DONNER

USER MANUAL

Donner music

ELECTRONIC DRUM Donner Beat

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

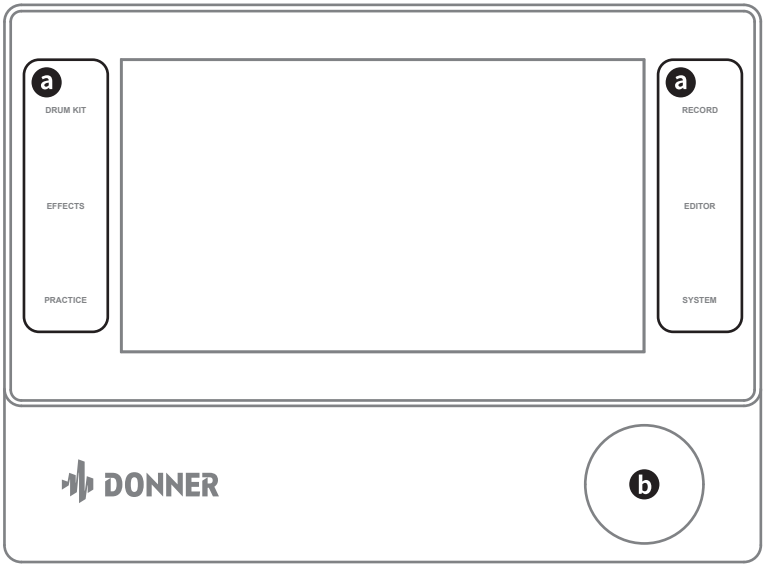
中文 ..... 257 - 288

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



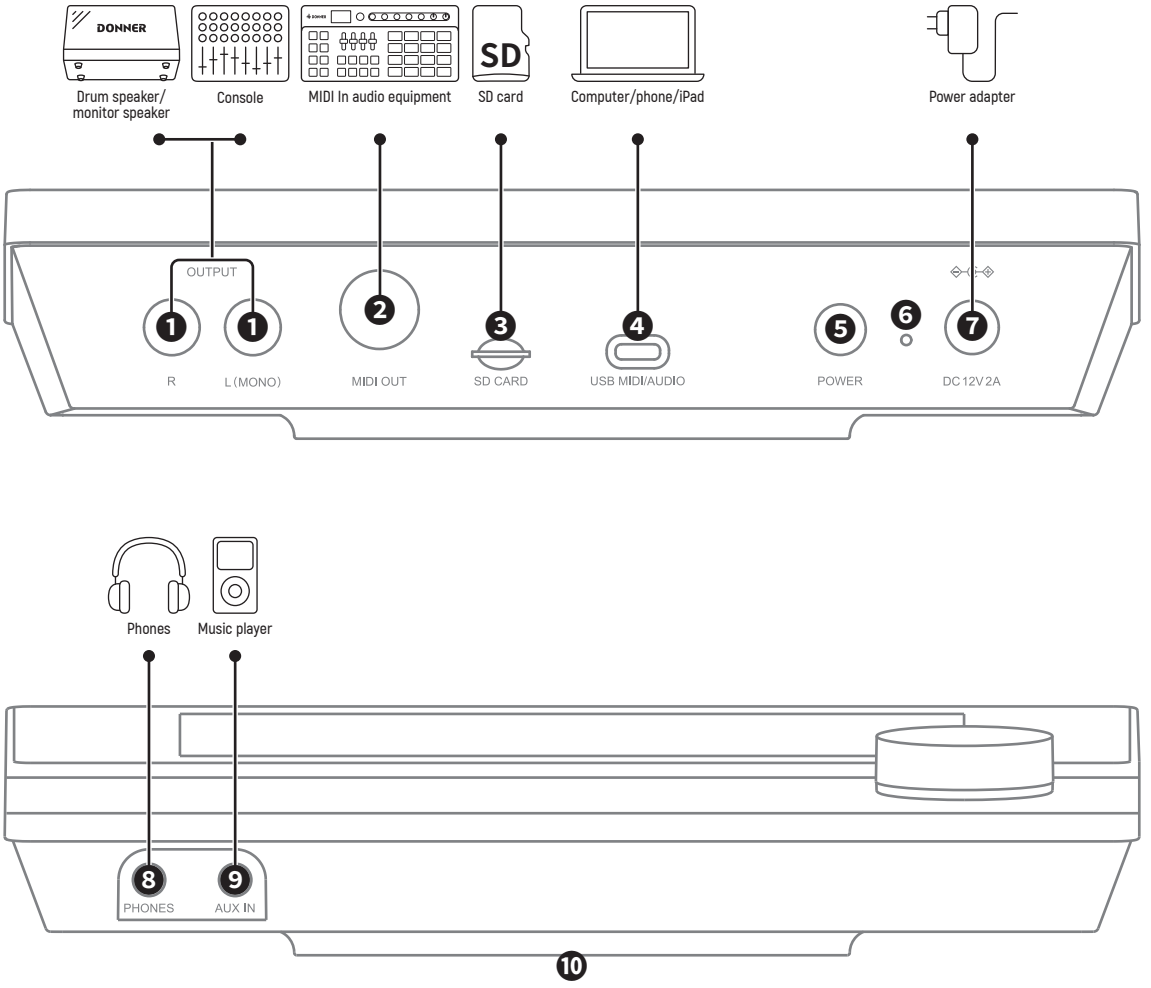
a Main interface function buttons

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 14. When connecting DAW, you may create a 14-channel output (When creating channels in DAW, the names for the drums are shown by default).

Channel 1	Mian Out L
Channel 2	Mian Out R
Channel 3	Snare
Channel 4	Hi-hat
Channel 5	Tom 1

Channel 6	Tom 2
Channel 7	Tom 3
Channel 8	Tom 4
Channel 9	Kick
Channel 10	Crash 1

Channel 11	Crash 2
Channel 12	Ride
Channel 13	Backing L
Channel 14	Backing R

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

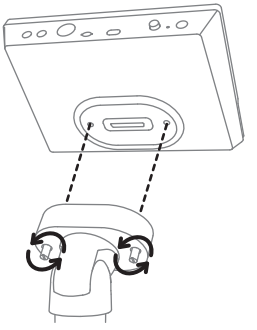
Stereo earphone audio output port.
Specification: 3.5mm (1/8 inches) TRS
Output impedance: ＜1Ω （32Ω load）
Output power: 125mW (32Ω)
SNR: ⩾85dB (A-wt)

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



❶ Bluetooth status display:

Disconnected

Connected

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

❷ 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.

❸ Metronome CLICK switch display:

Current BPM is displayed here; click it to switch statuses

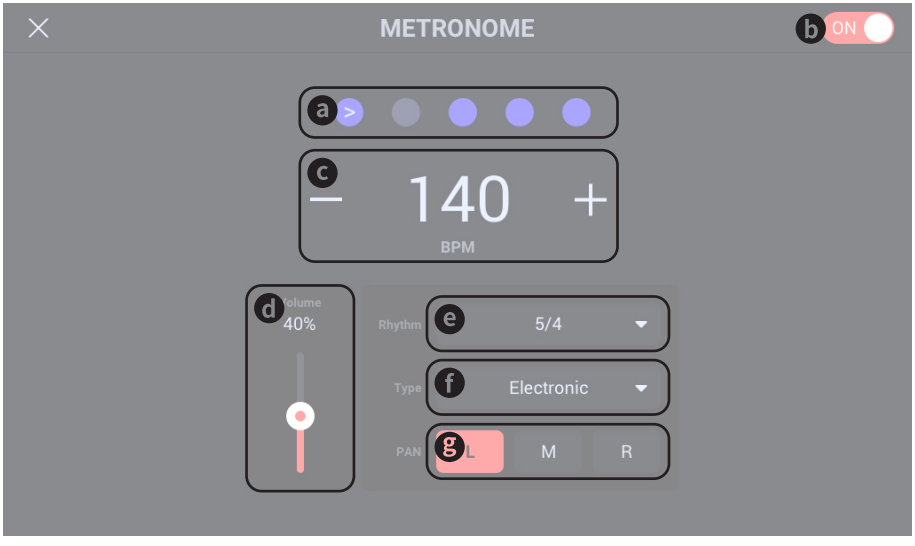
BEAT 130bpm — Enable metronome CLICK status

BEAT 130bpm — Disable metronome CLICK status

2. Enable Metronome and Metronome Settings

❹ Metronome CLICK Setup Button:

Click to enter CLICK settings



4-a. Metronome BEAT display:

Click it to switch statuses, including:

- DOWN BEAT
- UP BEAT
- NO BEAT

4-b. Metronome CLICK switch display:

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

4-c. Metronome BPM display:

Click it to switch statuses

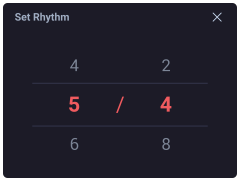
- DOWN BEAT
- UP BEAT
- NO BEAT

4-d. Metronome VOLUME

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

4-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

4-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

4-g. Metronome sound PAN display:

Click it to change metronome sound PAN output

❺ 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 .
Set List allows you to quickly display your favorite " ★ " drum kits. When you come across a drum kit you like in Default or User, you can click the " ★ " button on the current drum kit to add it to the Set List. On the Set List page, you can click " ↑ ↓ " to see your Set List in order, and use " ⬍ " to adjust the order of your Set List.

❻ 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.

❼ 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. ❽ Instrument Drum Kit Adjustment and Save Settings



8-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.

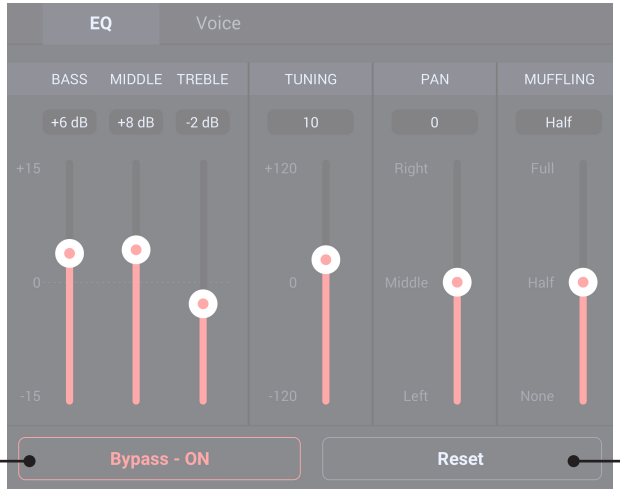
8-b. Main Options Operation of EQ

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.

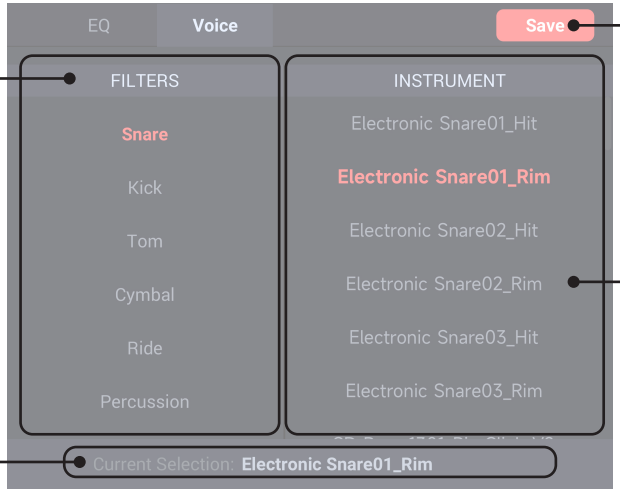
Bypass
Bypass-ON: The sounds are not processed by EQ
Bypass-OFF: The sounds are processed by EQ
Exit from EQ page and restore to OFF status



Reset
The EQ parameters of current drum are reset.

8-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.

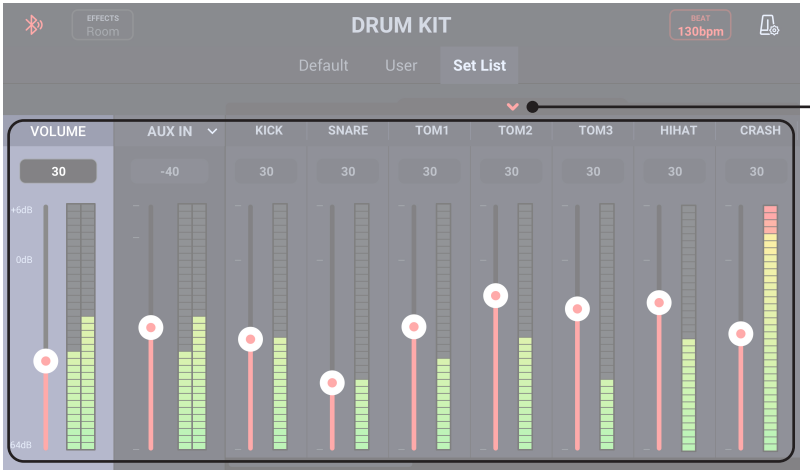
4. ❾ Volume Operation

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

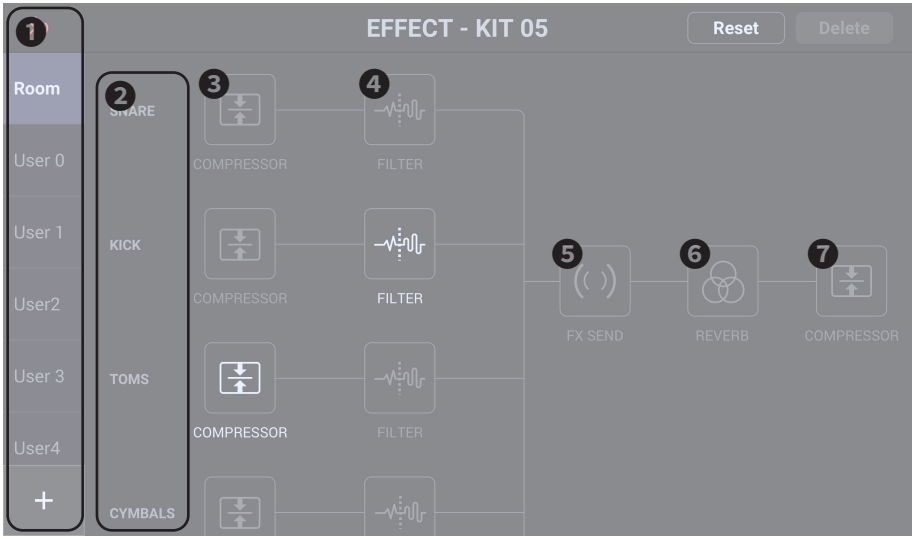
KICK	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
SNARE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 3	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

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

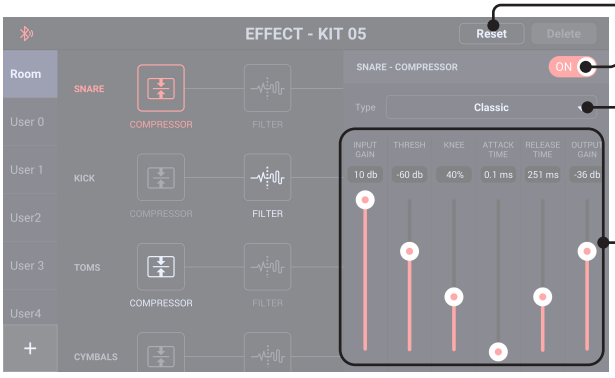
EFFECTS preset and user options: Select any preset kit in current drum kit to open relevant effects; click + (icon) to add more drum kits; After entering the EFFECTS main interface of the current drum kit, simply select any preset group to match it with the current drum kit (Drum Kit EFFECTS).

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

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

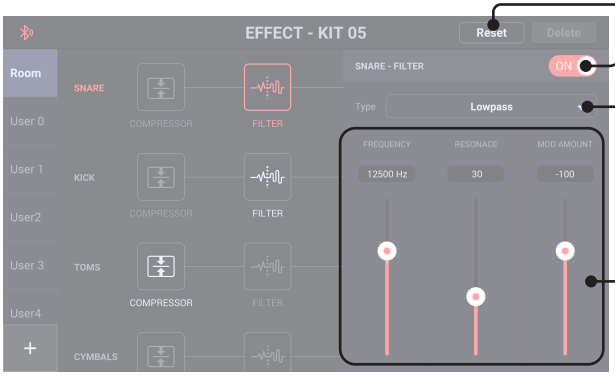
COMPRESSOR parameter adjustment
Click on the parameter drag option in this interface for selection, push the fader within the option, or use the encoder to adjust the parameters.
Type:
Classic - compresses the input signal directly
Feedback - compresses by feeding a portion of the output back to the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

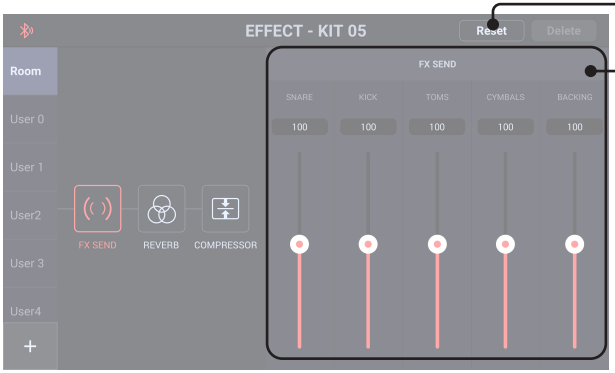
FILTER Type Selection
Click it to pop up type selection
Lowpass: Lowpass filtering
Bandpass: Bandpass filtering
Highpass: Highpass filtering

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.

❺ FX SEND Parameter Adjustment

Off On Parameter adjustment



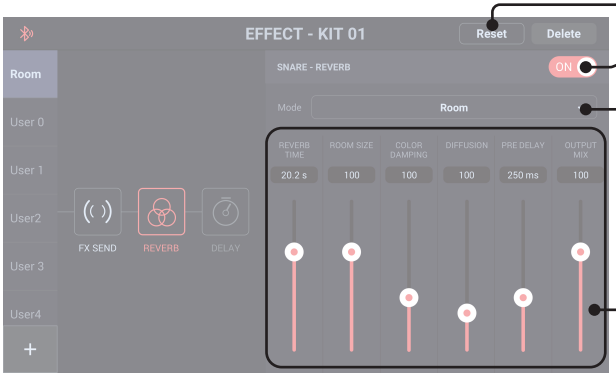
Restore
Current FX SEND parameter is restored to the default parameter

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

❻ 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.

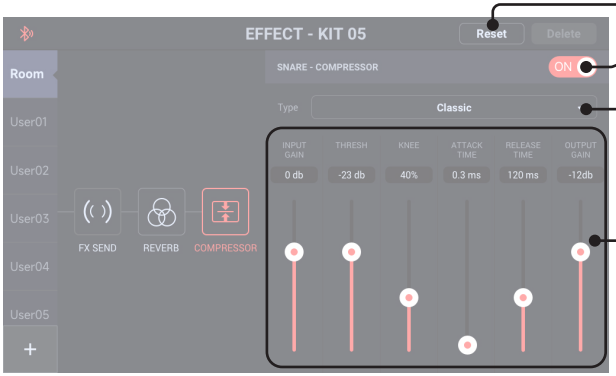
Type	Parameter	Description
Reverb Time	0.5s--20.2s	Reverb attenuation time: The larger the value is, the slower the reverb attenuation will be.
Room Size	0--100	Analog room size: The larger the value is, the larger the room generating reverb will be.
Color Damping	0--50--100	Reverb color damping: The 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.

❼ COMPRESSOR Parameter Adjustment (Full Set)

Off On Parameter adjustment

COMPRESSOR Effect Buttons



Restore
Currently selected effect kit is restored to the default parameter

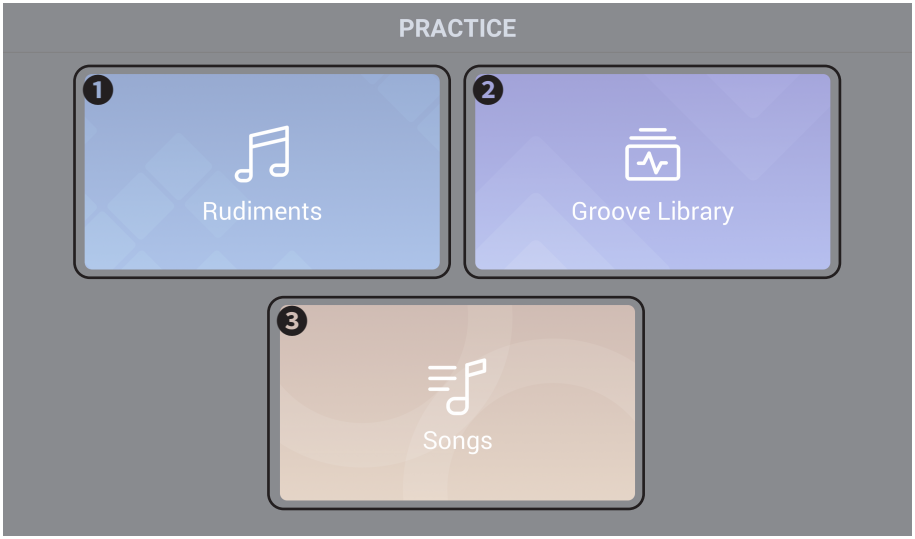
COMPRESSOR current channel switch
For COMPRESSOR parameter adjustment, the button must be "ON" for valid operation.

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	--

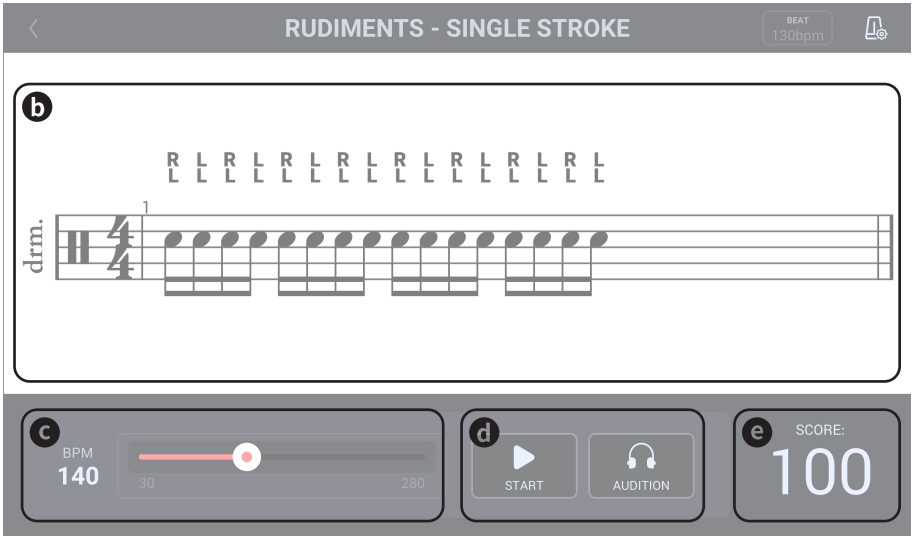
MAIN INTERFACE OPERATION OF PRACTICE



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.

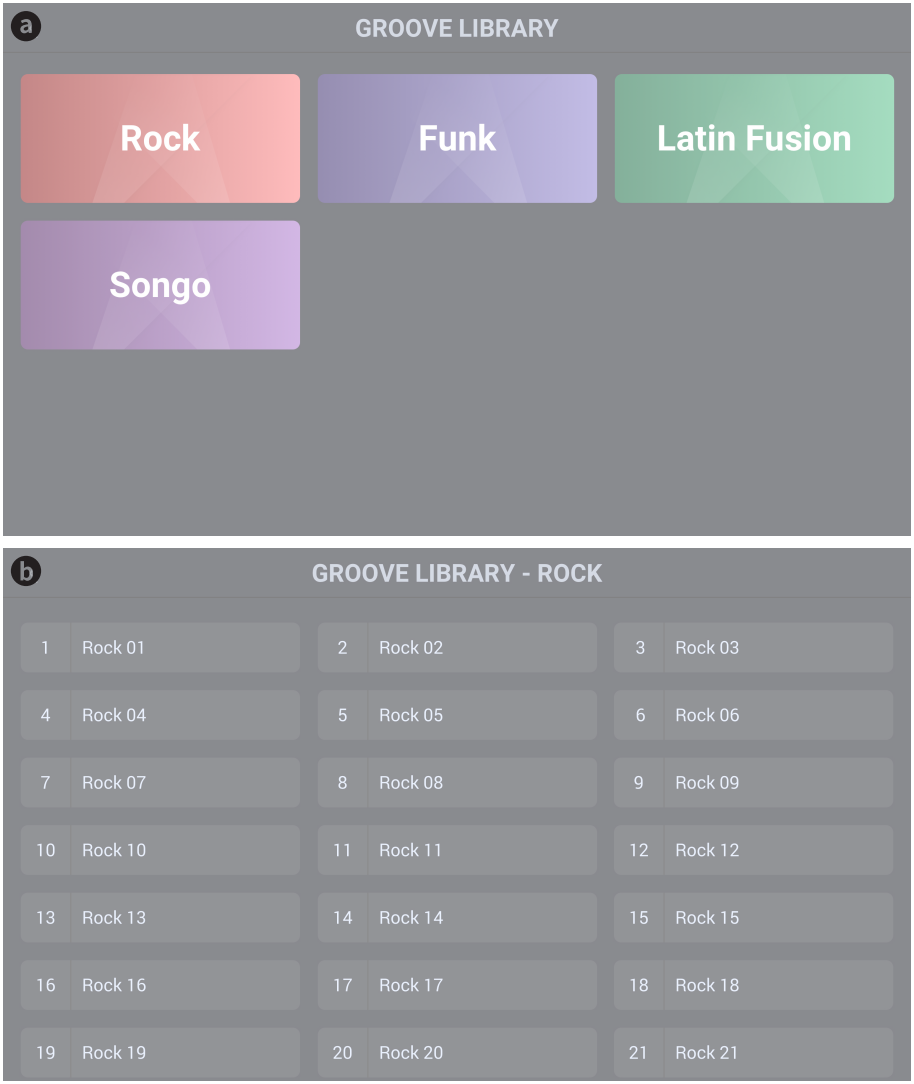
1-d. RUDIMENTS Practice and Audition

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

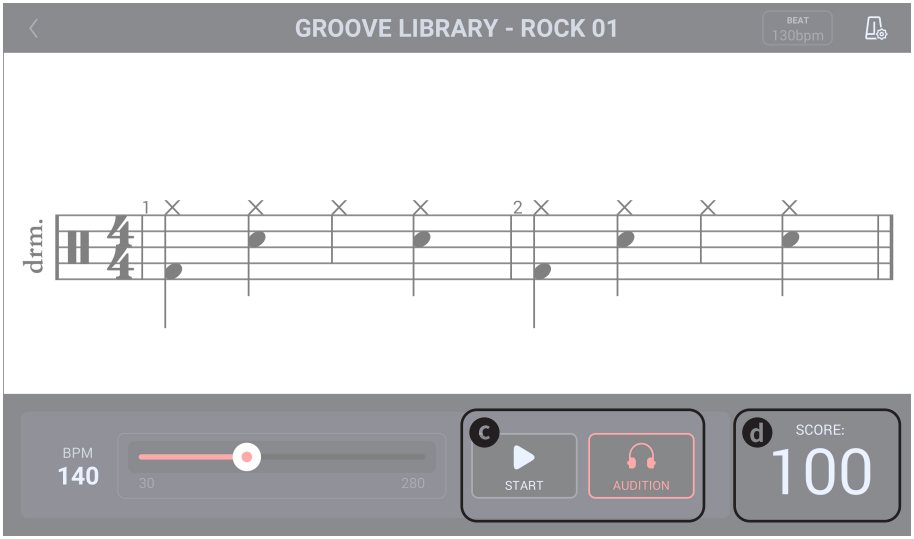
1-e. RUDIMENTS Score Display

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.

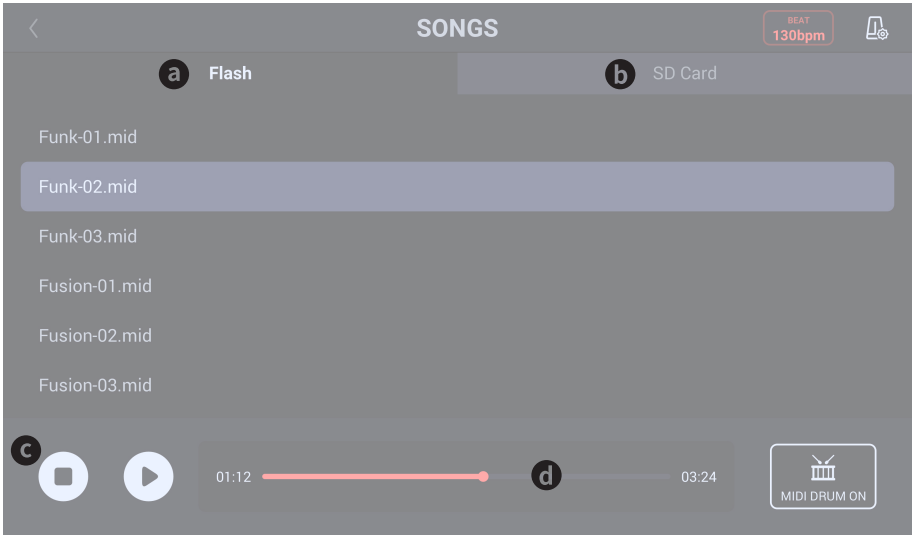
2-c. GROOVE Practice and Audition

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. 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

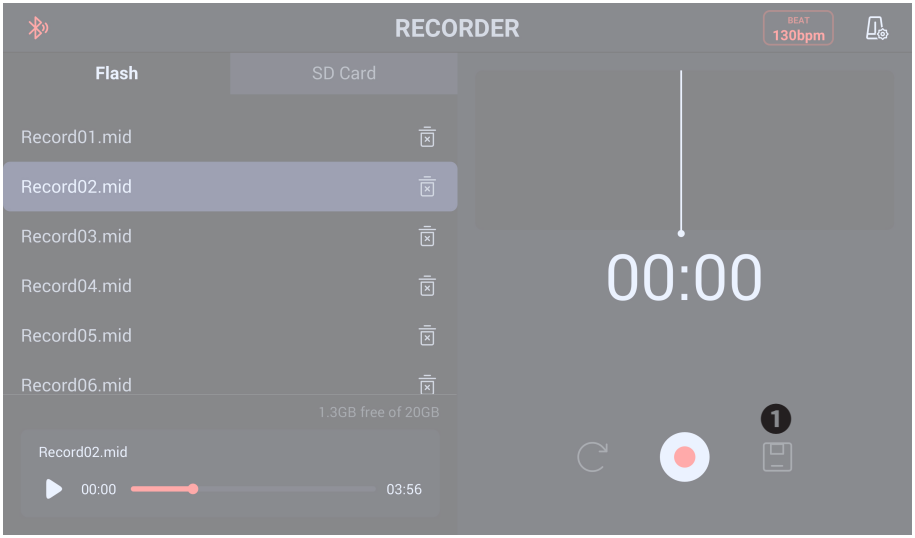
Click the Reset button to replay the song from the beginning;
Click the Play/Pause button to play or pause any song.

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.

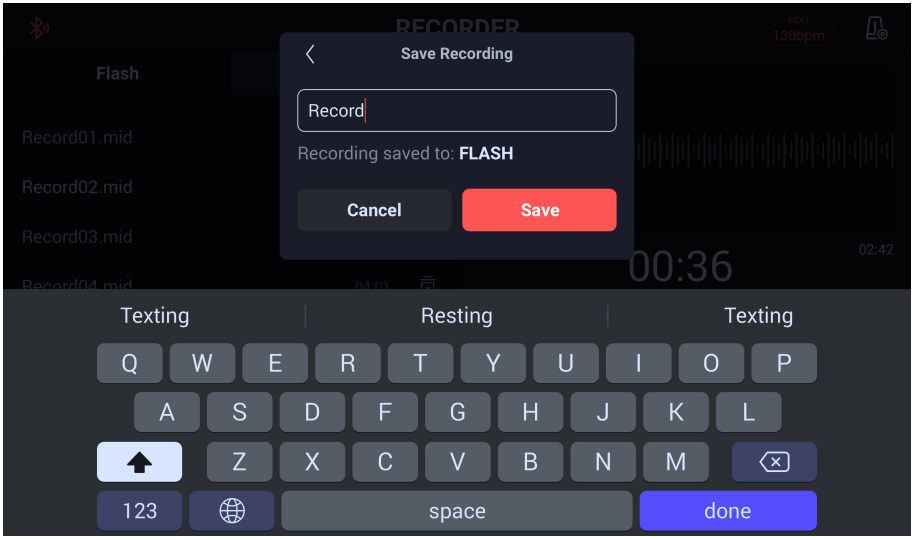
Recording Information

Recording waveform and duration display.

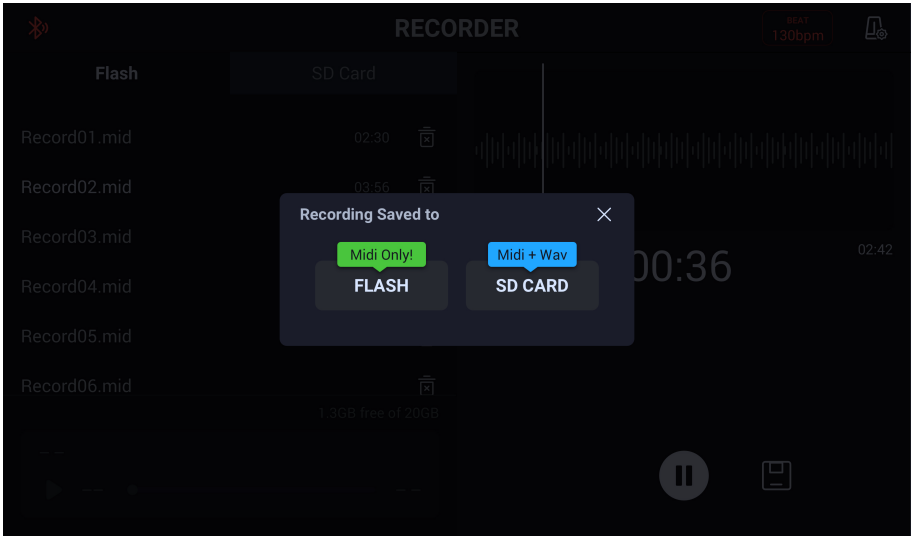
Saving Recording

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

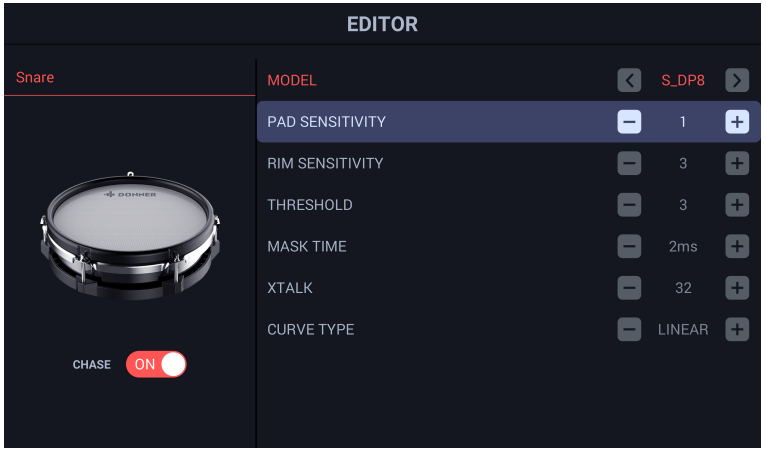


Recording files can be saved to FLASH or an SD Card. Those saved in FLASH can be saved as MIDI files only, and they cannot be exported, while those saved in an SD Card can be saved as MIDI + WAV files.



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;

Model:

Cymbal Options: S_CY10/D_CY10/D_CY10L/S_CY12/S_CY12L/D_CY12ST/T_CY12R/T_CY14R

Drum Pad Options: S_DP8/D_DP8/D_DP8L/S_DP10/D_DP10/D_DP10L/D_DP12S

Bass Drum Options: D_KD6/D_KD8

Select the appropriate trigger data for your drum pads based on different expansion accessories.

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.

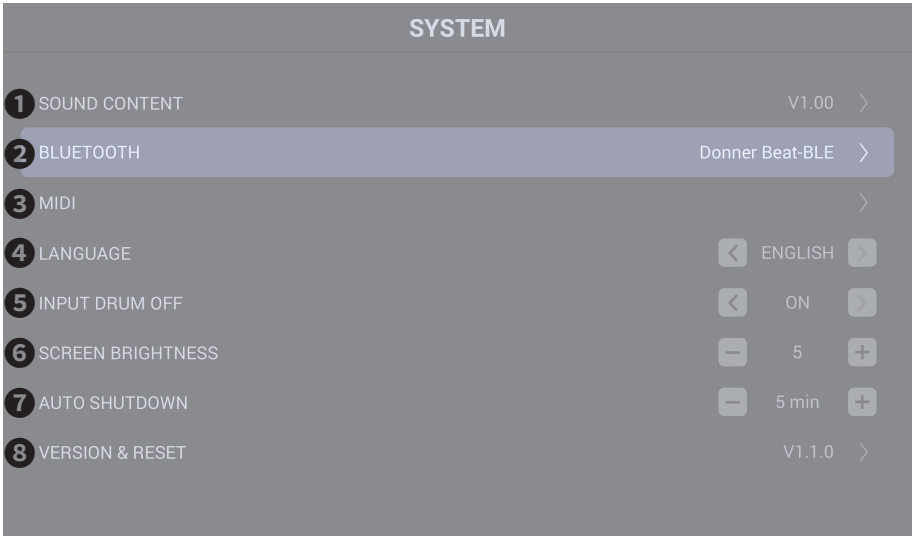
Curve Type: LINERAR - LOUD- LOG-EXP

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.

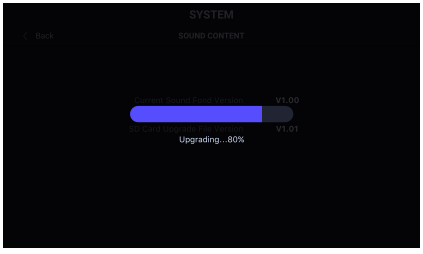
Pro Tip: Make small subtle adjustments and remember that all of these parameters work together. If one is set to high, the others will be effected. It is best to make small adjustments and return to regular playing for a little while. You want to make sure it plays in real world performance.

MAIN INTERFACE OPERATION OF SYSTEM

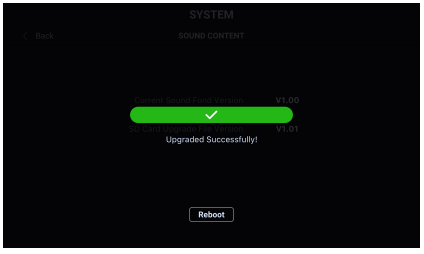


1 SOUND CONTENT

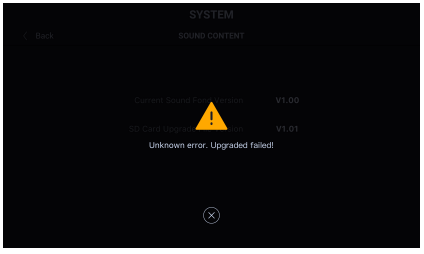
The Current Version is the sound content version for Module. If the SD Card has relevant upgrade file, its version content will be displayed; press the Upgrade for SOUND CONTENT upgrade. The upgrade file needs to be stored in the SD Card root directory, and the file name is: Donner_EDrum_Sound_Band_Vx.x.sf;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



Sound Content Upgrade Process



Successful Upgrade of Sound Content



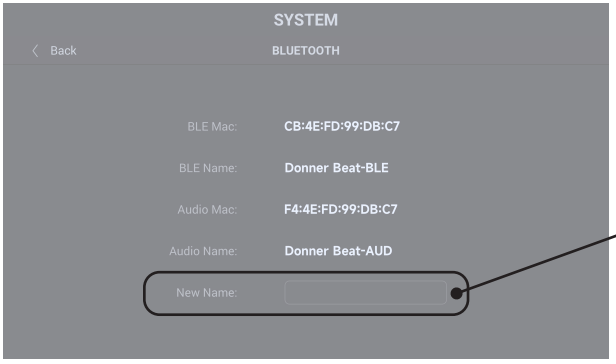
Unsuccessful Upgrade of Sound Content

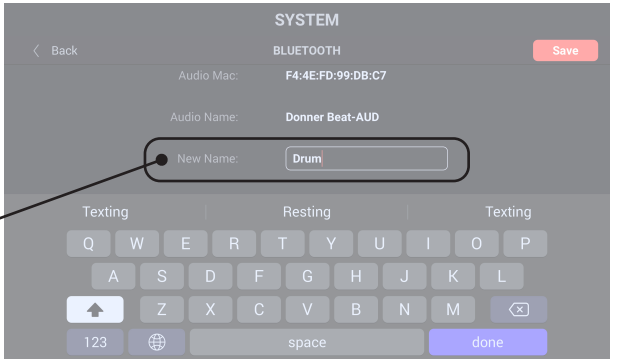
❷ BLUETOOTH

BLUETOOTH System Information

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

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



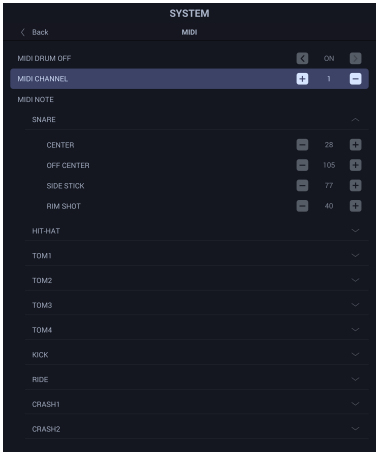


BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Bluetooth protocol address
BLE Name: Donner Beat-BLE - Bluetooth name
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Bluetooth audio protocol address
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF - Bluetooth audio name
New Name: [redacted] Click it to change Bluetooth name

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

❸ 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

❹ LANGUAGE

English-Chinese

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

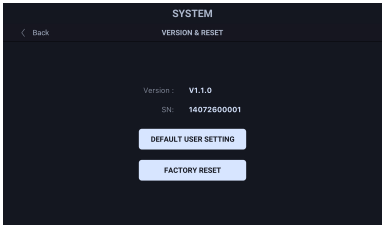
Screen brightness display, you may click a figure from 1--10 for the screen.

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	1. Pop	KIT 18	18. World	KIT 35	35. Tag
KIT 02	2. Standard_01	KIT 19	19. Snarez	KIT 36	36. Heaven
KIT 03	3. Trash Pop	KIT 20	20. Dr Steve	KIT 37	37. Small Room
KIT 04	4. Splat	KIT 21	21. Flyer Nate	KIT 38	38. Bounce
KIT 05	5. Small Jazz	KIT 22	22. EDM Rim	KIT 39	39. Squish
KIT 06	6. Funk_01	KIT 23	23. Radio Ready	KIT 40	40. Spank
KIT 07	7. Through Walls	KIT 24	24. Zipper	KIT 41	41. Rim Click
KIT 08	8. Funk_02	KIT 25	25. Mansion	KIT 42	42. Modern BigBand
KIT 09	9. Funky G	KIT 26	26. New World	KIT 43	43. Buzz
KIT 10	10. Machine	KIT 27	27. Nashvegas	KIT 44	44. Sir Richard
KIT 11	11. Metal Gear	KIT 28	28. Crank	KIT 45	45. Pop Reflection
KIT 12	12. Nashville	KIT 29	29. Cave	KIT 46	46. Low Rider
KIT 13	13. Ballad X-Stick	KIT 30	30. E-Drum	KIT 47	47. Fusion
KIT 14	14. Rock_01	KIT 31	31. DandB	KIT 48	48. Off
KIT 15	15. Acoustic Dance	KIT 32	32. Standard_02	KIT 49	49. FongHiu
KIT 16	16. Rock_02	KIT 33	33. Standard_03	KIT 50	50. King James
KIT 17	17. LED-Z	KIT 34	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
	53	0x33	F2	Ride Bell
	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

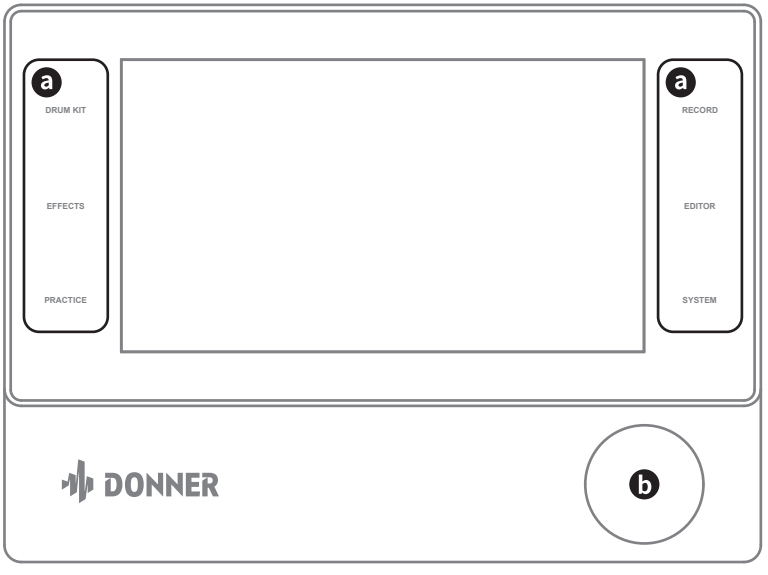
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
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



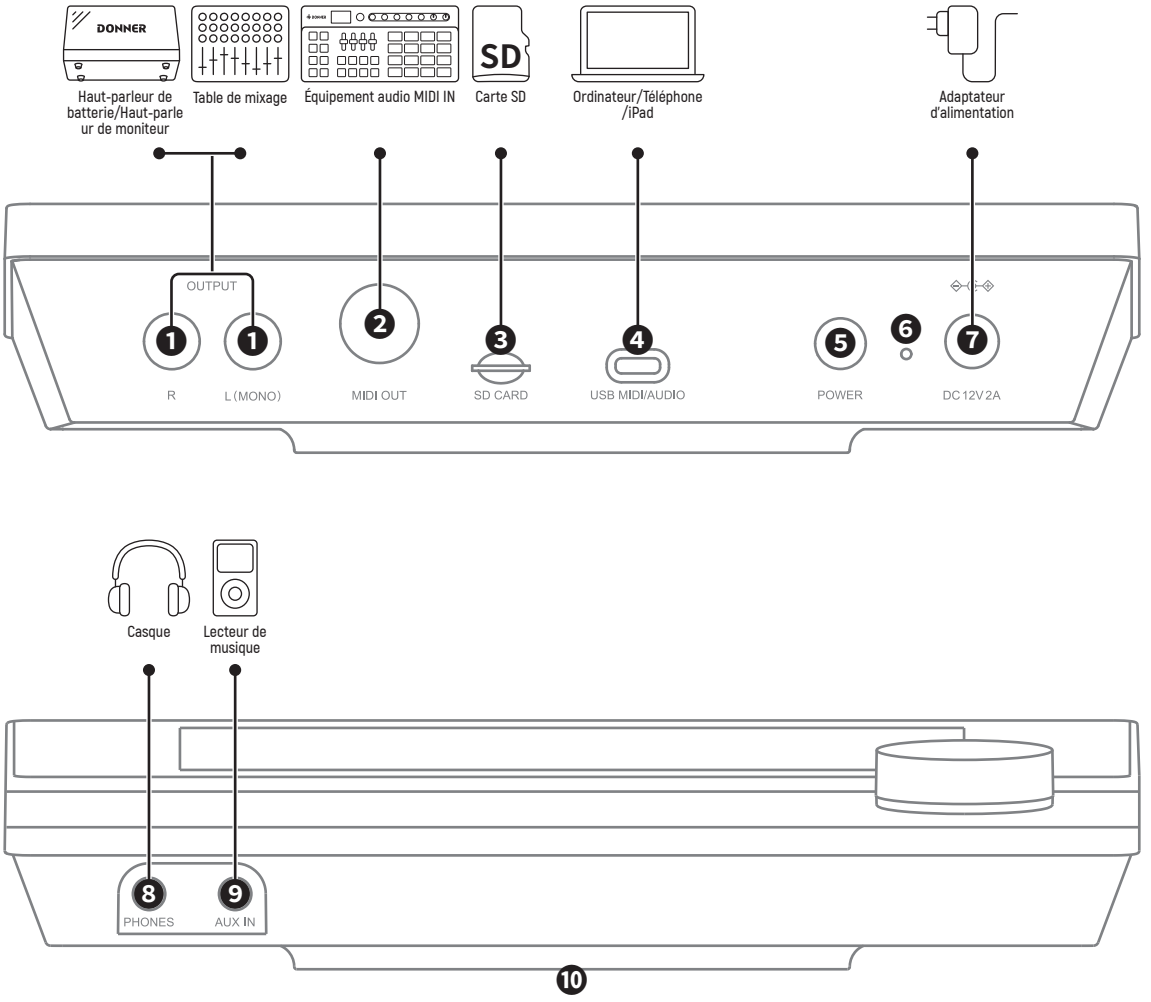
a Boutons de Fonction de l'Interface Principale

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 14. Lorsque vous connectez DAW, vous pouvez créer une sortie à 14 canaux (Lorsque vous créez des canaux dans DAW, les noms des fûts sont affichés par défaut).

Canal 1	Mian Out L
Canal 2	Mian Out R
Canal 3	Snare
Canal 4	Hi-hat
Canal 5	Tom 1

Canal 6	Tom 2
Canal 7	Tom 3
Canal 8	Tom 4
Canal 9	Kick
Canal 10	Crash 1

Canal 11	Crash 2
Canal 12	Ride
Canal 13	Backing L
Canal 14	Backing R

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

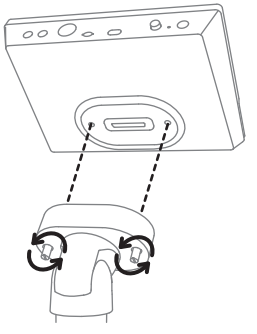
Port de sortie audio pour casque stéréo.
Spécifications: 3,5mm (1/8 pouces) TRS
Impédance de sortie: $<1\Omega$ (charge de 32Ω)
Puissance de sortie: 125mW (32Ω)
Rapport signal sur bruit: $\geqslant$85dB (A-wt)

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



❶ Affichage de l'état du Bluetooth:

Déconnecté

Connecté

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

❷ 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.

❸ Affichage du commutateur de CLICK du métronome:

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

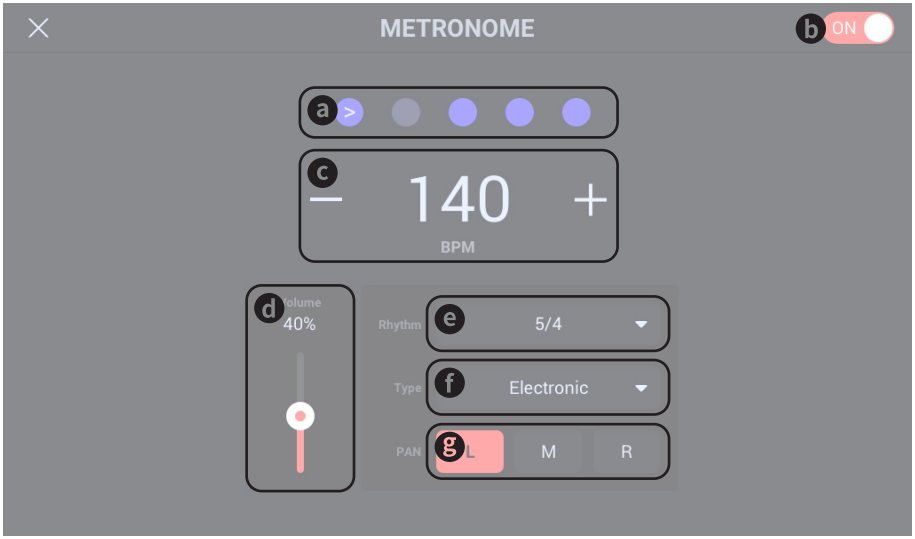
CLICK du métronome activé

CLICK du métronome désactivé

2. Activation du métronome et Réglages du métronome

❹ Bouton de réglage de CLICK du métronome:

Cliquez pour entrer dans les paramètres de CLICK



4-a. Tempo du métronome:

Cliquez pour changer d'état, entre:

- TEMPO RALENTI
- TEMPO ACCÉLÉRÉ
- AUCUN TEMPO

4-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)

4-c. BPM du métronome:

Cliquez pour changer d'état, entre:

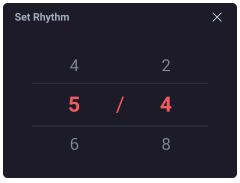
- TEMPO RALENTI
- TEMPO ACCÉLÉRÉ
- AUCUN TEMPO

4-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%

4-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

4-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

4-g. PAN du son du métronome:

Cliquez pour modifier la sortie du PAN du son du métronome

❺ 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.
Set List vous permet d'afficher rapidement vos kits de batterie "★" favoris. Lorsque vous trouvez un kit de batterie que vous aimez dans Default ou User, vous pouvez cliquer sur le bouton "★" du kit de batterie actuel pour l'ajouter a la Set List. Sur la page Set List, vous pouvez cliquer sur " ↑ ↓ " pour voir votre Set List dans l'ordre, et utiliser " ⬍ " pour ajuster l'ordre de votre Set List.

❻ 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.

❼ 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. ❽ INSTRUMENT Réglage du kit de batterie et Sauvegarde des réglages



8-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.

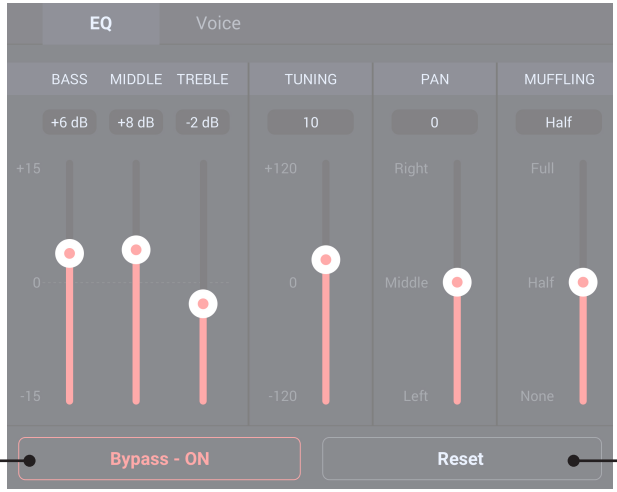
Sélection du fût:

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.

8-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.

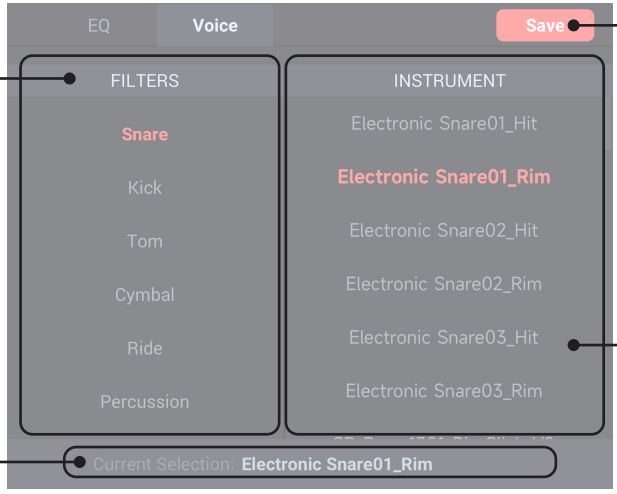
BASSE	-15dB ~ +15dB	**ACCORD**	-120 ~ 120	La hauteur du fût actuel est réglée. Pour les changements de valeur, toutes les 10 grilles sont considérées comme un changement de demi-ton. La plage de changement est de 12 demi-tons vers le bas ~ 12 demi-tons vers le haut.
MÉDIANTE	-15dB ~ +15dB	**PAN**	Gauche ~ Milieu ~ Droit	L'image sonore du fût actuel est réglée. Les valeurs par défaut sont Middle(Milieu), Left(Gauche) et Right (Droit).
HAUTE	-15dB ~ +15dB	**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.

8-c. Options principales de VOICE



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

Sélection Actuelle
La sonorité utilisée par le fût actuel.

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.

4. ❾ Instructions sur le volume

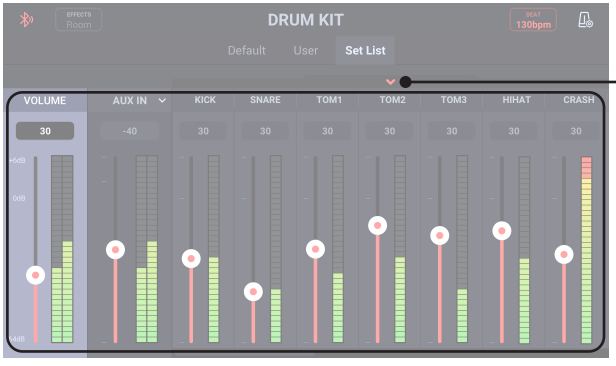
Contenu de l'affichage du volume

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

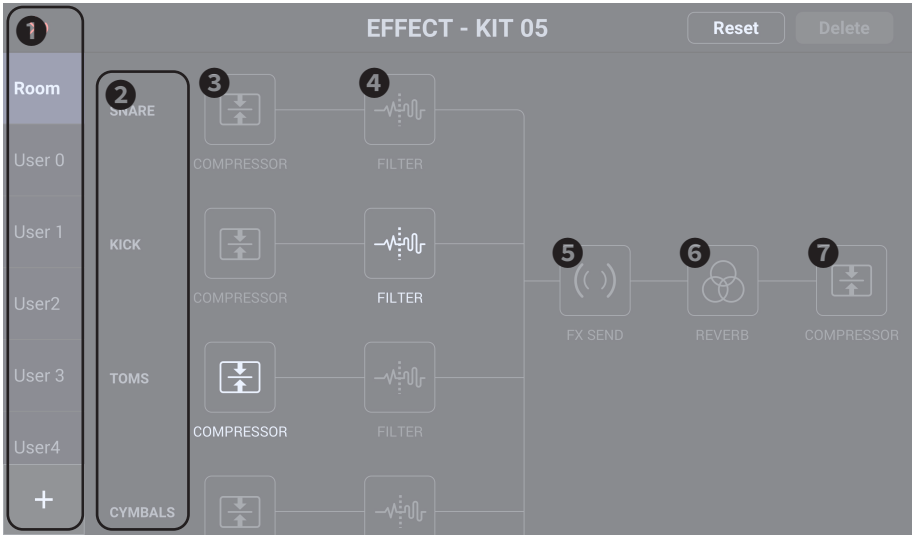
HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

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).

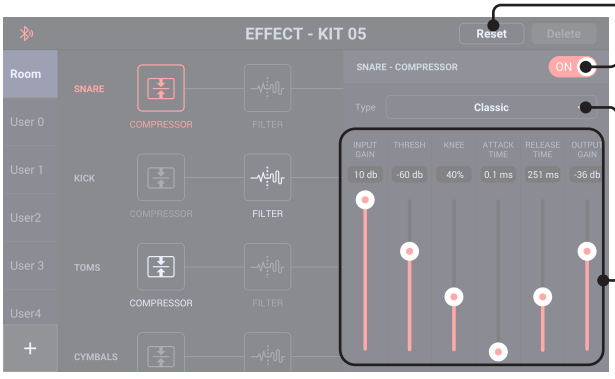
❷ EFFECTS Flux Audio du Canal d'Effets

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	--

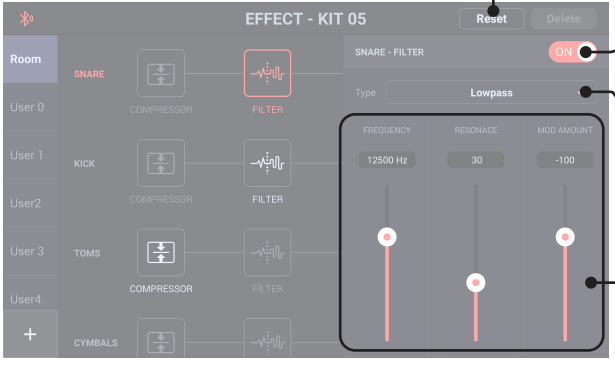
FILTER Réglage des Paramètres du Filtre

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.

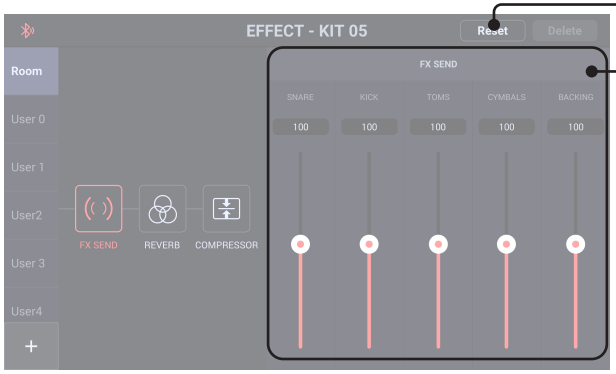
Type	Paramètres	Description
Fréquence	46Hz --12500Hz	Fréquence de coupure du filtre
Résonance	0--100	Gain de proximité de la fréquence de coupure du filtre
Quantité de Modulation	-100--0--+100	Plage de modulation de la fréquence de coupure du filtre: Aucune modulation n'est effectuée si elle est égale 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.

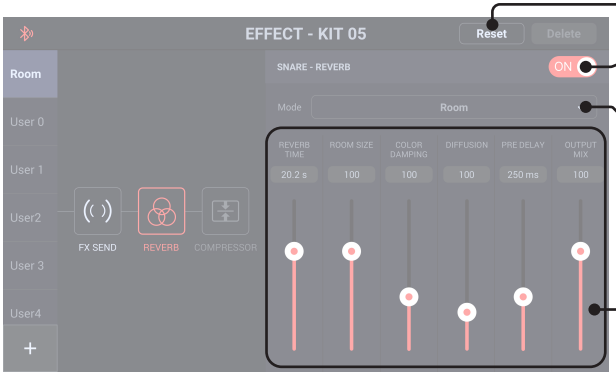
Type	Paramètres	Description
SNARE	0 -- 100	Canal caisse claire
KICK	0 -- 100	Canal de kick
TOMS	0 -- 100	Canal mixte de tous les toms
CYMBALS	0 -- 100	Canal mixte de toutes les cymbales
BACKING	0 -- 100	Canal de musique de fond

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.

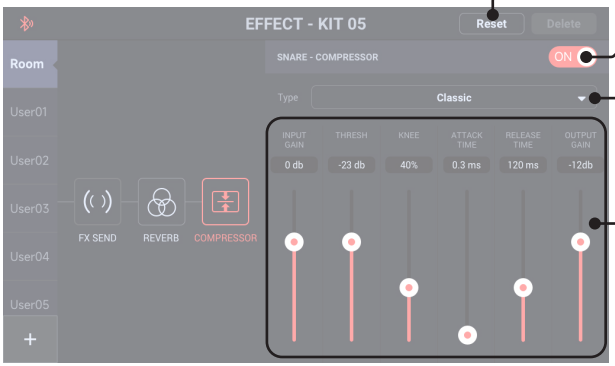
Type	Paramètres	Description
Reverb Time	0.5s--20.2s	Temps d'atténuation de la réverbération: Plus la valeur est élevée, plus l'atténuation de la réverbération est lente.
Room Size	0--100	Taille de la pièce analogique: Plus la valeur est élevée, plus la réverbération générée par la pièce est importante.
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.

❼ COMPRESSOR Reglage des parametres (Ensemble complet)

DÉSACTIVÉ ACTIVÉ Réglage des Paramètres

COMPRESSOR Effect Buttons



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

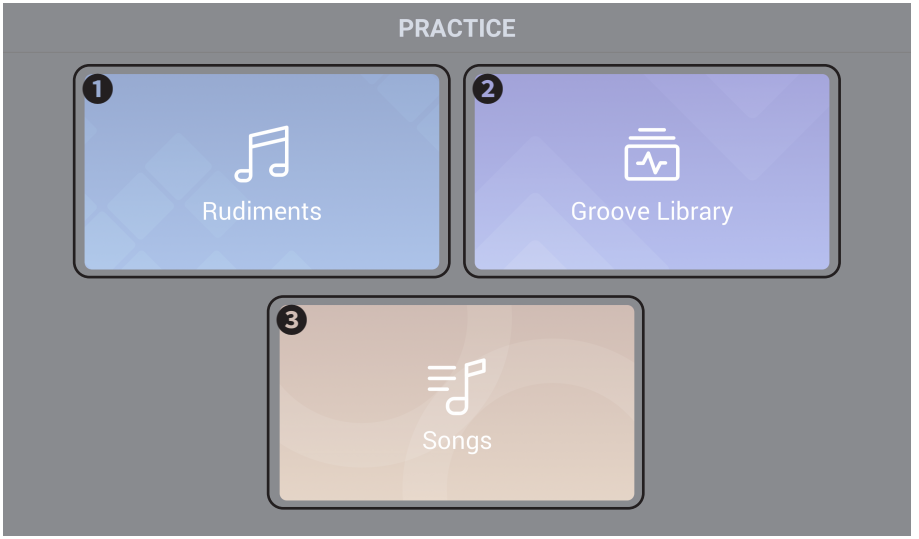
Commutateur du canal actuel du compresseur
Pour le réglage des paramètres du compresseur, le bouton doit être sur « ON » pour que l'opération soit valide.

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	--

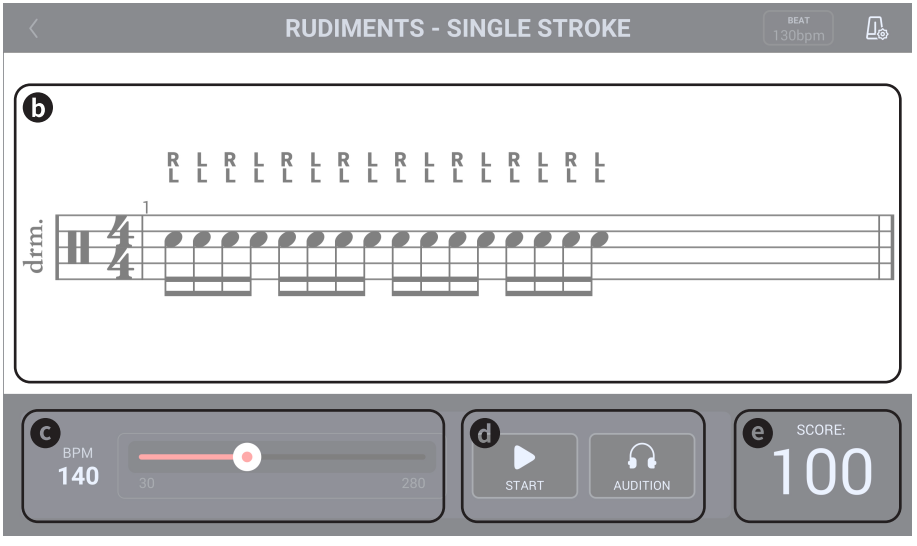
PRACTICE INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DE L'ENTRAÎNEMENT



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.

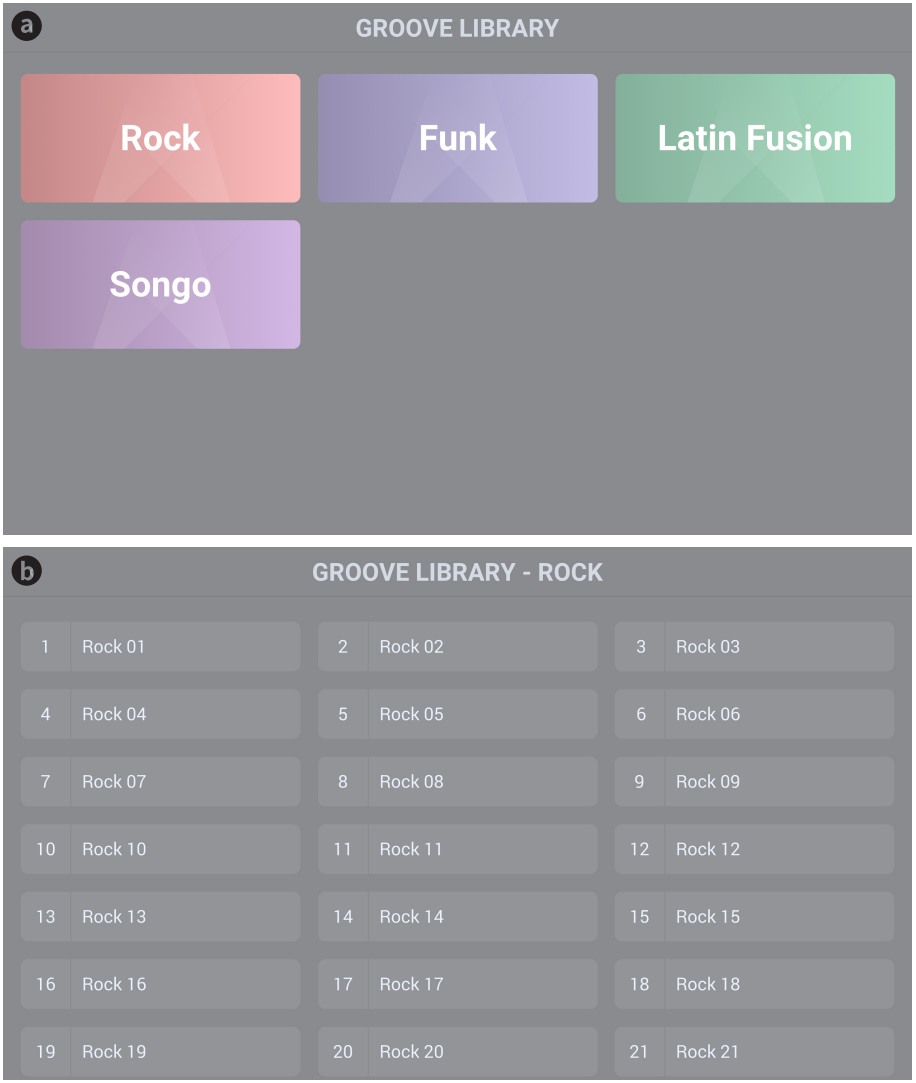
1-d. RUDIMENTS Exercice et Audition

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

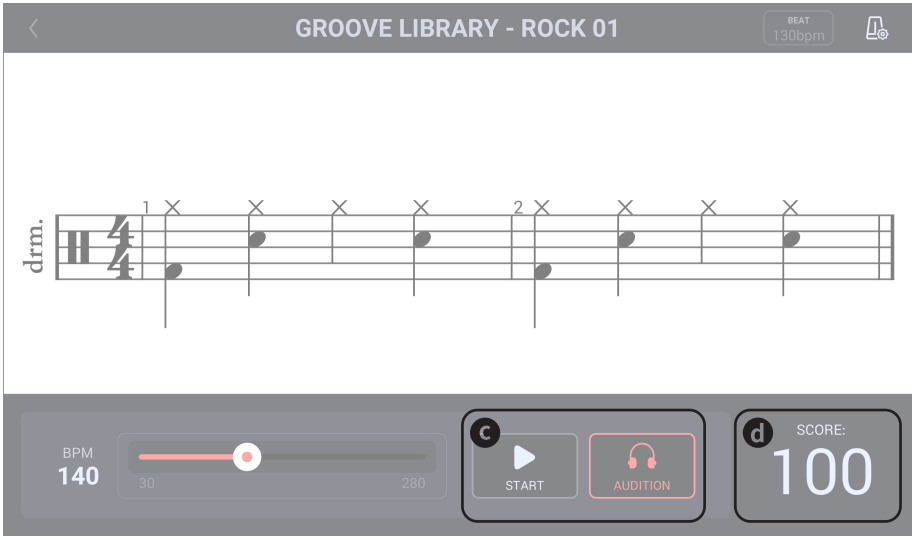
1-e. RUDIMENTS Affichage du Score

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.

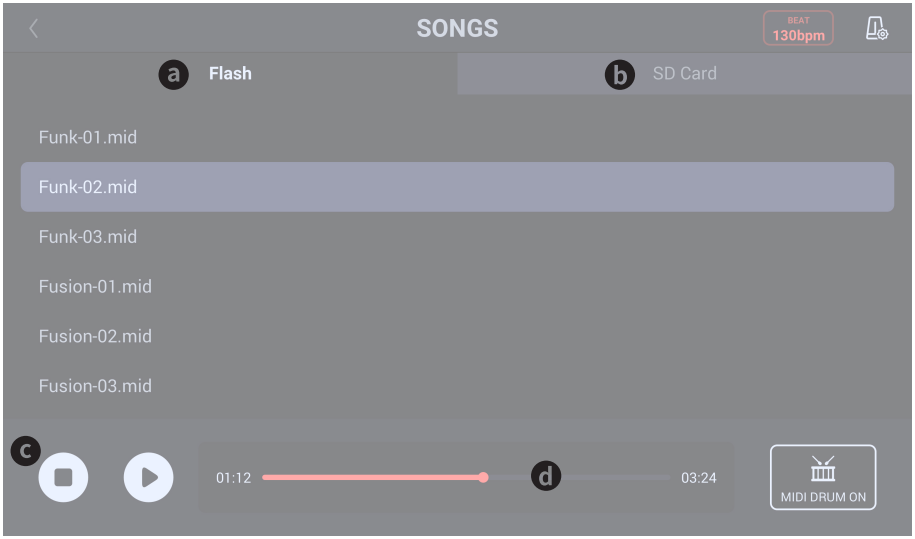
2-c. GROOVE Exercice et Audition

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. 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

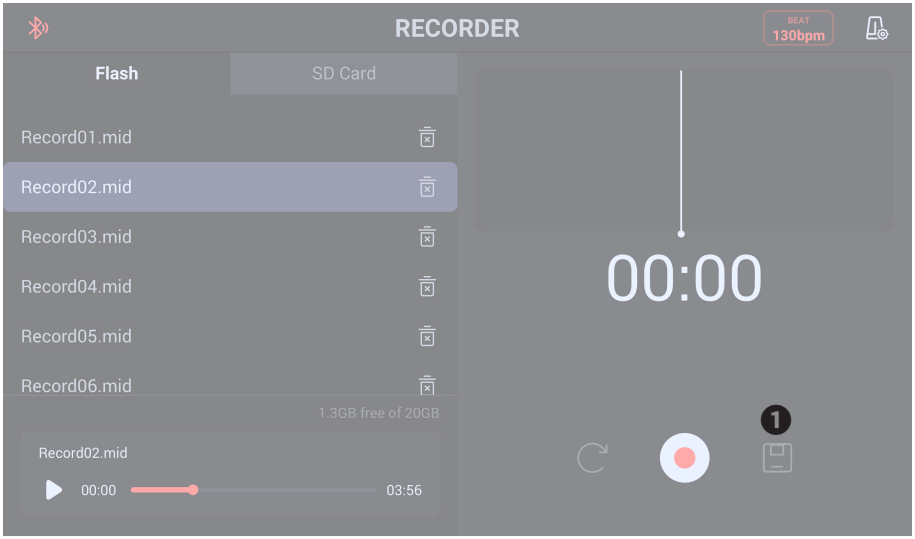
Cliquez sur le bouton Reset pour reprendre la chanson depuis le début.
Cliquez sur le bouton Play/Pause pour lire ou mettre en pause n'importe quelle chanson.

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.

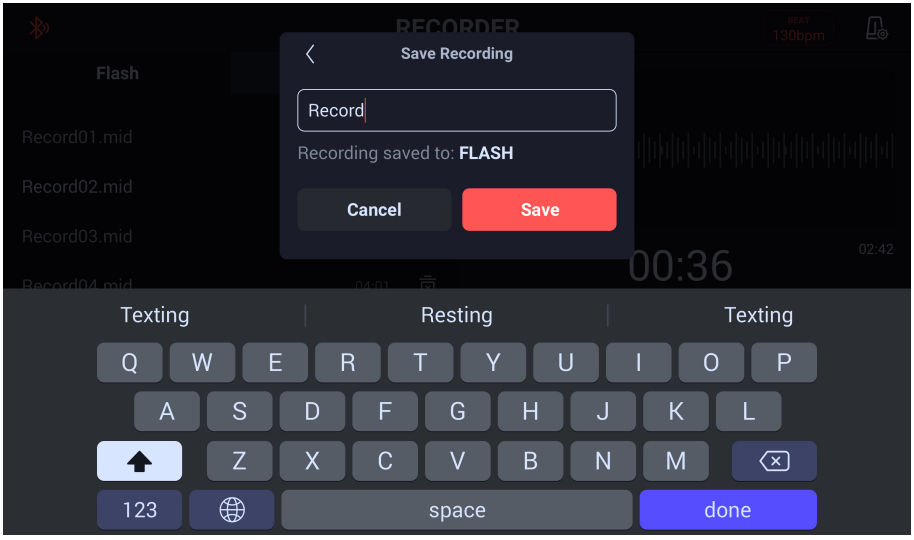
Record Informations sur l'Enregistrement

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

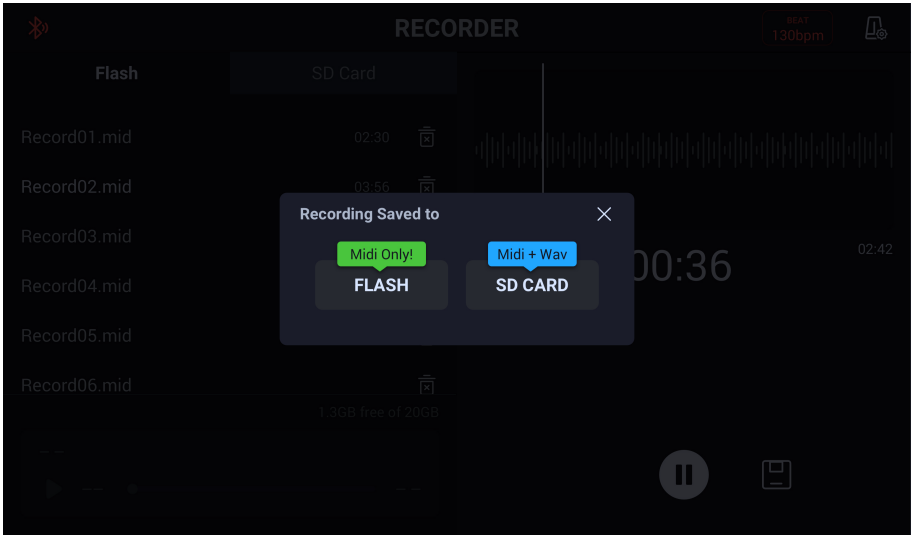
Record Sauvegarde de l'Enregistrement

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

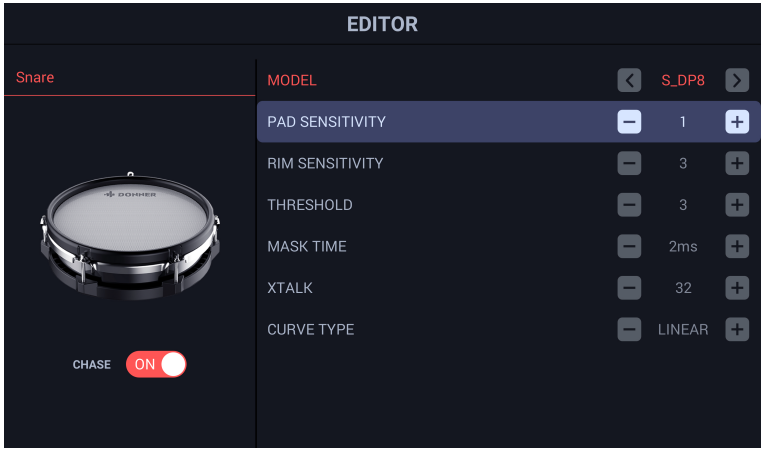


Les fichiers d'enregistrement peuvent être sauvegardés sur FLASH ou sur Carte SD. Les fichiers sauvegardés sur FLASH peuvent être sauvegardés en tant que fichiers MIDI uniquement et ne peuvent pas être exportés, tandis que les fichiers sauvegardés sur Carte SD peuvent être sauvegardés en tant que fichiers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

Model:

Options de cymbales : S_CY10/D_CY10/D_CY10L/S_CY12/S_CY12L/D_CY12ST/T_CY12R/T_CY14R
Options de pads de batterie : S_DP8/D_DP8/D_DP8L/S_DP10/D_DP10/D_DP10L/D_DP12S
Options de grosse caisse : D_KD6/D_KD8
Choisissez les donnees de declenchement appropriees pour vos pads de batterie en fonction des differents accessoires d'extension.

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

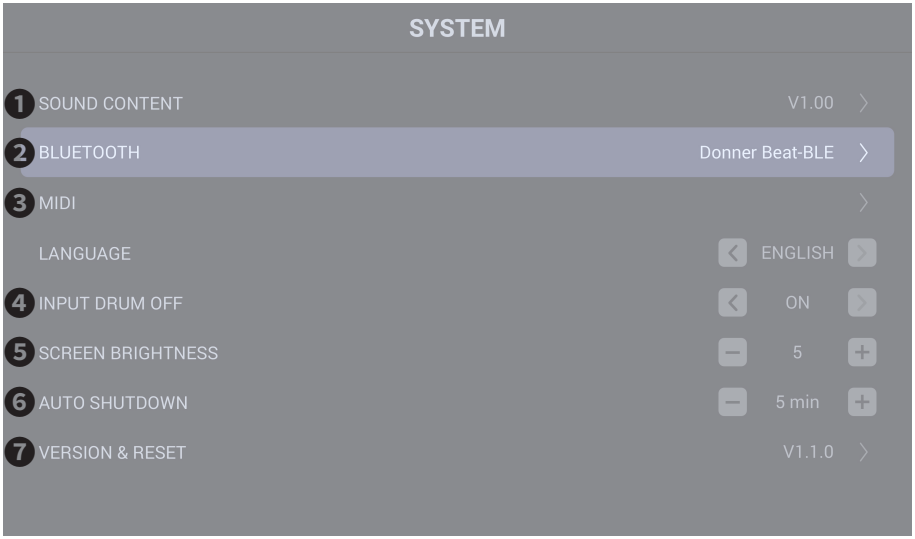
Il s'agit d'un contrôle spécifique permettant d'éviter que le fût sélectionné ne se déclenche lorsqu'un pad situé à côté de lui est frappé. Ce réglage doit être suffisamment élevé pour que les frappes les plus fortes soient ignorées. Si vous le réglez sur une valeur élevée, vos temps de seuil et de masque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

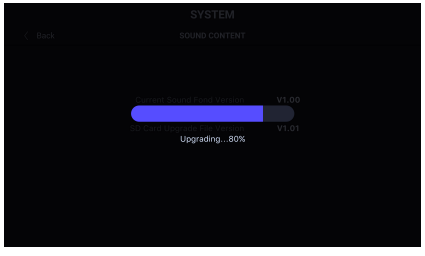
CONSEIL PROFESSIONNEL: Faites de petits ajustements subtils et n'oubliez pas que tous ces paramètres sont interdépendants. Si l'un d'entre eux est trop élevé, les autres en seront affectés. Il est préférable de procéder à de petits ajustements et de revenir à une exécution normale pendant un certain temps, pour s'assurer que l'effet désiré est obtenu lors de la performance réelle.

SYSTEM INSTRUCTIONS POUR L'INTERFACE PRINCIPALE DU SYSTÈME

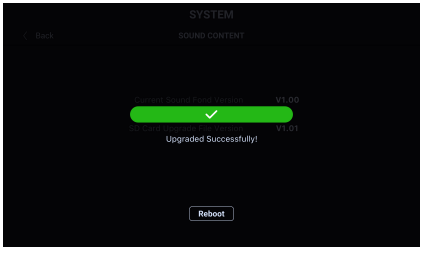


1 SOUND CONTENT Contenu Sonore

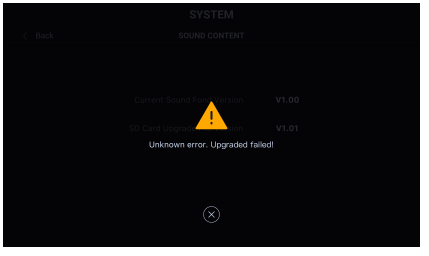
La version actuelle est la version du contenu sonore du module. Si la carte SD contient un fichier de mise à jour, sa version sera affichée. Appuyez sur Upgrade pour mettre à jour le contenu sonore. Le fichier de mise à jour doit être stocké dans le répertoire racine de la carte SD, et le nom du fichier est: Donner_EDrum_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 Donner Beat 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.)



Processus de Mise à Jour du Contenu Sonore



Mise à Jour Réussie du Contenu Sonore



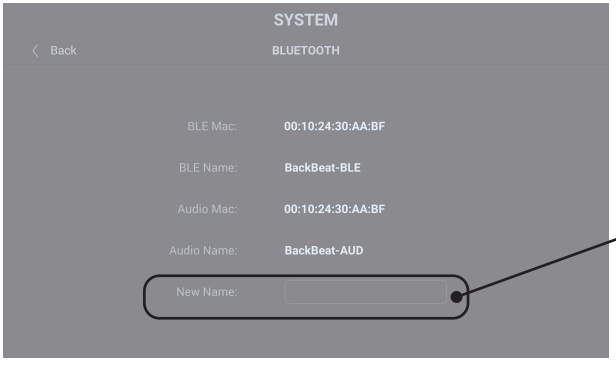
Échec de la Mise à Jour du Contenu Sonore

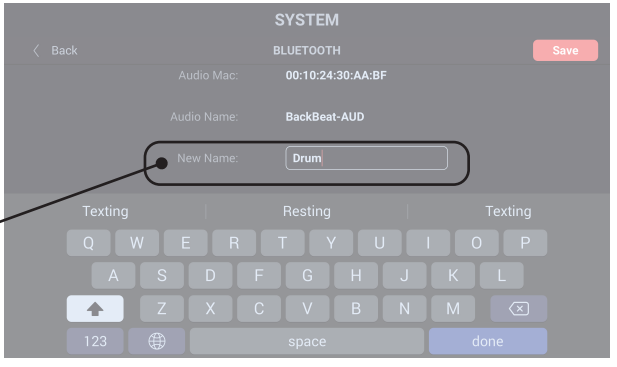
❷ Bluetooth

Informations sur le Système Bluetooth

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

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

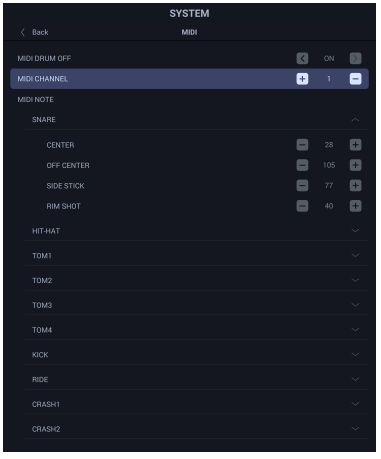




BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Adresse du protocole Bluetooth
BLE Name: Donner Beat-BLE - Nom Bluetooth
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF - Adresse du protocole audio Bluetooth
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF - Nom du protocole audio Bluetooth
New Name: [redacted] Cliquez pour changer le nom du Bluetooth

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

❸ 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

❹ 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.

❺ Luminosité de l'Écran

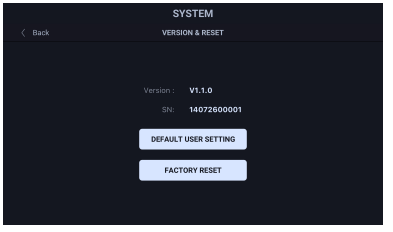
Affichage de la luminosité de l'écran. Vous pouvez cliquer sur un chiffre de 1 à 10 pour la luminosité de l'écran.

❻ 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.

❼ 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	1. Pop	KIT 18	18. World	KIT 35	35. Tag
KIT 02	2. Standard_01	KIT 19	19. Snarez	KIT 36	36. Heaven
KIT 03	3. Trash Pop	KIT 20	20. Dr Steve	KIT 37	37. Small Room
KIT 04	4. Splat	KIT 21	21. Flyer Nate	KIT 38	38. Bounce
KIT 05	5. Small Jazz	KIT 22	22. EDM Rim	KIT 39	39. Squish
KIT 06	6. Funk_01	KIT 23	23. Radio Ready	KIT 40	40. Spank
KIT 07	7. Through Walls	KIT 24	24. Zipper	KIT 41	41. Rim Click
KIT 08	8. Funk_02	KIT 25	25. Mansion	KIT 42	42. Modern BigBand
KIT 09	9. Funky G	KIT 26	26. New World	KIT 43	43. Buzz
KIT 10	10. Machine	KIT 27	27. Nashvegas	KIT 44	44. Sir Richard
KIT 11	11. Metal Gear	KIT 28	28. Crank	KIT 45	45. Pop Reflection
KIT 12	12. Nashville	KIT 29	29. Cave	KIT 46	46. Low Rider
KIT 13	13. Ballad X-Stick	KIT 30	30. E-Drum	KIT 47	47. Fusion
KIT 14	14. Rock_01	KIT 31	31. DandB	KIT 48	48. Off
KIT 15	15. Acoustic Dance	KIT 32	32. Standard_02	KIT 49	49. FongHiu
KIT 16	16. Rock_02	KIT 33	33. Standard_03	KIT 50	50. King James
KIT 17	17. LED-Z	KIT 34	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
	53	0x33	F2	Ride Bell
	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

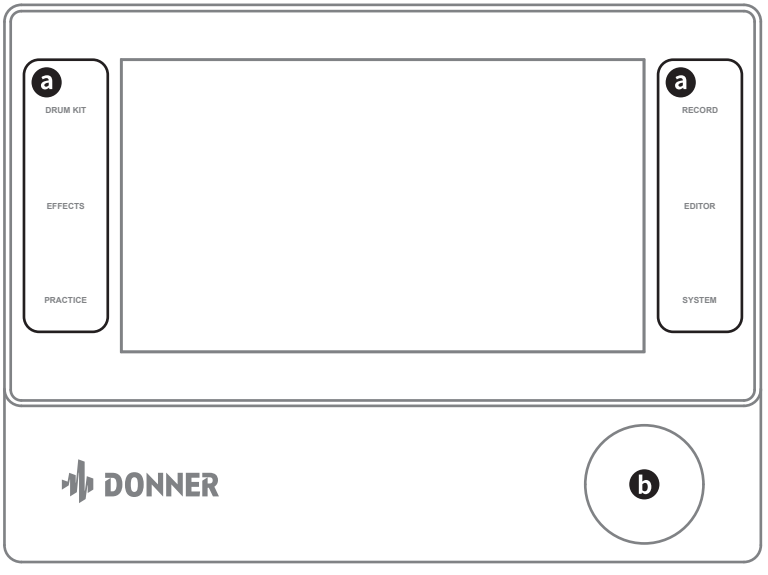
852. 01_Kick_TCNO1	895. 04_OP_Hat_BREK1	938. 06_Clap_HIPH2	981. 08_Zap_TRNC1
853. 01_Kick_TCNO2	896. 04_Op_Hat_BREK2	939. 06_Clap_HOUS1	982. 08_Zap_TRNC2
854. 01_Kick_TRAP	897. 04_OP_Hat_DNB1	940. 06_Clap_HOUS2	983. 09_Cm_SynChord_HOUS1
855. 01_Kick_TRNC1	898. 04_OP_Hat_DNB2	941. 06_Clap_TCNO1	984. 09_C_BassGuitar_DSCO
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



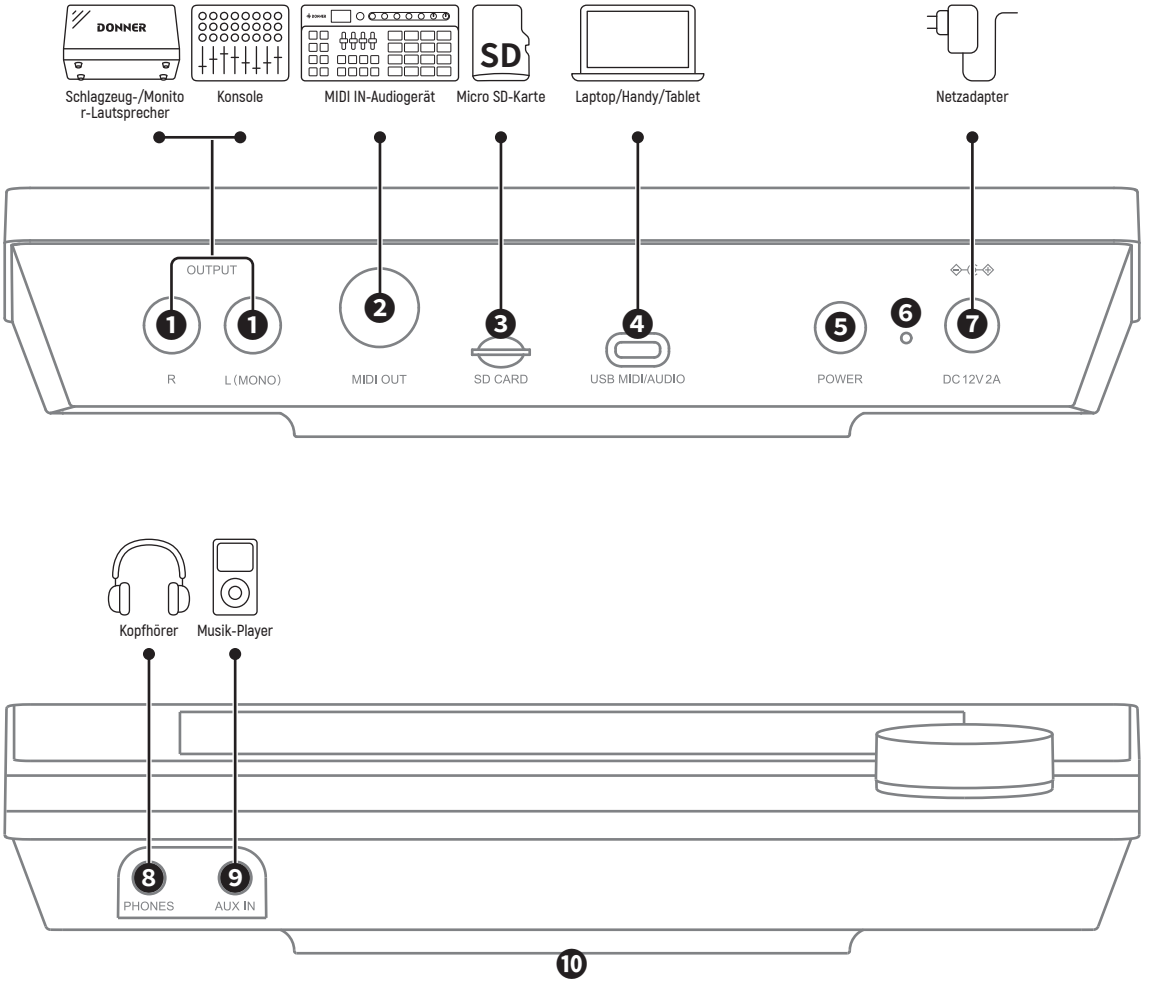
a Funktionstasten der Hauptschnittstelle des Touchscreens

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 14. Wenn die DAW-Software verbunden ist, können Sie einen 14-Kanal-Ausgang erstellen (Beim Erstellen von Kanälen in DAW werden die Namen für die Drums standardmäßig angezeigt).

Kanal 1	Mian Out L
Kanal 2	Mian Out R
Kanal 3	Snare
Kanal 4	Hi-hat
Kanal 5	Tom 1

Kanal 6	Tom 2
Kanal 7	Tom 3
Kanal 8	Tom 4
Kanal 9	Kick
Kanal 10	Crash 1

Kanal 11	Crash 2
Kanal 12	Ride
Kanal 13	Backing L
Kanal 14	Backing R

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

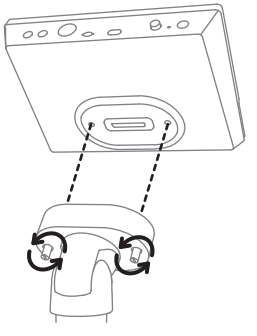
Stereo-Kopfhörer-Audioausgang.
Spezifikation: 3,5 mm (1/8") TRS
Ausgangsimpedanz: <1Ω (32Ω Last)
Ausgangsleistung: 125mW (32Ω)
SNR: ≥85dB (A-wt)

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 Donner Beat mit einem neuen Gerät herstellen, müssen Sie das zuvor verbundene Bluetooth-Gerät zuerst deaktivieren.

❷ Ein/Aus der Effektanzeige:

Klicken, um den Status zu wechseln

EFFECTS aktiviert

EFFECTS deaktiviert

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

❸ AEin/Aus der Metronom-CLICK-Anzeige:

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

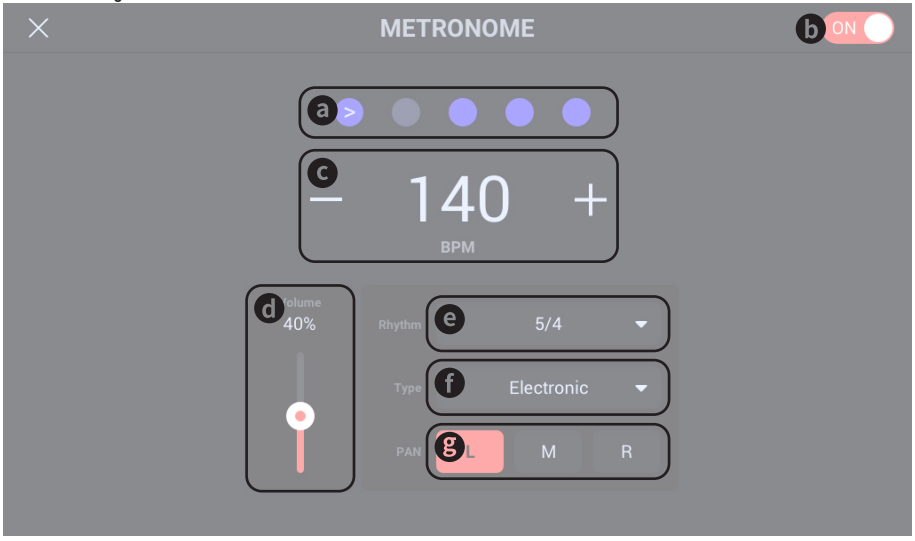
Metronom-CLICK-Status aktiviert

Metronom-CLICK-Status deaktiviert

2. Einschalten des Metronom und Metronom-Einstellungen

❹ Einstellung-Schaltfläche von Metronom-CLICK:

Antippen, um die CLICK-Einstellungen aufzurufen.



4-a. Metronom-BEAT-Anzeige:

Antippen, um den Status zu wechseln, einschließlich:

- DOWN BEAT
- UP BEAT
- KEIN BEAT

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

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

4-c. Metronom-BPM-Anzeige:

Antippen, um den Status zu wechseln, einschließlich:

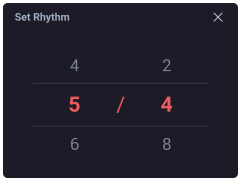
- DOWN BEAT
- UP BEAT
- KEIN BEAT

4-d. Metronom-Lautstärke

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

4-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

4-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)

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

Antippen, um die PAN-Tonausgabe des Metronom zu ändern

❺ 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.
Set List ermoglicht es Ihnen, Ihre bevorzugten "★" Drum-Kits schnell anzuzeigen. Wenn Sie ein Drum-Kit finden, das Ihnen in Default oder User gefallt, konnen Sie die "★"-Taste am aktuellen Drum-Kit drucken, um es zur Set List hinzuzufugen. Auf der Set List-Seite konnen Sie auf " ↑ ↓ " klicken, um Ihre Set List in der Reihenfolge anzuzeigen, und die " ⬍ "-Taste verwenden, um die Reihenfolge Ihrer Set List anzupassen.

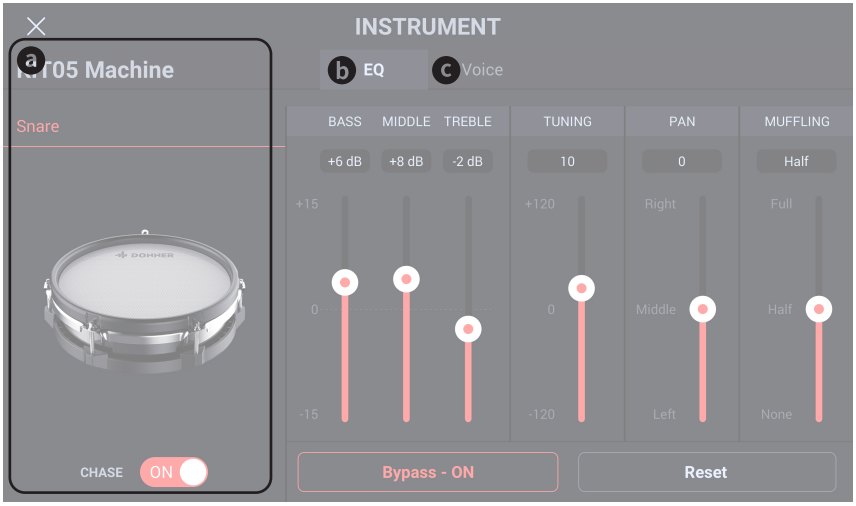
❻ Drum-Kit-Bildanzeige (Abbildung)

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

❼ 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. ❽ Anpassung des Drum-Kits und Speicherung der Einstellungen



8-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:

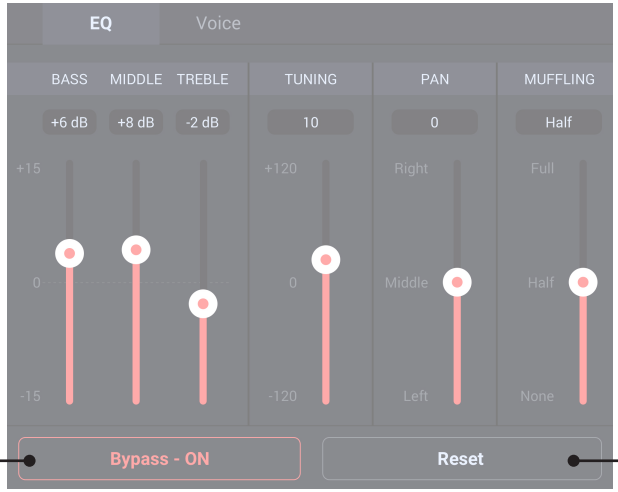
Das aktuelle Drum-Kit und die aktuelle Drum werden angezeigt. Der standardmäßige CHASE-Status ist ON. Zu diesem Zeitpunkt können Sie mit einem Trommelstock auf eine beliebige Drum anschlagen, um eine zu ändern. Wenn der CHASE-Status OFF ist, ist diese Funktion deaktiviert. Sie können auf das Dropdown-Menü in der Drum-Informationsspalte klicken, um die Drum auszuwählen und ihre Parameter zu ändern.

8-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

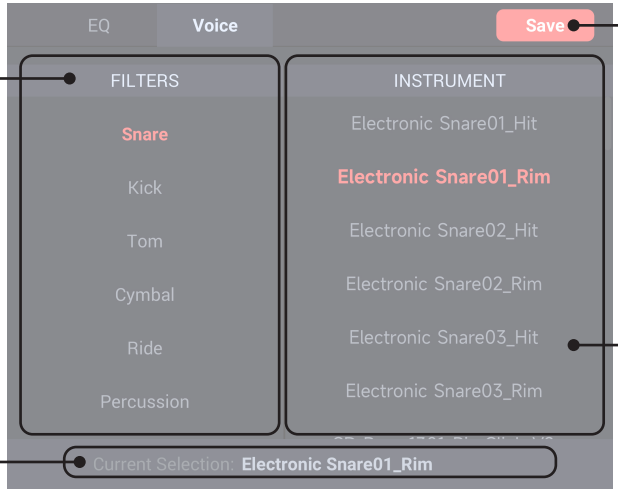
TUNING	-120 ~ 120	Die Tonhöhe der aktuellen Drum wird eingestellt. Der Wert ändert sich alle 10 Raster um einen Halbton. Der Änderungsbereich beträgt 12 Halbtöne nach unten bis 12 Halbtöne nach oben.
PAN	Left ~ Middle ~ Right	Das Klangbild der aktuellen Drum wird eingestellt. Die Standardwerte sind Middle (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.

8-c. VOICE-Bedienung



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

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

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.

4. ❾ Bedienung der Lautstärke

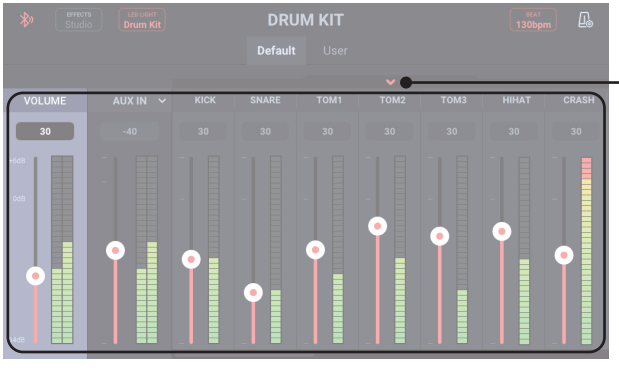
Lautstärkeanzeige

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

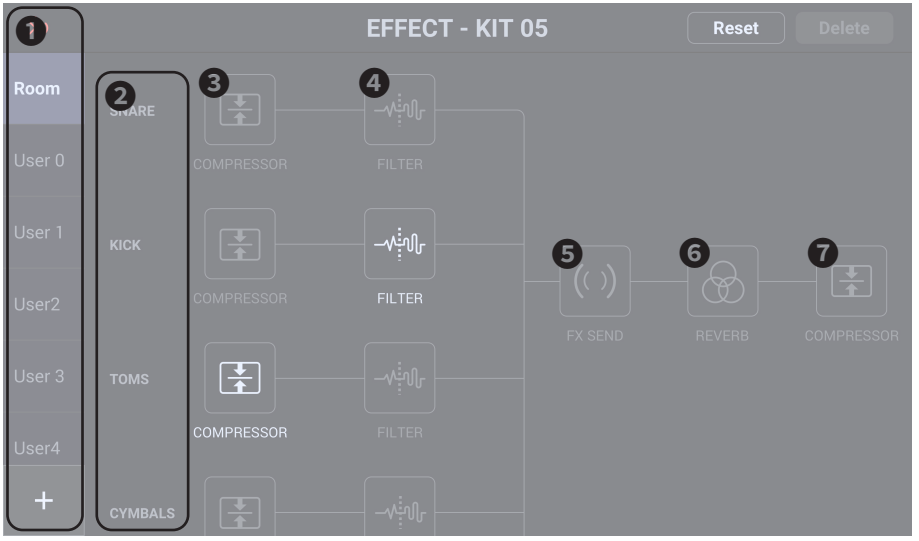
HIHAT	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 1	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
RIDE	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
TOM 4	-64dB ~ 0dB ~ +6dB
CRASH 2	-64dB ~ 0dB ~ +6dB

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.

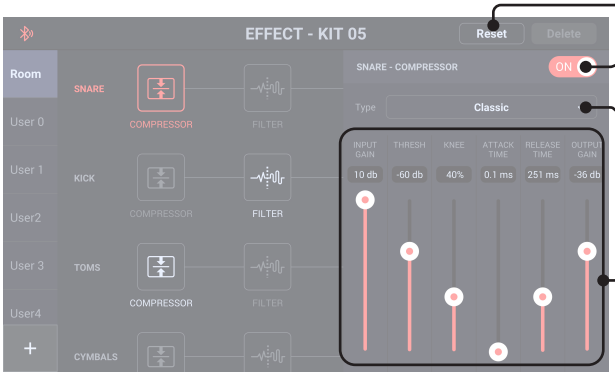
❷ Kanal-Audiostream von EFFECTS

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.

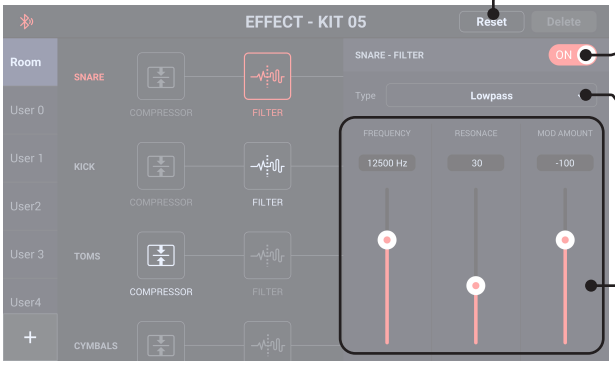
Parameter-Einstellung von COMPRESSOR
Klicken und ziehen Sie, oder wählen Sie das Highlight, um die Parameter durch den Encoder einzustellen.
Typ: Classic - Direkte Kompression vom Eingangssignal. / Feedback - Einige Ausgangssignale werden zur Kompression an die Eingangsseite gesendet. Es kann zu geringfügigen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

❹ 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.

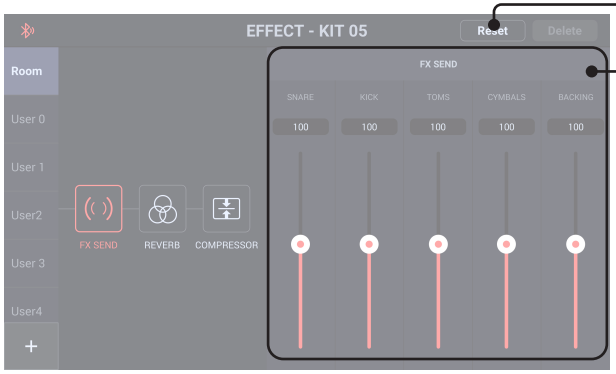
FILTER-Typauswahl
Antippen, um die Typauswahl aufzurufen.
Lowpass: Tiefpass-Filterung
Bandpass: Bandpass-Filterung
Highpass: Hochpass-Filterung

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



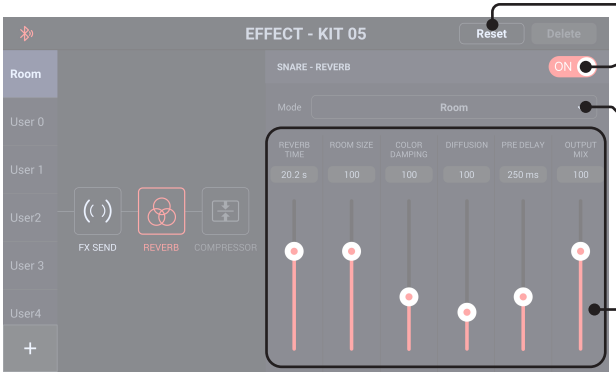
Reset
Der aktuelle FX SEND-Parameter wird auf den Standardparameter zurückgesetzt.

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.

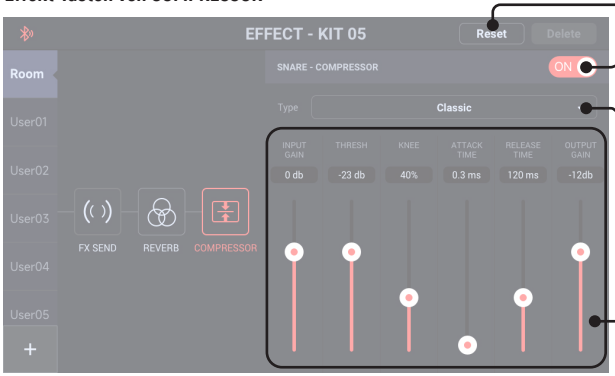
Typ	Parameter	Beschreibung
Reverb Time	0.5s--20.2s	Nachhall-Dämpfungszeit: Je größer der Wert ist, desto langsamer wird der Nachhall gedämpft.
Room Size	0--100	Analoge Raumgröße: Je größer der Wert ist, desto größer ist der erzeugende Nachhall.
Color Damping	0--50--100	Dämpfung der Nachhall-Farbe: Je 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.

❼ COMPRESSOR-Parameteranpassung (Komplettset)

AUS EIN Parameter-Einstellung

Effekt-Tasten von COMPRESSOR



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

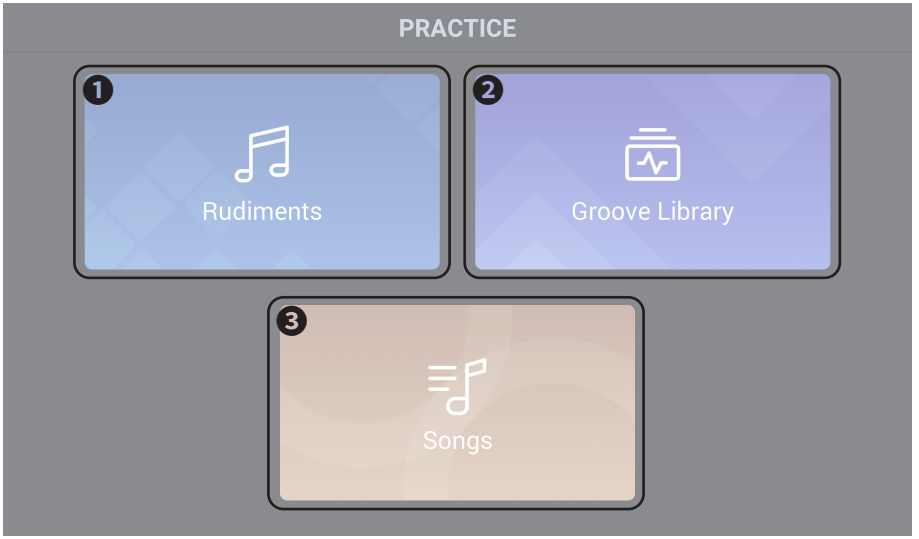
COMPRESSOR-Schalter für den aktuellen Kanal
Für die Einstellung der COMPRESSOR-Parameter muss die Taste auf ‚ON" gestellt werden, damit sie funktioniert.

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	--

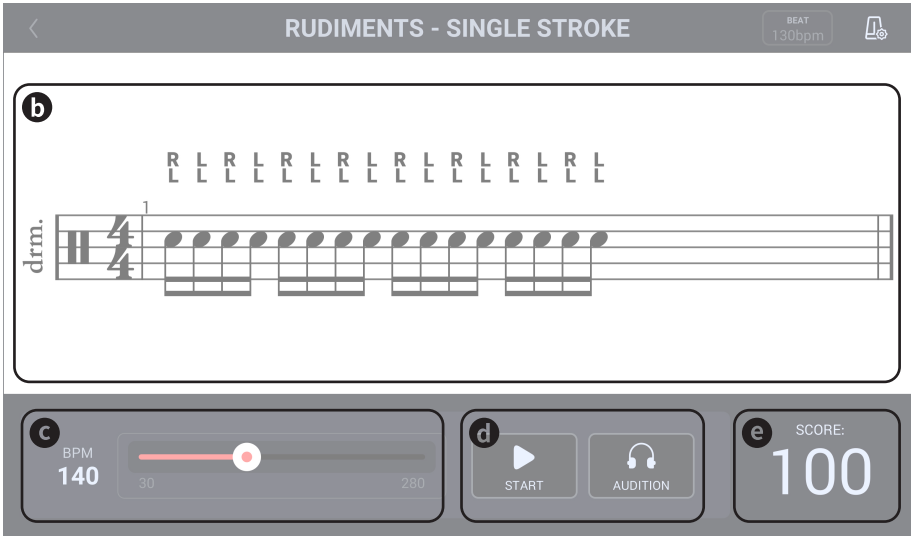
GEBRAUCHSANWEISUNG DER HAUPTSCHNITTSTELLE VON PRACTICE



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.

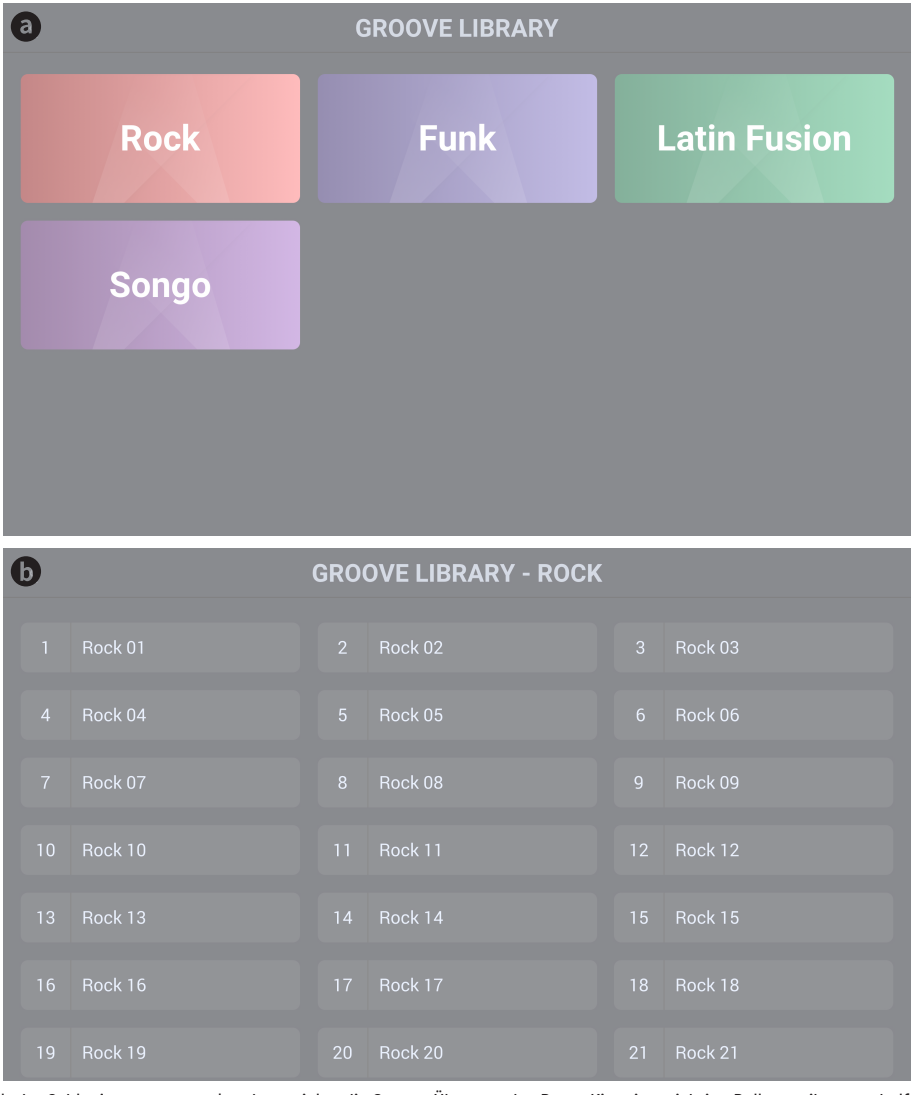
1-d. Üben und Vorspielen von RUDIMENTS

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

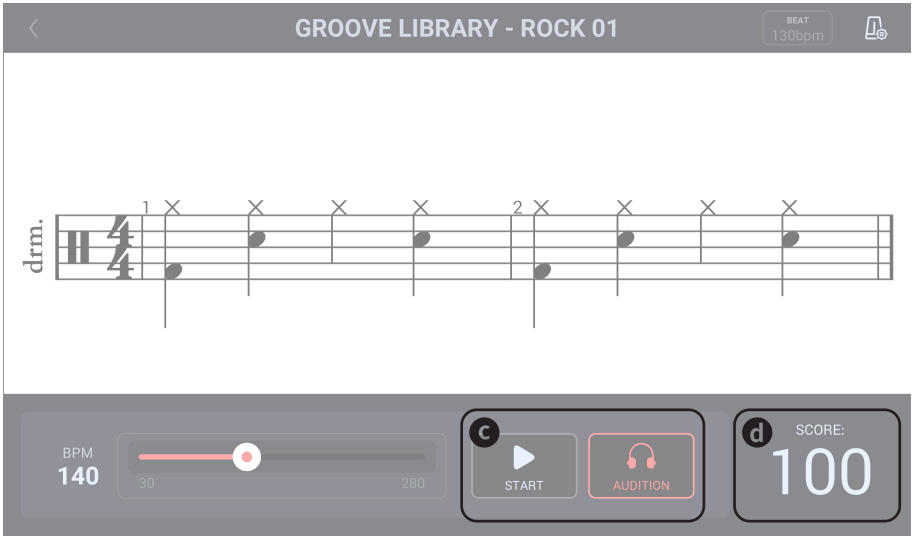
1-e. Punkteanzeige von RUDIMENTS

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.

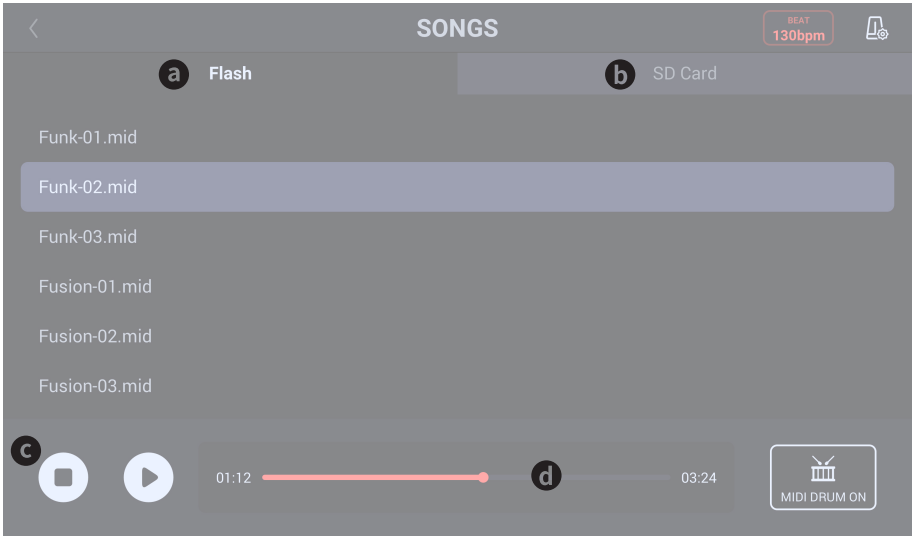
2-c. Üben und Vorspielen von GROOVE

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. 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

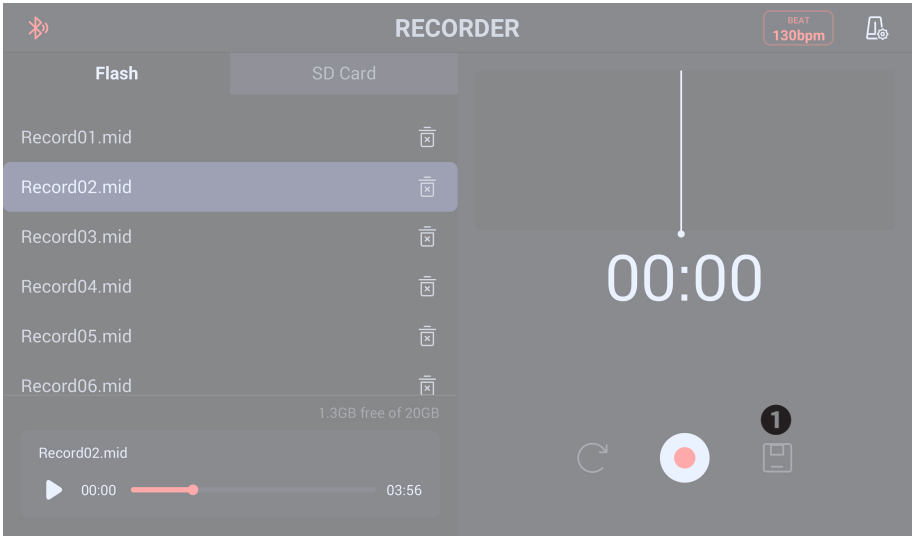
Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Reset", um den Song von Anfang an abzuspielen.
Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Wiedergabe/Pause", um den Song abzuspielen oder anzuhalten.

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.

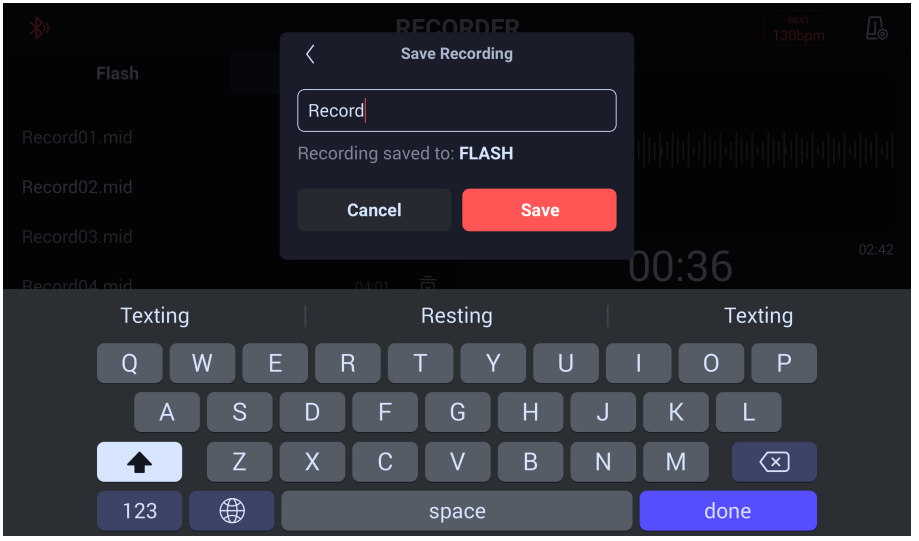
Informationen zur Aufzeichnung

Anzeige der Wellenform und Dauer der Aufnahme.

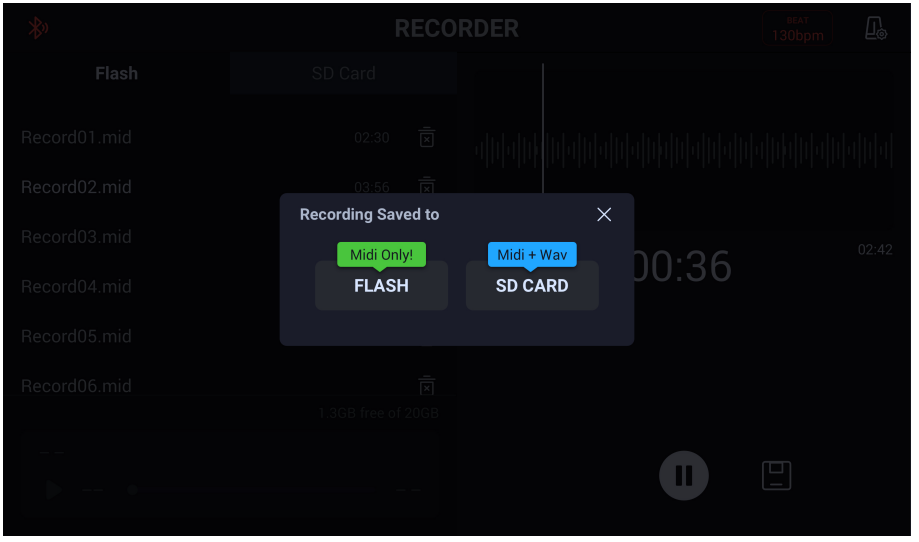
Speichern der Aufzeichnung

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

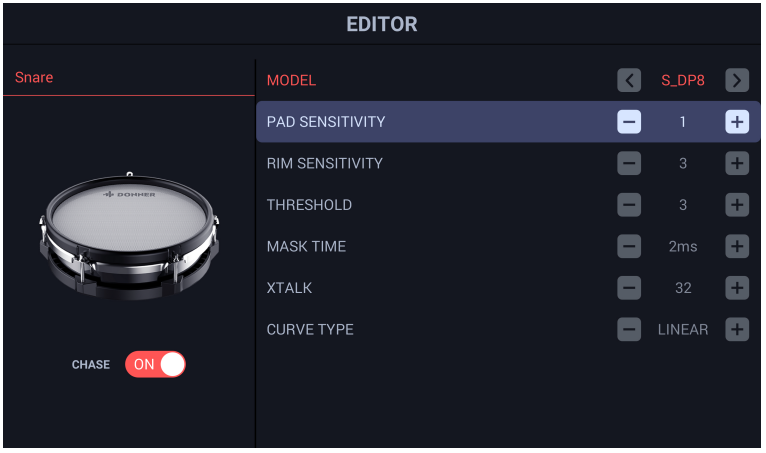


Die Aufnahmedateien können auf FLASH oder einer SD-Karte gespeichert werden. Die in FLASH gespeicherten Dateien können nur als MIDI-Dateien gespeichert werden und können nicht exportiert werden, während die auf einer SD-Karte gespeicherten Dateien als MIDI + WAV-Dateien gespeichert werden können.



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.

Model:

Becken-Optionen: S_CY10/D_CY10/D_CY10L/S_CY12/S_CY12L/D_CY12ST/T_CY12R/T_CY14R

Pad-Optionen: S_DP8/D_DP8/D_DP8L/S_DP10/D_DP10/D_DP10L/D_DP12S

Bassdrum-Optionen: D_KD6/D_KD8

Wahlen Sie die entsprechenden Triggerdaten fur Ihre Drum-Pads basierend auf verschiedenen Erweiterungszubehorteilen aus.

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.

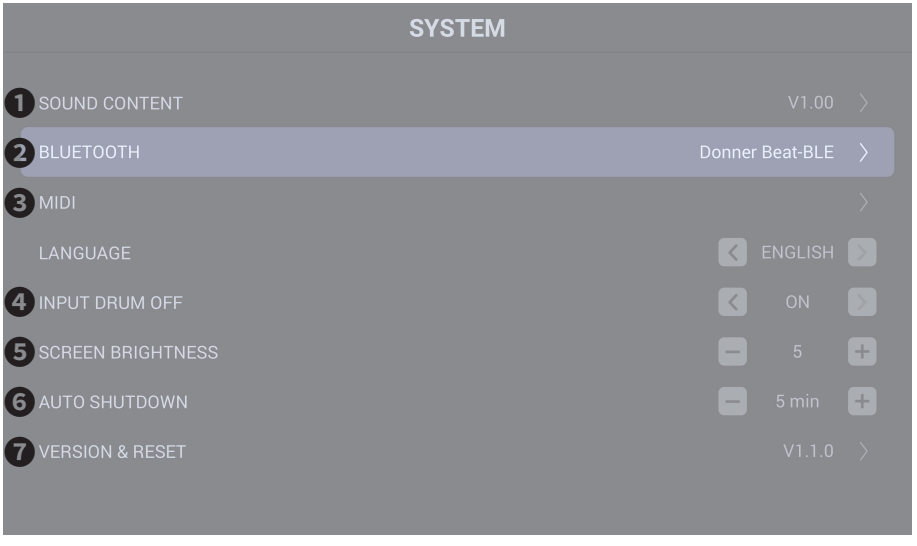
Kurventyp: LINERAR - LOUD - LOG - EXP

LINEAR = ein gleichmäßiger Signalverlauf von leise bis laut.

LOUD = Eine lineare Kurve, die im höheren Bereich der Anschlagsstärke beginnt.

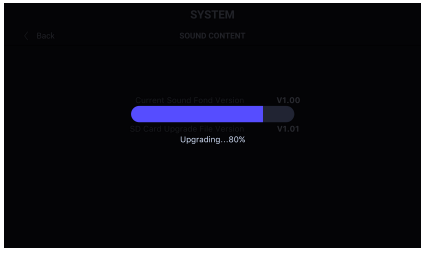
LOG = Eine logarithmische Kurve. Dies ist die gängigste Kurve für die Spielweise der meisten Schlagzeuger.
EXP = Eine exponentielle Kurve, bei der die Anschlagsdynamik früher im gesamten Geschwindigkeitsbereich ansteigt.
Tipps: Nehmen Sie kleine Feineinstellungen vor und denken Sie daran, dass alle diese 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

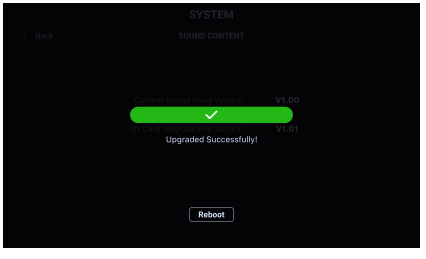


1 KLANGBIBLIOTHEK

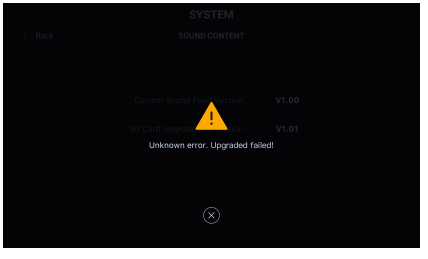
Die aktuelle Version ist die Klangbibliothek-Version für das Modul. Wenn sich auf der SD-Karte eine entsprechende Upgrade-Datei befindet, wird deren Versionsinhalt angezeigt. Drücken Sie die Taste ‚Upgrade", um die SOUND CONTENT-Bibliothek zu aktualisieren. Die Upgrade-Datei muss im Stammverzeichnis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



Upgrade-Prozess der Klangbibliothek



Erfolgreiches Upgrade der Klangbibliothek



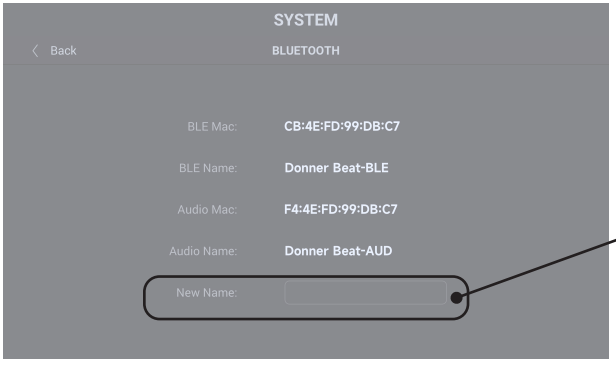
Fehlgeschlagenes Upgrade der Klangbibliothek

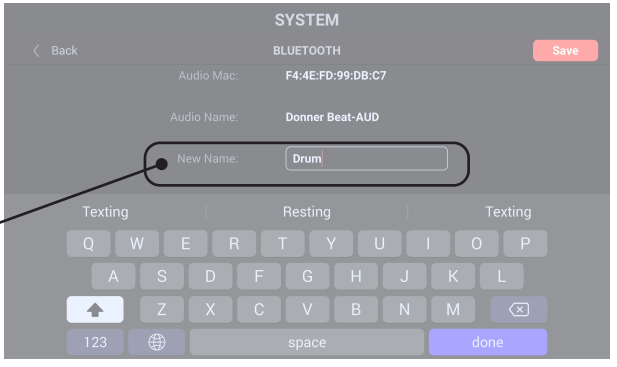
❷ BLUETOOTH

BLUETOOTH-Systeminformationen

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

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



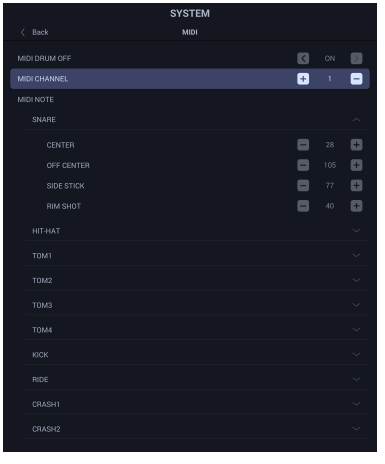


BLE Mac: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth-Protokolladresse
BLE Name: Donner Beat-BLE Bluetooth-Name
Audio Mac: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth-Audio-Protokolladresse
Audio Name: 00:10:24:30:AA:BF Bluetooth-Audio-Name
Neuer Name: [redacted] Antippen, um den Bluetooth-Namen zu ändern

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

❸ 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

❹ 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.

❺ Bildschirmhelligkeit

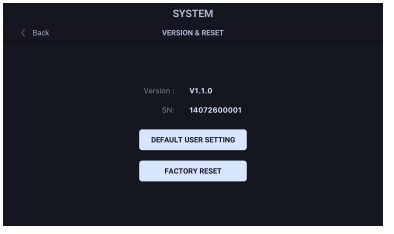
Anzeige der Bildschirmhelligkeit. Sie können eine Zahl von 1 bis 10 für die Bildschirmhelligkeit anklicken.

❻ 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.

❼ 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	1. Pop	KIT 18	18. World	KIT 35	35. Tag
KIT 02	2. Standard_01	KIT 19	19. Snarez	KIT 36	36. Heaven
KIT 03	3. Trash Pop	KIT 20	20. Dr Steve	KIT 37	37. Small Room
KIT 04	4. Splat	KIT 21	21. Flyer Nate	KIT 38	38. Bounce
KIT 05	5. Small Jazz	KIT 22	22. EDM Rim	KIT 39	39. Squish
KIT 06	6. Funk_01	KIT 23	23. Radio Ready	KIT 40	40. Spank
KIT 07	7. Through Walls	KIT 24	24. Zipper	KIT 41	41. Rim Click
KIT 08	8. Funk_02	KIT 25	25. Mansion	KIT 42	42. Modern BigBand
KIT 09	9. Funky G	KIT 26	26. New World	KIT 43	43. Buzz
KIT 10	10. Machine	KIT 27	27. Nashvegas	KIT 44	44. Sir Richard
KIT 11	11. Metal Gear	KIT 28	28. Crank	KIT 45	45. Pop Reflection
KIT 12	12. Nashville	KIT 29	29. Cave	KIT 46	46. Low Rider
KIT 13	13. Ballad X-Stick	KIT 30	30. E-Drum	KIT 47	47. Fusion
KIT 14	14. Rock_01	KIT 31	31. DandB	KIT 48	48. Off
KIT 15	15. Acoustic Dance	KIT 32	32. Standard_02	KIT 49	49. FongHiu
KIT 16	16. Rock_02	KIT 33	33. Standard_03	KIT 50	50. King James
KIT 17	17. LED-Z	KIT 34	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
	53	0x33	F2	Ride Bell
	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	