KIT 39	Squish
KIT 06	MetalGear	KIT 23	Zipper	KIT 40	Spank
KIT 07	Nashville	KIT 24	Mansion	KIT 41	RimClick
KIT 08	BalladX-Stick	KIT 25	NewWorld	KIT 42	ModernBigBand
KIT 09	Rock_01	KIT 26	Nashvegas	KIT 43	Buzz
KIT 10	AcousticDance	KIT 27	Crank	KIT 44	SirRichard
KIT 11	Rock_02	KIT 28	Cave	KIT 45	PopReflection
KIT 12	LED-Z	KIT 29	E-Drum	KIT 46	LowRider
KIT 13	SmallJazz	KIT 30	Pop	KIT 47	Fusion
KIT 14	TashPop	KIT 31	DandB	KIT 48	Off
KIT 15	World	KIT 32	Standard_02	KIT 49	FongHliu
KIT 16	Standard_01	KIT 33	Standard_03	KIT 50	KingJames
KIT 17	Splat	KIT 34	Pop_02	USER KIT more than 50	

MIDI音符列表

Parts	Note Number			Description
Snare	38	0x26	D1	Snare center
	125	0x7d	F8	Snare off-center
	37	0x25	C#1	Snare sidestick
	40	0x28	E1	Snare rimshot
Hi-hat	42	0x2a	F#1	Hi-hat closed tip
	22	0x16	A#1	Hi-hat closed edge
	12	0x0c	C-1	Hi-hat half-open tip
	64	0x40	E3	Hi-hat half-open edge
	14	0x0e	D-1	Hi-hat open tip
	46	0x2e	A#1	Hi-hat open edge
	44	0x2c	G#1	Hi-hat pedal close
	23	0x17	B-1	Hi-hat pedal splash
Tom 1	48	0x30	C2	High tom center
	81	0x51	A4	High tom rim

Parts	Note Number			Description
Tom 2	45	0x2d	A1	Low tom center
	77	0x4d	F4	Low tom rim
Tom 3	43	0x2b	G1	Floor tom 1 center
	74	0x4a	D4	Floor tom 1 rim
Tom 4	41	0x29	F1	Floor tom 2 center
	72	0x48	C4	Floor tom 2 rim
Kick	36	0x24	C1	Kick
Cymbal 1	27	0x1b	D#0	Cymbal 1 Bow
	49	0x31	C#2	Cymbal 1 Crash
Ride	51	0x33	D#2	Ride Bow
	59	0x3b	B2	Ride Edge
Cymbal 2	31	0x1f	G0	Cymbal 2 Bow
	57	0x39	A2	Cymbal 2 Crash

音色库

1. BD Funk01	41. Cym 17 Trash Dry01_Edge	82. Cym 22 Ride P01_Bell	123. Cym 14 HH Vintage01 Half Edge
2. BD Fusion01	42. Cym 18 China01_Bow	83. Cym 22 Ride P01_Bow	124. Cym 14 HH Vintage01 Open Bow
3. BD Jazz01	43. Cym 18 China01_Edge	84. Cym 22 Ride P01_Edge	125. Cym 14 HH Vintage01 Open Edge
4. BD Metal01	44. Cym 18 Crash A01_Bell	85. Cym 22 Ride Vintage01_Bell	126. Cym 14 HH Vintage01 Peda
5. BD Old School01	45. Cym 18 Crash A01_Bow	86. Cym 22 Ride Vintage01_Bow	127. Cym 14 HH Vintage01 Splash
6. BD Pop01	46. Cym 18 Crash A01_Edge	87. Cym 22 Ride Vintage01_Edge	128. Cym 16 HH A01 Closed Bow
7. BD RnB01	47. Cym 18 Crash A02_Bell	88. Cym 14 HH A01 Closed Bow	129. Cym 16 HH A01 Closed Edge
8. BD RnB02	48. Cym 18 Crash A02_Bow	89. Cym 14 HH A01 Closed Edge	130. Cym 16 HH A01 Half Bow
9. BD Session01	49. Cym 18 Crash A02_Edge	90. Cym 14 HH A01 Half Bow	131. Cym 16 HH A01 Half Edge
10. BD Soul01	50. Cym 18 Crash Dark01_Bell	91. Cym 14 HH A01 Half Edge	132. Cym 16 HH A01 Open Bow
11. BD Soul02	51. Cym 18 Crash Dark01_Bow	92. Cym 14 HH A01 Open Bow	133. Cym 16 HH A01 Open Edge
12. BD Standard01	52. Cym 18 Crash Dark01_Edge	93. Cym 14 HH A01 Open Edge	134. Cym 16 HH A01 Peda
13. BD Studio01	53. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bell	94. Cym 14 HH A01 Pedal	135. Cym 16 HH A01 Splash
14. BD Studio02	54. Cym 18 CrashRide Vintage01_Bow	95. Cym 14 HH A01 Splash	136. Electronic HH01 Closed
15. BD Vintage01	55. Cym 18 CrashRide Vintage01_Edge	96. Cym 14 HH Dark01 Closed Bow	137. Electronic HH01 Open
16. Electronic BD01_Long	56. Cym 20 Crash Mallet01_Bow	97. Cym 14 HH Dark01 Closed Edge	138. Electronic HH01 Peda
17. Electronic BD01_Short	57. Cym 20 Crash Mallet01_Edge	98. Cym 14 HH Dark01 Half Bow	139. Electronic HH02 Closed
18. Electronic BD02	58. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bell	99. Cym 14 HH Dark01 Half Edge	140. Electronic HH02 Open
19. Electronic BD03	59. Cym 20 CrashRide Vintage01_Bow	100. Cym 14 HH Dark01 Open Bow	141. Electronic HH02 Peda
20. Cym 10 Splash Dark01_Bow	60. Cym 20 CrashRide Vintage01_Edge	101. Cym 14 HH Dark01 Open Edge	142. Electronic HH03 Closed
21. Cym 10 Splash Dark01_Edge	61. Cym 20 Ride A01_Bell	102. Cym 14 HH Dark01 Peda	143. Electronic HH03 Open
22. Cym 10 Splash Vintage01_Bow	62. Cym 20 Ride A01_Bow	103. Cym 14 HH Dark01 Splash	144. Electronic HH03 Peda
23. Cym 10 Splash Vintage01_Edge	63. Cym 20 Ride A01_Edge	104. Cym 14 HH Dry01 Closed Bow	145. Perc Agogo High
24. Cym 12 Trash A01_Bow	64. Cym 20 Ride A02_Bell	105. Cym 14 HH Dry01 Closed Edge	146. Perc Agogo Low
25. Cym 12 Trash A01_Edge	65. Cym 20 Ride A02_Bow	106. Cym 14 HH Dry01 Half Bow	147. Perc Cabasa Gourd01
26. Cym 16 Crash A01_Bell	66. Cym 20 Ride A02_Edge	107. Cym 14 HH Dry01 Half Edge	148. Perc Cajon Open
27. Cym 16 Crash A01_Bow	67. Cym 20 Ride Dark01_Bell	108. Cym 14 HH Dry01 Open Bow	149. Perc Cajon Slap
28. Cym 16 Crash A01_Edge	68. Cym 20 Ride Dark01_Bow	109. Cym 14 HH Dry01 Open Edge	150. Perc China Bangzi Block
29. Cym 16 Crash A02_Bell	69. Cym 20 Ride Dark01_Edge	110. Cym 14 HH Dry01 Peda	151. Perc China Dagu Drum
30. Cym 16 Crash A02_Bow	70. Cym 20 Ride Trash A01_Bell	111. Cym 14 HH Dry01 Splash	152. Perc China Finger Cym
31. Cym 16 Crash A02_Edge	71. Cym 20 Ride Trash A01_Bow	112. Cym 14 HH FX01 Closed Bow	153. Perc China HighMuteGong
32. Cym 16 Crash Dark01_Bell	72. Cym 20 Ride Trash A01_Edge	113. Cym 14 HH FX01 Closed Edge	154. Perc China Small Cym
33. Cym 16 Crash Dark01_Bow	73. Cym 21 Ride A01_Bell	114. Cym 14 HH FX01 Half Bow	155. Perc China Xiaoluo Gong
34. Cym 16 Crash Dark01_Edge	74. Cym 21 Ride A01_Bow	115. Cym 14 HH FX01 Half Edge	156. Perc Claps01
35. Cym 16 Crash Dry01_Bell	75. Cym 21 Ride A01_Edge	116. Cym 14 HH FX01 Open Bow	157. Perc Claves
36. Cym 16 Crash Dry01_Bow	76. Cym 21 Ride Dry01_Bell	117. Cym 14 HH FX01 Open Edge	158. Perc Cowbell01
37. Cym 16 Crash Dry01_Edge	77. Cym 21 Ride Dry01_Bow	118. Cym 14 HH FX01 Peda	159. Perc Cowbell02 Shoulde
38. Cym 17 China01_Bowname: Cym 17 China01_Edge	78. Cym 21 Ride Dry01_Edge	119. Cym 14 HH FX01 Splash	160. Perc Cowbell02 Tip
	79. Cym 21 Trash Dry01_Bell	120. Cym 14 HH Vintage01 Closed Bow	161. Perc Darbuka Cente
39. Cym 17 Trash Dry01_Bell	80. Cym 21 Trash Dry01_Bow	121. Cym 14 HH Vintage01 Closed Edge	162. Perc Darbuka Rim
40. Cym 17 Trash Dry01_Bow	81. Cym 21 Trash Dry01_Edge	122. Cym 14 HH Vintage01 Half Bow	163. Perc Djembe Mute

164. Perc Djembe Open	207. SD Brass1401_HEdge_V2	250. SD Maple1404_XStick_V2	293. SD Studio01_Head_V2
165. Perc Djembe Slap	208. SD Brass1401_RimClick_V2	251. SD Metal01_Head_V2	294. SD Studio01_HEdge_V2
166. Perc Doumbek Cente	209. SD Brass1401_Rim_V2	252. SD Metal01_HEdge_V2	295. SD Studio01_Rim_V2
167. Perc Doumbek Rim	210. SD Brass1401_XStick_V2	253. SD Metal01_Rim_V2	296. SD Studio01_XStick_V2
168. Perc Gong Large	211. SD BrassBrush1301_Head_V2	254. SD Metal01_XStick_V2	297. SD Vintage01_Head_V2
169. Perc India Baya Dagga Long	212. SD BrassBrush1301_HEdge_V2	255. SD OldSchool01_Head_V2	298. SD Vintage01_HEdge_V2
170. Perc India Baya Dagga Mute	213. SD BrassBrush1301_Rim_V2	256. SD OldSchool01_HEdge_V2	299. SD Vintage01_Rim_V2
171. Perc India Dayan Tabla	214. SD Funk01_Head_V2	257. SD OldSchool01_Rim_V2	300. SD Vintage01_XStick_V2
172. Perc India Tabla Long	215. SD Funk01_HEdge_V2	258. SD OldSchool01_XStick_V2	301. SD Walnut1401_Head_V2
173. Perc Japan Bi Sasara	216. SD Funk01_Rim_V2	259. SD Pop01_Head_V2	302. SD Walnut1401_HEdge_V2
174. Perc Japan Taiko	217. SD Funk01_XStick_V2	260. SD Pop01_HEdge_V2	303. SD Walnut1401_RimClick_V2
175. Perc Japan Ikko	218. SD Fusion01_Head_V2	261. SD Pop01_Rim_V2	304. SD Walnut1401_Rim_V2
176. Perc Japan Sasara	219. SD Fusion01_HEdge_V2	262. SD Pop01_XStick_V2	305. SD Walnut1401_XStick_V2
177. Perc Japan Small Taiko	220. SD Fusion01_Rim_V2	263. SD Pop02_Head_V2	306. SD WalnutOff1401_Head_V2
178. Perc Maracas01	221. SD Fusion01_XStick_V2	264. SD Pop02_HEdge_V2	307. SD WalnutOff1401_HEdge_V2
179. Perc Quinto Head	222. SD Hybrid1401_Head_V2	265. SD Pop02_Rim_V2	308. SD WalnutOff1401_RimClick_V2
180. Perc Quinto Slap	223. SD Hybrid1401_HEdge_V2	266. SD Pop02_XStick_V2	309. SD WalnutOff1401_Rim_V2
181. Perc Shaker01	224. SD Hybrid1401_RimClick_V2	267. SD RnB01_Head_V2	310. SD WalnutOff1401_XStick_V2
182. Perc Shaker02	225. SD Hybrid1401_Rim_V2	268. SD RnB01_Rim_V2	311. Electronic Tom01
183. Perc Tamb01	226. SD Hybrid1401_XStick_V2	269. SD RnB01_XStick_V2	312. Electronic Tom02
184. Perc Tamb02	227. SD Jazz01_Head_V2	270. SD RnB02_HEdge_V2	313. Electronic Tom03
185. Perc Temple Block Mult	228. SD Jazz01_HEdge_V2	271. SD Session01_Head_V2	314. Electronic Tom04
186. Perc Temple Block Single	229. SD Jazz01_Rim_V2	272. SD Session01_HEdge_V2	315. Electronic Tom05
187. Perc Timbale13_Head	230. SD Jazz01_XStick_V2	273. SD Session01_Rim_V2	316. Electronic Tom06
188. Perc Timbale13_Rim	231. SD Maple1401_Head_V2	274. SD Session01_XStick_V2	317. Electronic Tom07
189. Perc Timbale14_Head	232. SD Maple1401_HEdge_V2	275. SD Soul02_Head_V2	318. Tom Funk01_Head
190. Perc Timbale14_Rim	233. SD Maple1401_RimClick_V2	276. SD Soul02_HEdge_V2	319. Tom Funk01_Rim
191. Perc Triangle01	234. SD Maple1401_Rim_V2	277. SD Soul02_Rim_V2	320. Tom Funk01_RimClick
192. Perc WaterGong	235. SD Maple1401_XStick_V2	278. SD Soul02_XStick_V2	321. Tom Funk02_Head
193. Perc Windchimes01 Down	236. SD Maple1402_Head_V2	279. SD Standard01_Head_V2	322. Tom Funk02_Rim
194. Perc Windchimes01 Up	237. SD Maple1402_HEdge_V2	280. SD Standard01_HEdge_V2	323. Tom Funk02_RimClick
195. Perc Wood Block01	238. SD Maple1402_RimClick_V2	281. SD Standard01_Rim_V2	324. Tom Funk03_Head
196. Electronic Snare01_Hi	239. SD Maple1402_Rim_V2	282. SD Standard01_XStick_V2	325. Tom Funk03_Rim
197. Electronic Snare01_Rim	240. SD Maple1402_XStick_V2	283. SD Steel1401_Head_V2	326. Tom Funk03_RimClick
198. Electronic Snare02_Hi	241. SD Maple1403_Head_V2	284. SD Steel1401_HEdge_V2	327. Tom Fusion01_Head
199. Electronic Snare02_Rim	242. SD Maple1403_HEdge_V2	285. SD Steel1401_RimClick_V2	328. Tom Fusion01_Rim
200. Electronic Snare03_Hi	243. SD Maple1403_RimClick_V2	286. SD Steel1401_Rim_V2	329. Tom Fusion01_RimClick
201. Electronic Snare03_Rim	244. SD Maple1403_Rim_V2	287. SD Steel1401_XStick_V2	330. Tom Fusion02_Head
202. SD Brass1301_Head_V2	245. SD Maple1403_XStick_V2	288. SD Steel1402_Head_V2	331. Tom Fusion02_Rim
203. SD Brass1301_RimClick_V2	246. SD Maple1404_Head_V2	289. SD Steel1402_HEdge_V2	332. Tom Fusion02_RimClick
204. SD Brass1301_Rim_V2	247. SD Maple1404_HEdge_V2	290. SD Steel1402_RimClick_V2	333. Tom Fusion03_Head
205. SD Brass1301_XStick_V2	248. SD Maple1404_RimClick_V2	291. SD Steel1402_Rim_V2	334. Tom Fusion03_Rim
206. SD Brass1401_Head_V2	249. SD Maple1404_Rim_V2	292. SD Steel1402_XStick_V2	335. Tom Fusion03_RimClick

336. Tom Fusion04_Head	379. Tom Pop04_Rim	422. Tom Standard02_RimClick	465. Modern-Snare
337. Tom Fusion04_Rim	380. Tom Pop04_RimClick	423. Tom Standard03_Head	466. Modern-Snare1
338. Tom Fusion04_RimClick	381. Tom Pop05_Head	424. Tom Standard03_Rim	467. Modern-Tom1
339. Tom Jazz01_Head	382. Tom Pop05_Rim	425. Tom Standard03_RimClick	468. Modern-Tom2
340. Tom Jazz01_Rim	383. Tom Pop05_RimClick	426. Tom Standard04_Head	469. Modern-Tom3
341. Tom Jazz01_RimClick	384. Tom RnB01_Head	427. Tom Standard04_Rim	470. Modern-Tom4
342. Tom Jazz02_Head	385. Tom RnB01_Rim	428. Tom Standard04_RimClick	471. OpaSid-Crash1 Bow
343. Tom Jazz02_Rim	386. Tom RnB01_RimClick	429. Tom Studio01_Head	472. OpaSid-Crash1 Edge
344. Tom Jazz02_RimClick	387. Tom RnB02_Head	430. Tom Studio02_Head	473. OpaSid-Crash2 Bow
345. Tom Jazz03_Head	388. Tom RnB02_Rim	431. Tom Studio03_Head	474. OpaSid-Crash2 Edge
346. Tom Jazz03_Rim	389. Tom RnB02_RimClick	432. Tom Vintage01_Head	475. OpaSid-HiHat1
347. Tom Jazz03_RimClick	390. Tom RnB03_Head	433. Tom Vintage02_Head	476. OpaSid-HiHat2
348. Tom Metal01_Head	391. Tom RnB03_Rim	434. Tom Vintage03_Head	477. OpaSid-HiHa
349. Tom Metal01_Rim	392. Tom RnB03_RimClick	435. Tom Vintage04_Head	478. OpaSid-Kick
350. Tom Metal01_RimClick	393. Tom Session01_Head	436. Cym 14 HH A01 XHa	479. OpaSid-Ride1 Bow
351. Tom Metal02_Head	394. Tom Session01_Rim	437. Cym 14 HH FX01 XHa	480. OpaSid-Ride1 Edge
352. Tom Metal02_Rim	395. Tom Session01_RimClick	438. Cym 16 HH A01 XHa	481. OpaSid-Snare
353. Tom Metal02_RimClick	396. Tom Session02_Head	439. Mirror-Crash1 Bow	482. OpaSid-Snare1
354. Tom Metal03_Head	397. Tom Session02_Rim	440. Mirror-Crash1 Edge	483. OpaSid-Tom1
355. Tom Metal03_Rim	398. Tom Session02_RimClick	441. Mirror-Crash2 Bow	484. OpaSid-Tom2
356. Tom Metal03_RimClick	399. Tom Session03_Head	442. Mirror-Crash2 Edge	485. OpaSid-Tom3
357. Tom Metal04_Head	400. Tom Session03_Rim	443. Mirror-HiHat1	486. OpaSid-Tom4
358. Tom Metal04_Rim	401. Tom Session03_RimClick	444. Mirror-HiHat2	487. Nashville-Crash1
359. Tom Metal04_RimClick	402. Tom Session04_Head	445. Mirror-HiHa	488. Nashville-Crash2 Bow
360. Tom Old School01_Head	403. Tom Session04_Rim	446. Mirror-Kick	489. Nashville-Crash2 Edge
361. Tom Old School01_Rim	404. Tom Session04_RimClick	447. Mirror-Ride1 Bow	490. Nashville-Crash2
362. Tom Old School01_RimClick	405. Tom Soul01_Head	448. Mirror-Ride1 Edge	491. Nashville-HiHat1
363. Tom Old School02_Head	406. Tom Soul01_Rim	449. Mirror-Snare	492. Nashville-HiHat2
364. Tom Old School02_Rim	407. Tom Soul01_RimClick	450. Mirror-Snare1	493. Nashville-HiHa
365. Tom Old School02_RimClick	408. Tom Soul02_Head	451. Mirror-Tom1	494. Nashville-Kick
366. Tom Old School03_Head	409. Tom Soul02_Rim	452. Mirror-Tom2	495. Nashville-Ride1
367. Tom Old School03_Rim	410. Tom Soul02_RimClick	453. Mirror-Tom3	496. Nashville-Ride2
368. Tom Old School03_RimClick	411. Tom Soul03_Head	454. Mirror-Tom4	497. Nashville-Snare
369. Tom Pop01_Head	412. Tom Soul03_Rim	455. Modern-Crash1 Bow	498. Nashville-Snare1
370. Tom Pop01_Rim	413. Tom Soul03_RimClick	456. Modern-Crash1 Edge	499. Nashville-Tom1
371. Tom Pop01_RimClick	414. Tom Soul04_Head	457. Modern-Crash2 Bow	500. Nashville-Tom2
372. Tom Pop02_Head	415. Tom Soul04_Rim	458. Modern-Crash2 Edge	501. Nashville-Tom3
373. Tom Pop02_Rim	416. Tom Soul04_RimClick	459. Modern-HiHat1	502. Nashville-Tom4
374. Tom Pop02_RimClick	417. Tom Standard01_Head	460. Modern-HiHat2	503. Pop-Crash1 Bow
375. Tom Pop03_Head	418. Tom Standard01_Rim	461. Modern-HiHa	504. Pop-Crash1 Edge
376. Tom Pop03_Rim	419. Tom Standard01_RimClick	462. Modern-Kick	505. Pop-Crash2 Bow
377. Tom Pop03_RimClick	420. Tom Standard02_Head	463. Modern-Ride1 Bow	506. Pop-Crash2 Egde
378. Tom Pop04_Head	421. Tom Standard02_Rim	464. Modern-Ride1 Edge	507. Pop-HiHat1

508. Pop-HiHat2	551. Speed Metal1-Crash2 Ride1	594. Standard-Ride2	637. Synthgaze-HiHa
509. Pop-HiHa	552. Speed Metal1-Crash2 Ride2	595. Standard-Tom1	638. Synthgaze-Kick
510. Pop-Kick	553. Speed Metal1-Cymbal1	596. Standard-Tom2	639. Synthgaze-Ride1 Bow
511. Pop-Ride1	554. Speed Metal1-Cymbal2	597. Standard-Tom3	640. Synthgaze-Ride1 Edge
512. Pop-Ride2	555. Speed Metal1-HiHat1	598. Standard-Tom4	641. Synthgaze-Snare
513. Pop-Snare	556. Speed Metal1-HiHat2	599. Studio Stand3-Cymbal1	642. Synthgaze-Snare1
514. Pop-Snare1	557. Speed Metal1-HiHa	600. Studio Stand3-Cymbal2	643. Synthgaze-Tom1
515. Pop-Tom1	558. Speed Metal1-Kick	601. Studio Stand3-HiHat1	644. Synthgaze-Tom2
516. Pop-Tom2	559. Speed Metal1-Ride1	602. Studio Stand3-HiHat2	645. Synthgaze-Tom3
517. Pop-Tom3	560. Speed Metal1-Ride2	603. Studio Stand3-HiHa	646. Synthgaze-Tom4
518. Pop-Tom4	561. Speed Metal1-Snare	604. Studio Stand3-Kick	647. 808-Crash1 Bow
519. Session-Crash1 Bow	562. Speed Metal1-Snare1	605. Studio Stand3-Ride1	648. 808-Crash1 Edge
520. Session-Crash1 Edge	563. Speed Metal1-Tom1	606. Studio Stand3-Ride2	649. 808-Crash2 Bow
521. Session-Crash2 Bow	564. Speed Metal1-Tom2	607. Studio Stand3-Snare	650. 808-Crash2 Edge
522. Session-Crash2 Edge	565. Speed Metal1-Tom3	608. Studio Stand3-Snare1	651. 808-HiHat1
523. Session-HiHat1	566. Speed Metal1-Tom4	609. Studio Stand3-Tom1	652. 808-HiHat2
524. Session-HiHat2	567. Stand-Crash1	610. Studio Stand3-Tom2	653. 808-HiHa
525. Session-HiHa	568. Stand-Crash2	611. Studio Stand3-Tom3	654. 808-Kick
526. Session-Kick	569. Stand-Crash2-Egde	612. Studio Stand3-Crash2 Ride1	655. 808-Ride1 Bow
527. Session-Ride1 Bow	570. Stand-Crash2-Ride	613. Studio Stand3-Crash2 Ride2	656. 808-Ride1 Edge
528. Session-Ride1 Edge	571. Stand-HiHat1	614. Studio Stand3-Tom4	657. 808-Snare
529. Session-Snare	572. Stand-HiHat3	615. Studio-Kick	658. 808-Snare1
530. Session-Snare1	573. Stand-HiHa	616. Studio-Snare	659. 808-Tom1
531. Session-Tom1	574. Stand-Kick	617. Studio-Snare1	660. 808-Tom2
532. Session-Tom2	575. Stand-Ride1	618. Studio-Tom3	661. 808-Tom3
533. Session-Tom3	576. Stand-Ride2	619. Studio-Tom2	662. 808-Tom4
534. Session-Tom4	577. Stand-Snare	620. Studio-HiHat1	663. Blues Rock-Crash1 Bow
535. Slam-Crash1 Bow	578. Stand-Snare1	621. Studio-HiHat3	664. Blues Rock-Crash1 Edge
536. Slam-Crash1 Edge	579. Stand-Tom1	622. Studio-HiHa	665. Blues Rock-Crash2 Bow
537. Slam-Crash2 Bow	580. Stand-Tom2	623. Studio-Tom1	666. Blues Rock-Crash2 Edge
538. Slam-Crash2 Edge	581. Stand-Tom3	624. Studio-Crash1	667. Blues Rock-HiHat1
539. Slam-HiHat1	582. Stand-Tom4	625. Studio-Ride1	668. Blues Rock-HiHat2
540. Slam-HiHat2	583. Standard-Snare1	626. Studio-Crash2 Ride2	669. Blues Rock-HiHa
541. Slam-HiHa	584. Standard-Snare	627. Studio-Crash2	670. Blues Rock-Kick
542. Slam-Kick	585. Standard-Kick	628. Studio-Crash2 Ride1	671. Blues Rock-Ride1 Bow
543. Slam-Ride1 Bow	586. Standard-Chinese Cymba	629. Studio-Ride2	672. Blues Rock-Ride2 Edge
544. Slam-Ride2 Edge	587. Standard-Crash Cymbal 2	630. Studio-Tom4	673. Blues Rock-Snare
545. Slam-Snare	588. Standard-Cymbal1	631. Synthgaze-Crash1 Bow	674. Blues Rock-Snare1
546. Slam-Snare1	589. Standard-Cymbal2	632. Synthgaze-Crash1 Edge	675. Blues Rock-Tom1
547. Slam-Tom1	590. Standard-HiHat1	633. Synthgaze-Crash2 Bow	676. Blues Rock-Tom2
548. Slam-Tom2	591. Standard-HiHat2	634. Synthgaze-Crash2 Edge	677. Blues Rock-Tom3
549. Slam-Tom3	592. Standard-HiHa	635. Synthgaze-HiHat1	678. Blues Rock-Tom4
550. Slam-Tom4	593. Standard-Ride1	636. Synthgaze-HiHat2	679. Blues-Crash1 Bow

680. Blues-Crash1 Edge	723. Classic Dry-Tom1	766. Funky Tape-Kick	809. Metal Mach-Crash2 Edge1
681. Blues-Crash2 Bow	724. Classic Dry-Tom2	767. Funky Tape-Ride1	810. Metal Mach-Crash2
682. Blues-Crash2 Edge	725. Classic Dry-Tom3	768. Funky Tape-Ride2	811. Metal Mach-HiHat1
683. Blues-HiHat1	726. Classic Dry-Tom4	769. Funky Tape-Snare	812. Metal Mach-HiHat2
684. Blues-HiHat2	727. Dry Rock-Crash2 Ride1	770. Funky Tape-Snare1	813. Metal Mach-HiHa
685. Blues-HiHa	728. Dry Rock-Crash2 Ride2	771. Funky Tape-Tom1	814. Metal Mach-Kick
686. Blues-Kick	729. Dry Rock-Cymbal1	772. Funky Tape-Tom2	815. Metal Mach-Ride1
687. Blues-Ride1 Bow	730. Dry Rock-Cymbal2	773. Funky Tape-Tom3	816. Metal Mach-Ride2
688. Blues-Ride2 Edge	731. Dry Rock-HiHat1	774. Funky Tape-Tom4	817. Metal Mach-Snare
689. Blues-Snare	732. Dry Rock-HiHat2	775. Hard Rock2-Kick	818. Metal Mach-Snare1
690. Blues-Snare1	733. Dry Rock-HiHa	776. Hard Rock2-Snare	819. Metal Mach-Tom1
691. Blues-Tom1	734. Dry Rock-Kick	777. Hard Rock2-Snare1	820. Metal Mach-Tom2
692. Blues-Tom2	735. Dry Rock-Ride1	778. Hard Rock2-Tom3	821. Metal Mach-Tom3
693. Blues-Tom3	736. Dry Rock-Ride2	779. Hard Rock2-Tom2	822. Metal Mach-Tom4
694. Blues-Tom4	737. Dry Rock-Snare	780. Hard Rock2-HiHat1	823. Metal-Crash2 Egde
695. Chinese-Cym1	738. Dry Rock-Snare1	781. Hard Rock2-HiHat2	824. Metal-Crash2 Ride
696. Chinese-Cym2	739. Dry Rock-Tom1	782. Hard Rock2-HiHa	825. Metal-Cymbal1
697. Chinese-HiHat1	740. Dry Rock-Tom2	783. Hard Rock2-Tom1	826. Metal-Cymbal2
698. Chinese-HiHat3	741. Dry Rock-Tom3	784. Hard Rock2-Cymbal1	827. Metal-HiHat1
699. Chinese-HiHa	742. Dry Rock-Tom4	785. Hard Rock2-Cymbal2	828. Metal-HiHat2
700. Chinese-Kick	743. Funk4-Cymbal1	786. Hard Rock2-Crash2 Ride1	829. Metal-HiHa
701. Chinese-Ride1	744. Funk4-Cymbal2	787. Hard Rock2-Crash2 Ride2	830. Metal-Kick
702. Chinese-Ride2	745. Funk4-HiHat1	788. Hard Rock2-Ride1	831. Metal-Ride1
703. Chinese-Snare	746. Funk4-HiHat2	789. Hard Rock2-Ride2	832. Metal-Ride2
704. Chinese-Snare1	747. Funk4-HiHa	790. Hard Rock2-Tom4	833. Metal-Tom1
705. Chinese-Tom1	748. Funk4-Kick	791. azz-Crash1 Bow	834. Metal-Tom2
706. Chinese-Tom2	749. Funk4-Ride1	792. azz-Crash1 Edge	835. Metal-Tom3
707. Chinese-Tom3	750. Funk4-Ride2	793. azz-Crash2 Bow	836. Metal-Snare
708. Chinese-Crash2 Bow	751. Funk4-Snare	794. azz-Crash2 Edge	837. Metal-Snare1
709. Chinese-Crash2 Edge	752. Funk4-Snare1	795. azz-HiHat1	838. Metal-Tom4
710. Chinese-Tom4	753. Funk4-Tom1	796. azz-HiHat2	839. 01_Kick_AMAP1
711. Classic Dry-Crash2 Ride1	754. Funk4-Tom2	797. azz-HiHa	840. 01_Kick_AMAP2
712. Classic Dry-Crash2 Ride2	755. Funk4-Tom3	798. azz-Kick	841. 01_Kick_BREK1
713. Classic Dry-Cymbal1	756. Funk4-Crash2 Ride1	799. azz-Ride1 Bow	842. 01_Kick_BREK2
714. Classic Dry-Cymbal2	757. Funk4-Crash2 Ride2	800. azz-Ride1 Edge	843. 01_Kick_DNB1
715. Classic Dry-HiHat1	758. Funk4-Tom4	801. azz-Snare	844. 01_Kick_DNB2
716. Classic Dry-HiHat2	759. Funky Tape-Crash1	802. azz-Snare1	845. 01_Kick_DOWNT
717. Classic Dry-HiHa	760. Funky Tape-Crash2	803. azz-Tom1	846. 01_Kick_DSCO
718. Classic Dry-Kick	761. Funky Tape-Crash2 Ride1	804. azz-Tom2	847. 01_Kick_GRAGE
719. Classic Dry-Ride1	762. Funky Tape-Crash2 Ride2	805. azz-Tom3	848. 01_Kick_HIPH1
720. Classic Dry-Ride2	763. Funky Tape-HiHat1	806. azz-Tom4	849. 01_Kick_HIPH2
721. Classic Dry-Snare	764. Funky Tape-HiHat2	807. Metal Mach-Crash1	850. 01_Kick_HOUS1
722. Classic Dry-Snare1	765. Funky Tape-HiHa	808. Metal Mach-Crash2 Bow1	851. 01_Kick_HOUS2

852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
856. 01_Kick_TRNC2	899. 04_OP_Hat_DOWNT	942. 06_Clap_TCNO2	985. 09_C_BassGuit_HIPH1
857. 02_Clap_TCNO1	900. 04_OP_Hat_DSCO	943. 06_Clap_TRAP	986. 09_C_DblBass_BREK1
858. 02_Snare_AMAP1	901. 04_OP_Hat_GRAGE	944. 06_Clap_TRNC1	987. 09_C_SynBass1_DNB1
859. 02_Snare_AMAP2	902. 04_OP_Hat_HIPH1	945. 06_Clap_TRNC2	988. 09_C_SynBass1_DNB2
860. 02_Snare_BREK1	903. 04_OP_Hat_HIPH2	946. 06_Snare_BREK2	989. 09_C_SynBass1_TRNC1
861. 02_Snare_BREK2	904. 04_OP_Hat_HOUS1	947. 07_Agogo_DSCO	990. 09_C_SynBass1_TRNC2
862. 02_Snare_DNB1	905. 04_OP_Hat_HOUS2	948. 07_Cl_Hat_BREK2	991. 09_C_SynBass_BREK2
863. 02_Snare_DNB2	906. 04_OP_Hat_TCNO1	949. 07_Conga1_DNB1	992. 09_C_SynBass_DOWNT
864. 02_Snare_DOWNT	907. 04_OP_Hat_TCNO2	950. 07_Djambe_AMAP1	993. 09_C_SynBass_HOUS2
865. 02_Snare_DSCO	908. 04_OP_Hat_TRAP	951. 07_Perc_DNB2	994. 09_C_SynBass_Stab_AMAP1
866. 02_Snare_GRAGE	909. 04_OP_Hat_TRNC1	952. 07_Perc_DOWNT	995. 09_C_SynBass_Stab_AMAP2
867. 02_Snare_HIPH1	910. 04_OP_Hat_TRNC2	953. 07_Perc_GRAGE	996. 09_C_SynBass_Stab_GRAGE
868. 02_Snare_HIPH2	911. 05_Crash_AMAP1	954. 07_Perc_HIPH1	997. 09_C_SynBass_TCNO2
869. 02_Snare_HOUS1	912. 05_Crash_AMAP2	955. 07_Perc_HIPH2	998. 09_C_SynBass_TRAP
870. 02_Snare_HOUS2	913. 05_Crash_DNB1	956. 07_Perc_HOUS1	999. 09_C_SynthBass_HIPH2
871. 02_Snare_TCNO2	914. 05_Crash_DNB2	957. 07_Perc_TCNO1	1000. 09_Perc_TCNO1
872. 02_Snare_TRAP	915. 05_Crash_DOWNT	958. 07_Perc_TCNO2	1001. 10_Cm_Piano_HIPH1
873. 02_Snare_TRNC1	916. 05_Crash_DSCO	959. 07_Perc_TRAP	1002. 10_Cm_SynChord_HOUS1
874. 02_Snare_TRNC2	917. 05_Crash_GRAGE	960. 07_Perc_TRNC1	1003. 10_Cm_SynPad_AMAP1
875. 03_Cl_Hat_AMAP1	918. 05_Crash_HIPH2	961. 07_Shaker_AMAP2	1004. 10_Cm_SynPad_AMAP2
876. 03_Cl_Hat_AMAP2	919. 05_Crash_HOUS2	962. 07_Shaker_TRNC2	1005. 10_Cm_SynPad_HOUS2
877. 03_Cl_Hat_BREK1	920. 05_Crash_TRAP	963. 07_Tamborine_BREK1	1006. 10_C_Guitar_DSCO
878. 03_Cl_Hat_BREK2	921. 05_Crash_TRNC1	964. 07_Tom_HOUS2	1007. 10_C_SynBass2_DNB1
879. 03_Cl_Hat_DNB1	922. 05_Kick_BREK2	965. 08_BellChime_DOWNT	1008. 10_C_SynBass2_DNB2
880. 03_Cl_Hat_DNB2	923. 05_NoiseFX_TCNO1	966. 08_Bongo_HOUS2	1009. 10_C_SynBass2_TRNC2
881. 03_Cl_Hat_DOWNT	924. 05_NoiseFX_TRNC2	967. 08_Conga2_DNB1	1010. 10_C_SynBass_DOWNT
882. 03_Cl_Hat_DSCO	925. 05_Ride_BREK1	968. 08_Conga_BREK1	1011. 10_C_SynBass_GRAGE
883. 03_Cl_Hat_GRAGE	926. 05_Ride_HIPH1	969. 08_Conga_HOUS1	1012. 10_C_SynBass_TCNO1
884. 03_Cl_Hat_HIPH1	927. 05_Ride_HOUS1	970. 08_C_PercSyn_TRAP	1013. 10_C_SynBass_TCNO2
885. 03_Cl_Hat_HIPH2	928. 05_Ride_TCNO2	971. 08_Op_Hat_BREK2	1014. 10_C_SynBass_TRAP
886. 03_Cl_Hat_HOUS1	929. 06_Clap_AMAP1	972. 08_Percussion_AMAP2	1015. 10_C_SynBass_TRNC1
887. 03_Cl_Hat_HOUS2	930. 06_Clap_AMAP2	973. 08_Perc_HIPH1	1016. 10_C_SynPad_BREK1
888. 03_Cl_Hat_TCNO1	931. 06_Clap_BREK1	974. 08_Perc_TCNO1	1017. 10_C_SynPlk_HIPH2
889. 03_Cl_Hat_TCNO2	932. 06_Clap_DNB1	975. 08_Shaker_AMAP1	1018. 10_C_SynPluck_BREK2
890. 03_Cl_Hat_TRAP	933. 06_Clap_DNB2	976. 08_Shaker_DNB2	1019. 11_Cm_SynChord_DNB1
891. 03_Cl_Hat_TRNC1	934. 06_Clap_DOWNT	977. 08_Shaker_GRAGE	1020. 11_Cm_SynChord_DNB2
892. 03_Cl_Hat_TRNC2	935. 06_Clap_DSCO	978. 08_Shaker_TCNO2	1021. 11_C_Drone_TCNO2
893. 04_OP_Hat_AMAP1	936. 06_Clap_GRAGE	979. 08_Tamborine_DSCO	1022. 11_C_Keys_DOWNT
894. 04_OP_Hat_AMAP2	937. 06_Clap_HIPH1	980. 08_Vibraslap_HIPH2	1023. 11_C_Mbira_AMAP1

1024. 11_C_Mbira_AMAP2	1050. 12_C_Vocal_DSCO	1076. 14_C_SpacePrc_DSCO	1102. 15_C_Vox_TRAP
1025. 11_C_OgnBass_GRAGE	1051. 12_LazerFX_BREK2	1077. 14_C_StabChord_DNB1	1103. 15_ImpactFX1_TRNC2
1026. 11_C_Rhodes_BREK1	1052. 12_Perc_AMAP2	1078. 14_C_Swarmandel_DOWNT	1104. 15_Impact_TCNO2
1027. 11_C_Rhodes_HIPH1	1053. 12_RiseFX_TCNO1	1079. 14_C_Syn2_TRNC2	1105. 15_MaleVox_HIPH2
1028. 11_C_Rhodes_HIPH2	1054. 12_Vocal_HOUS1	1080. 14_C_SynPluck_TCNO2	1106. 15_NoiseFX_TRNC1
1029. 11_C_Rhodes_TRAP	1055. 13_Chimes_DOWNT	1081. 14_C_SynPluck_TRAP	1107. 15_RiseFX_DNB2
1030. 11_C_StrStab_DSCO	1056. 13_Cm_SynChord2_DNB1	1082. 14_C_Synth_AMAP2	1108. 15_Vox_GRAGE
1031. 11_C_Syn1_TRNC2	1057. 13_Crash_BREK2	1083. 14_C_Synth_BREK1	1109. 16_C_GuitarLick_DSCO
1032. 11_C_SynBass_HOUS1	1058. 13_C_303_TCNO2	1084. 14_C_Synth_BREK2	1110. 16_C_ImpactSyn_TRNC2
1033. 11_C_SynBass_TCNO1	1059. 13_C_FX_HOUS	1085. 14_C_Synth_GRAGE	1111. 16_C_Synth_HIPH2
1034. 11_C_SynPad_BREK2	1060. 13_C_NoisePerc_DSCO	1086. 14_C_Synth_HIPH1	1112. 16_C_VocalFX_DNB2
1035. 11_C_SynPlk_TRNC1	1061. 13_C_Rhodes_AMAP2	1087. 14_C_Synth_HOUS1	1113. 16_C_Vocal_HOUS
1036. 11_C_SynPluck1_HOUS2	1062. 13_C_String_BREK1	1088. 14_C_Synth_TRNC1	1114. 16_C_Vocal_TRNC1
1037. 12_Cm_SynPad1_TRNC2	1063. 13_C_SynBass3_DNB2	1089. 14_ScratchFX_HIPH2	1115. 16_C_VoxStab_TCNO2
1038. 12_C_BeepSyn1_DNB1	1064. 13_C_SynBass_GRAGE	1090. 14_Vox_TCNO1	1116. 16_DownfilterFX_AMAP1
1039. 12_C_MaleVox_AMAP1	1065. 13_C_SynPluck_HOUS1	1091. 15_BeepFX_DNB1	1117. 16_DownfilterFX_GRAGE
1040. 12_C_Organ_TRAP	1066. 13_C_SynStab_TRNC2	1092. 15_Cm_SynPad_DSCO	1118. 16_FallFX_BREK1
1041. 12_C_Rhodes_BREK1	1067. 13_C_SynthBass_HIPH1	1093. 15_C_BassqDrone_TCNO1	1119. 16_LoadFX_TRAP
1042. 12_C_Rhodes_DOWNT	1068. 13_C_Synth_TRAP	1094. 15_C_MaleVox_HIPH1	1120. 16_MaleVox_BREK2
1043. 12_C_Rhodes_HIPH1	1069. 13_C_Synth_TRNC1	1095. 15_C_Saxk_AMAP2	1121. 16_NoiseFX_DNB1
1044. 12_C_Rhodes_HIPH2	1070. 13_ImpactFX_TCNO1	1096. 15_C_Stab_BREK2	1122. 16_NoiseFX_TCNO1
1045. 12_C_SynPluck_TCNO2	1071. 13_Rainstick_AMAP1	1097. 15_C_SynBass_BREK1	1123. 16_RiseFX_HOUS1
1046. 12_C_SynStab_GRAGE	1072. 13_VinylFX_HIPH2	1098. 15_C_SynBass_HOUS1	1124. 16_RiserFX_AMAP2
1047. 12_C_Synth_TRNC1	1073. 14_Cm_StabChord_DNB2	1099. 15_C_Synth_AMAP1	1125. 16_ScratchFX_HIPH1
1048. 12_C_Syn_DNB2	1074. 14_C_MetalPluck_AMAP1	1100. 15_C_Vocal_HOUS2	1126. 16_VinylFX_DOWNT
1049. 12_C_Syn_Pluck2_HOUS2	1075. 14_C_Ride_HOUS2	1101. 15_C_Vox_DOWNT	

DONNER

Website: www.donnermusic.com
Email: service@donnermusic.com
Copyright © 2024 Donner LLC. All rights reserved.
Made in China Rev_01 202401

donnermusic.com

22 PAP

Manufacturer: Guangzhou Rantion Technology Co., Ltd.
Address: Room 7002 and 7003, 7th Floor, Digital Entertainment Industrial Park, Greater Bay Area, No. 28 Huangpu Park West Road, Huangpu District, Guangzhou, China.

UK REP **Information for UK representatives**
OST_UK_20230608000003

Name: GOAL REACH CONSULTING LTD
Address: Office 1029 3 hardman street 10th floor, spinningfields manchester,UK m3 3hf
E-mail: goalservice@hotmail.com

EU REP **Information for EU representatives**
OST_EU_20230619000005

Name: SUCCESS COURIER SL
Address: Calle Rio Tormes Num.1,planta 1,Derecha,Oficina 3, Fuenlabrada,madrid,28947 Spain
E-mail: successservice2@hotmail.com