

DEUTSCH

KORG

W A V E D R U M

Global Edition

Blitzstart

| | | | |
|---|----------|--|-----------|
| Vorsichtsmaßnahmen | 2 | Editieren | 8 |
| Vorsicht bei der Handhabung | 3 | Grundlegendes Editierverfahren | 8 |
| Über diese Dokumentation | 3 | Speichern der Änderungen | 9 |
| Vorweg | 4 | Die wichtigsten Parameter | 9 |
| Die wichtigsten Funktionen | 4 | Anhang | 11 |
| Bestückung der WAVEDRUM | 5 | Laden der Werksvorgaben | 11 |
| Vorbereitungen | 6 | Fehlersuche | 11 |
| Anschließen anderer Audiogeräte | 6 | Technische Daten | 11 |
| Einschalten | 6 | Voice Name List | i |
| Befestigen der WAVEDRUM an einem Stativ | 6 | Programs | i |
| Spielen | 7 | Live mode | ii |
| Spieltechniken | 7 | Algorithms | iii |
| Anwahl von Speichern | 7 | PCM Instruments | iii |
| Programmzuordnung zu den Tastern 1–4 | 7 | Loop Phrases | iv |
| | | Program structure for Single-size/Double-size | |
| | | Algorithms | v |

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zum dynamischen Percussion-Synthesizer WAVEDRUM Global Edition von Korg.

Diese Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen, die Sie wissen müssen, um die Möglichkeiten der WAVEDRUM voll auszuschöpfen. Bitte lesen Sie sich diese Anleitung vollständig durch und benutzen Sie die WAVEDRUM nur den Anweisungen entsprechend, um über Jahre hinaus Freude daran zu haben.

Vorsichtsmaßnahmen

Aufstellungsort

Vermeiden Sie das Aufstellen des Geräts an Orten, an denen

- es direkter Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist;
- hohe Feuchtigkeit oder Extremtemperaturen auftreten können;
- Staub oder Schmutz in großen Mengen vorhanden sind;
- das Gerät Erschütterungen ausgesetzt sein kann.
- in der Nähe eines Magnetfeldes.

Stromversorgung

Schließen Sie das optionale Netzteil nur an eine geeignete Steckdose an. Verbinden Sie es niemals mit einer Steckdose einer anderen Spannung.

Störeinflüsse auf andere Elektrogeräte

Dieser kann bei in der Nähe aufgestellten Rundfunkempfängern oder Fernsehgeräten Empfangsstörungen hervorrufen. Betreiben Sie solche Geräte nur in einem geeigneten Abstand von diesem Erzeugnis.

Bedienung

Vermeiden Sie bei der Bedienung von Schaltern und Reglern unangemessenen Kraftaufwand.

Reinigung

Bei auftretender Verschmutzung können Sie das Gehäuse mit einem trockenen, sauberen Tuch abwischen. Verwenden Sie keinerlei Flüssigreiniger wie beispielsweise Reinigungsbenzin, Verdünnungs- oder Spülmittel.

Verwenden Sie niemals brennbare Reiniger.

Bedienungsanleitung

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung gut auf, falls Sie sie später noch einmal benötigen.

Flüssigkeiten und Fremdkörper

Stellen Sie niemals Behältnisse mit Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts auf. Wenn Flüssigkeit in das Gerät gelangt, können Beschädigung des Geräts, Feuer oder ein elektrischer Schlag die Folge sein.

Beachten Sie, daß keinerlei Fremdkörper in das Gerät gelangen. Sollte ein Fremdkörper in das Gerät gelangt sein, so trennen Sie es sofort vom Netz. Wenden Sie sich dann an Ihren KORG-Fachhändler.

Hinweis zur Entsorgung (Nur EU)



Wenn Sie das Symbol mit der „durchgekreuzten Mülltonne“ auf Ihrem Produkt, der dazugehörigen Bedienungsanleitung, der Batterie oder dem Batteriefach sehen, müssen Sie das Produkt in der vorgeschriebenen Art und Weise entsorgen. Dies bedeutet, dass dieses Produkt mit elektrischen und elektronischen Komponenten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf. Für Produkte dieser Art existiert ein separates, gesetzlich festgelegtes Entsorgungssystem. Gebrauchte elektrische und elektronische Geräte müssen separat entsorgt werden, um ein umweltgerechtes Recycling sicherzustellen. Diese Produkte müssen bei benannten Sammelstellen abgegeben werden. Die Entsorgung ist für den Endverbraucher kostenfrei! Bitte erkundigen Sie sich bei ihrer zuständigen Behörde, wo Sie diese Produkte zur fachgerechten Entsorgung abgeben können.

Falls Ihr Produkt mit Batterien oder Akkumulatoren ausgerüstet ist, müssen Sie diese vor Abgabe des Produktes entfernen und separat entsorgen (siehe oben). Die Abgabe dieses Produktes bei einer zuständigen Stelle hilft Ihnen, dass das Produkt umweltgerecht entsorgt wird. Damit leisten Sie persönlich einen nicht unerheblichen Beitrag zum Schutz der Umwelt und der menschlichen Gesundheit vor möglichen negativen Effekten durch unsachgemäße Entsorgung von Müll. Batterien oder Akkus, die Schadstoffe enthalten, sind auch mit dem Symbol einer durchgekreuzten Mülltonne gekennzeichnet. In der Nähe zum Mülltonnensymbol befindet sich die chemische Bezeichnung des Schadstoffes.

Cd oder NiCd steht für Cadmium, Pb für Blei und Hg für Quecksilber.

Vorsicht bei der Handhabung

Der tatsächliche Klang der WAVEDRUM richtet sich auch nach dem verwendeten Fell, der Stimmung und dem Zustand. Bitte beachten Sie folgende Punkte und lesen Sie sich außerdem die „Sicherheitsmaßnahmen“ durch.

Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Fell

Ein längerer starker Druck auf das Fell kann das Gummikissen unter dem Fell beschädigen, was sich auf das Spielgefühl auswirkt.

Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf das Fell und legen Sie die WAVEDRUM niemals mit dem Fell nach unten.

Rückkopplung

Die Sensoren der WAVEDRUM werten die Vibrationen des Fells und „Kessels“ aus, wenn Sie mit einem Trommelstock auf das Fell schlagen. In bestimmten Fällen verhält sich die WAVEDRUM wie ein Mikrofon und wird also auch von sehr lauten Geräuschen in ihrer unmittelbaren Nähe ausgelöst – so z.B. die Signale eines Lautsprechers.

Bei Verwendung der WAVEDRUM mit einer großen Beschallungsanlage kann es vorkommen, dass er die von ihm ausgegebenen Signale auf einem anderem Weg (z.B. über den Ständer) erneut empfängt und sie zum Auslösen weiterer Noten verwendet.

Es kann durchaus passieren, dass die WAVEDRUM derartige Schwingungen immer wieder auswertet, was zu einer Rückkopplungsschleife führt, die sich nur schwer wieder abstellen lässt.

Bedenken Sie, dass Rückkopplung die Funktion der Verstärker und Lautsprecher nicht nur beeinträchtigt, sondern auch zu schweren Schäden führen kann. Bei Verwendung eines relativ großen Monitorsystems sollten Sie die Klangregelung und die Limiter der Beschallungsanlage so einstellen, dass die WAVEDRUM keine Rückkopplungsschleife erzeugen kann. Die Vorgehensweise ist ungefähr die gleiche wie für Mikrofone.

Handhabung von Daten

Bei unvorhergesehenen Funktionsstörungen könnte der Speicherinhalt gelöscht werden. Korg haftet nicht für Schäden oder Verdienstausfälle, die auf einen solchen Datenverlust zurückzuführen sind.

Über diese Dokumentation

Aufbau dieses Dokuments

Zum Lieferumfang der WAVEDRUM Global Edition gehört die folgende Dokumentation.

- Blitzstart (gedrucktes Dokument, PDF) (dieses Buch)
- Referenzhandbuch (PDF)

Der „Blitzstart“ stellt alle wichtigen Funktionen der WAVEDRUM kurz und bündig vor. Bitte zuerst durchlesen.

Das Referenzhandbuch stellt alle Parameter und Algorithmen der WAVEDRUM vor. Dieses Dokument sollten Sie sich durchlesen, um mehr über ganz bestimmte Parameter zu erfahren.

Diese Anleitungen befinden sich als PDF-Dateien auf der beiliegenden Disc.

Abkürzungen der Anleitungen

Ab und zu verwenden wir folgende Abkürzungen für Verweise auf andere Anleitungen:

BS: Blitzstart

RH: Referenzhandbuch

* Dieses Produkt wurde unter Lizenz der Paente zur Klangerzeugung auf der Basis des Physical Modeling entwickelt (<http://www.sondius-xg.com>). Patentnehmer sind die Stanford University, USA, und die Yamaha Corporation.

* Alle Produkt- und Firmennamen usw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Vorweg

Die wichtigsten Funktionen

Revolutionäre Synthesetechnologie:

Die WAVEDRUM wertet Ihre Schläge auf das Fell und den Rand aus und bearbeitet die so gewonnenen Informationen mit Hilfe eines DSP (digitalen Signalprozessors), um die gewünschten Klangfarben zu erzeugen. Gleichzeitig wird ein PCM-Klangerzeuger angesteuert, der von Ihren Schlägen ausgelöst wird. Diese verschiedenen Ansätze sorgen dafür, dass die WAVEDRUM die unterschiedlichsten Klänge erzeugt, die sich ausgesprochen expressiv spielen lassen. Die WAVEDRUM ist im Grunde so vielseitig und expressiv wie eine akustische Trommel: Leichte Fingerbewegungen, das Reiben oder Kratzen auf dem Fell und das Schlagen mit Trommelstöcken oder Schlägeln werden ebenso realistisch ausgewertet wie bei Verwendung eines akustischen Instruments.

Neuartige Klänge, die von 60 Algorithmen erzeugt werden:

Die WAVEDRUM enthält eine DSP-Technologie, die anhand unterschiedlicher softwarebasierter Algorithmen, darunter die analoge, additive und nichtlineare Synthese sowie Modeling-Verfahren die gewünschten Sounds erzeugt. Die während der Klangbearbeitung verwendeten Verfahren nennt man „Algorithmen“. Die WAVEDRUM enthält 60 Einzel- und Doppelslot-Algorithmen. Die WAVEDRUM Global Edition enthält die 36 Algorithmen der WAVEDRUM (WD-X) und die 9 Algorithmen für Percussion-Instrumente des Mittleren Ostens der WAVEDRUM ORIENTAL. Hinzu kommen 15 weitere Schlagzeug-/Percussion-Algorithmen wie „Snare“, „Conga“, „Djembe“ und „Cajon“. Durch die Anwahl eines anderen Algorithmus können Sie völlig andere Klänge mit der WAVEDRUM spielen, darunter auch Instrumentenklänge und Naturgeräusche.

400 verschiedene PCM-Instrumente für das Fell und den Rand:

Die PCM-Instrumente (Klangfarben) decken ein breites Klangspektrum ab, das zusätzlich zu den Algorithmen zur Verfügung steht. Programme, die auf einem Einzelslot-Algorithmus beruhen, erlauben die Verwendung unterschiedlicher Algorithmen und PCM-Instrumente für das Fell und den Rand, was eine vielseitigere Verwendung erlaubt. Programme mit einem Doppelslot-Algorithmus erzeugen besonders realistische Simulationen akustischer Instrumente wie eine Snare, Djembe oder ein Cajon. Derartige Algorithmen analysieren Ihr Spiel in Echtzeit und beeinflussen die PCM-Wellenform im Sinne einer natürlichen und expressiven Ansprache, die sich mit bloßen PCM-Wellenformen nicht erzielen lässt.

200 Preset- und 200 Anwenderspeicher:

Die 200 Werksspeicher enthalten Klänge von Percussion- und Schlagzeuginstrumenten sowie interessante Klangeffekte. Die Klangfarbe wird jeweils direkt von Ihrer Spielweise beeinflusst. Die Werkseinstellungen können geändert (editiert) und dann in einem der 200 Anwenderspeicher gesichert werden.

Live-Modus:

Die 12 am häufigsten benötigten Programme (4 Speicher x 3 Bänke) lassen sich den Tastern 1–4 zuordnen und entsprechend schnell aufrufen. Das eignet sich besonders für Live-Anwendungen.

140 'Loops':

Die 140 internen Loops decken eine Vielzahl von Musikstilen und Tempi ab und können z.B. für Jams ohne Mitmusiker genutzt werden.

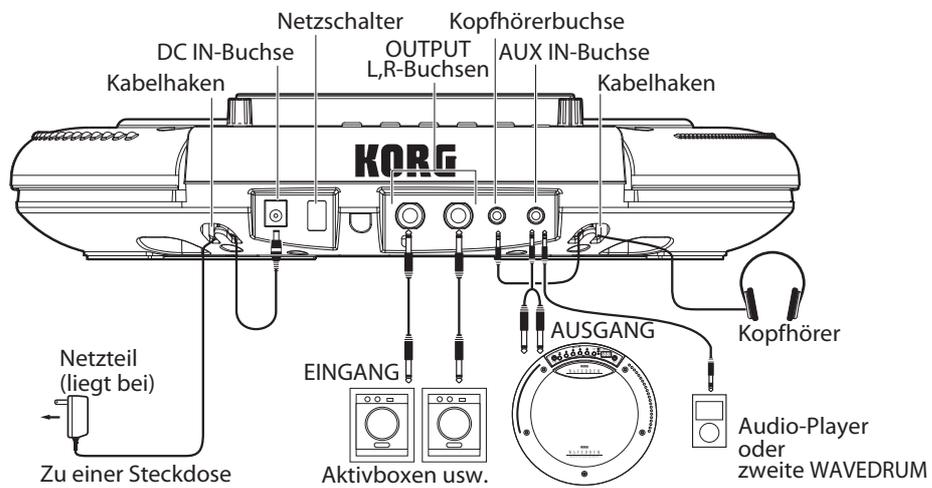
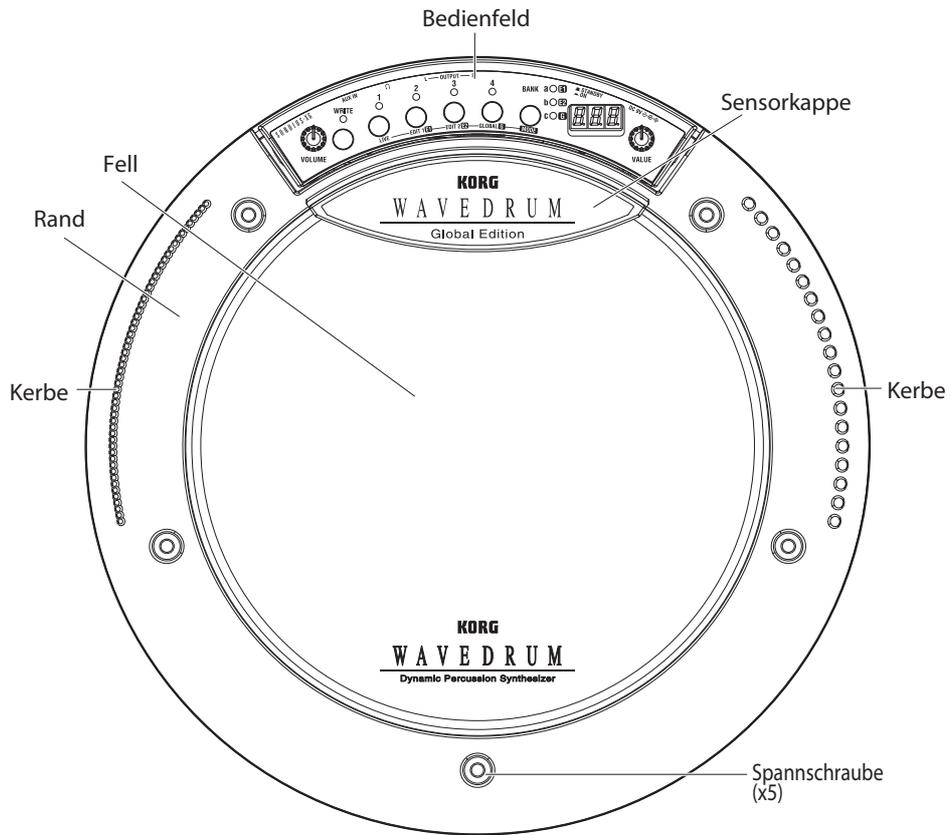
AUX IN-Anschluss:

An die AUX IN-Buchse kann z.B. eine zweite WAVEDRUM, ein Audio-Player oder ein Modul angeschlossen werden, deren/dessen Signal dann ebenfalls ausgegeben wird.

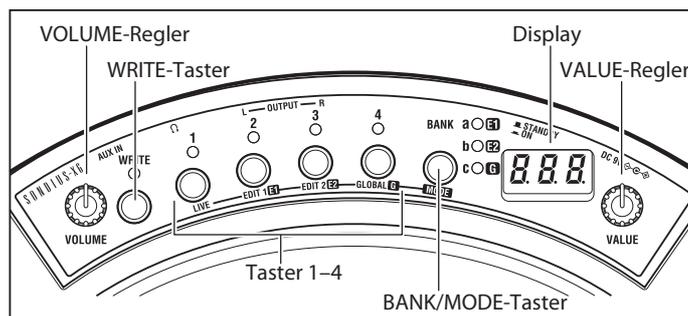
Federleicht und kompakt:

Die WAVEDRUM ist nicht nur relativ leicht, sondern auch kompakt, so man sie sich auch auf den Schoß legen kann. Selbstverständlich lässt sie sich auch an einem optionalen Stativ (vorzugsweise einem ST-WD Percussion-Stativ) befestigen, so dass man bei Bedarf im Stehen spielen kann.

Bestückung der WAVEDRUM



Bedienfeld



Vorbereitungen

Anschließen anderer Audiogeräte

- ⚠ Vor Herstellen oder Lösen von Verbindungen müssen Sie die Lautstärke aller Geräte auf den Mindestwert stellen und die Geräte ausschalten. Andernfalls könnten Sie die Lautsprecher beschädigen oder Betriebsstörungen verursachen.

Weitere Hinweise zu den Verbindungen finden Sie in der Grafik auf der vorigen Seite.

Verbinden der Ausgänge mit Aktivboxen oder einem Mischpult

- Verbinden Sie die Buchsen OUTPUT L, R der WAVEDRUM mit den Eingängen der Aktivboxen oder eines Mischpults.

Wenn Sie lieber einen Stereo-Kopfhörer verwenden, müssen Sie ihn mit der Kopfhörerbuchse der WAVEDRUM verbinden. Mit dem VOLUME-Regler können Sie die Lautstärke der Buchsen OUTPUT L & R sowie des Kopfhöreranschlusses einstellen.

Anschließen einer Signalquelle an den Audio-Eingang

- Bei Bedarf können Sie die Buchsen OUTPUT L, R einer zweiten WAVEDRUM oder einer anderen Signalquelle an die AUX IN-Buchse der WAVEDRUM anschließen. Die über diesen Eingang empfangenen Signale werden über die Buchsen OUTPUT L, R und den Kopfhöreranschluss ausgegeben.

Anmerkung: Um die an der AUX IN-Buchse anliegenden Signale zu hören, müssen Sie in den Global-Modus wechseln und den AUX IN-Pegel anheben. Laut Vorgabe ist dieser Parameter auf „0“ gestellt (siehe RH Seite 7).

- ⚠ Ein hoher Ausgangspegel der WAVEDRUM kann zu Schäden am externen Verstärker, den Boxen usw. führen. Bei Verwendung eines Kopfhörers kann ein hoher Pegel Hörschäden verursachen. Bitte stellen Sie immer einen vertretbaren Pegel ein.

Einschalten

Anschließen des Netzteils

1. Schließen Sie das AC-Netzteil an die DC IN-Buchse auf der Rückseite der WAVEDRUM an.

- ⚠ Verwenden Sie nur das beiliegende Netzteil. Die Verwendung anderer Netzteile könnte zu Schäden führen.

2. Verbinden Sie das Netzteil mit einer Steckdose.

- ⚠ Wählen Sie immer eine Steckdose mit einer für das Netzteil geeigneten Spannung.

3. Um zu verhindern, dass sich diese Verbindung im Eifer des Gefechts löst, sollten Sie das Kabel um den Haken der WAVEDRUM wickeln.

Einschalten

1. Schalten Sie die WAVEDRUM und alle beteiligten Geräte aus und stellen Sie ihre Lautstärke auf „0“.

2. Schalten Sie das Gerät, das Sie mit der AUX IN-Buchse verbunden haben, ein.

3. Drücken Sie den Netzschalter, um die WAVEDRUM einzuschalten.

- ⚠ Schauen Sie vor dem Einschalten nach, ob eventuell ein Gegenstand auf dem Fell der WAVEDRUM liegt und entfernen Sie diesen. Wenn Sie das nicht tun, kommt es nämlich eventuell zu Funktionsstörungen.

4. Schalten Sie das mit den Buchsen OUTPUT L, R verbundene Gerät (Aktivboxen usw.) ein.

5. Stellen Sie Lautstärke der einzelnen Geräte ein. Die Lautstärke der WAVEDRUM muss mit seinem VOLUME-Regler eingestellt werden. Wenn Sie die AUX IN-Buchse verwenden, müssen Sie eventuell den Mischpegel ändern (siehe RH Seite 7).

Ausschalten

Nachdem Sie eventuell geänderte Einstellungen, die Sie behalten möchten, gespeichert haben, können Sie Ihre Anlage mit dem weiter unten beschriebenen Verfahren ausschalten (siehe BS Seite 9).

- ⚠ Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten gespeichert werden. Sonst könnten die internen Einstellungen nämlich beschädigt werden.

1. Stellen Sie die Lautstärke auf den Mindestwert und schalten Sie danach das an die Buchsen OUTPUT L, R angeschlossene Gerät aus.

2. Drehen Sie den VOLUME-Regler der WAVEDRUM ganz nach links und halten Sie den Netztaster so lange gedrückt, bis das Display erlischt (nach ungefähr 1 Sekunde).

3. Schalten Sie das Gerät aus, das Sie mit der AUX IN-Buchse verbunden haben.

Energiesparfunktion

Die WAVEDRUM Global Edition enthält eine Energiesparfunktion.

Diese „Auto-Off“-Funktion schaltet das Instrument automatisch aus, wenn es ± 4 Stunden lang nicht bedient wird (nur die Verwendung des VOLUME-Reglers wird nicht überwacht). Bei Bedarf können Sie diese Energiesparfunktion deaktivieren. Auf RH Seite 6 im RH wird die Arbeitsweise beschrieben. Laut Vorgabe ist die Energiesparfunktion aktiv.

Befestigen der WAVEDRUM an einem Stativ

Die WAVEDRUM kann auf einem handelsüblichen 14" Snare-Stativ mit 3 Trägerarmen installiert werden.

Wenn Sie beim Spielen auf der WAVEDRUM lieber stehen (um sie wie eine Conga zu verwenden), sollten Sie sie an einem (optionalen) ST-WD Percussion-Stativ befestigen.

- ⚠ Stellen Sie das Stativ an einem ebenen und stabilen Ort auf. Bündeln Sie das Netzteil und alle anderen Kabel, um zu verhindern, dass jemand darüber stolpern kann.

Weitere Hinweise zur Befestigung der WAVEDRUM am Stativ entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des verwendeten Stativs.

Spiele

Spieltechniken

Die WAVEDRUM reagiert selbst auf feinste Spielnuancen. Sie brauchen also nicht unbedingt auf das Fell zu schlagen, sondern können auch darüber reiben, mit den Fingern kratzen oder Trommelstöcke, Schlägel bzw. Besen verwenden. Außerdem richtet sich der Klang danach, wo Sie das Fell oder den Rand genau berühren. Die WAVEDRUM hat einen enormen Dynamikumfang, der jenem einer akustischen Trommel bzw. eines akustischen Percussion-Instruments in nichts nachsteht. Alle bekannten und eventuell neuen Spieltechniken sind daher erlaubt.

Bestimmte Programme simulieren akustische Percussion-Instrumente, während andere bei jedem Schlag eine andere Tonhöhe erzeugen. Mit manchen Programmen lassen sich sogar melodische Phrasen spielen. Beim Spielen können mehrere Techniken verwendet werden: Nach dem eigentlichen Schlag auf das Fell mit einem Stock können Sie z.B. auf das Fell drücken, um die Tonhöhe oder Abklingrate zu beeinflussen. Ferner können Sie lang gehaltene Klänge erzeugen, indem Sie mit einem Stock das Fell hinunterdrücken, ohne es jemals wirklich anzuschlagen.

Weitere Hinweise zu den Werks-Programms finden Sie im „Voice Name List“-Heft sowie ab *RH Seite 8* in dieser Bedienungsanleitung.

- ⚠ Schlagen Sie niemals von der Unterseite auf den Sensor und erst recht nicht auf das Bedienfeld.

Anwahl von Speichern

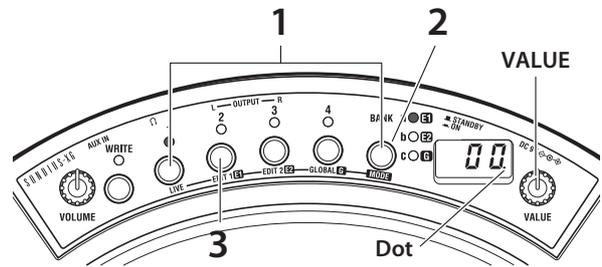
1. Halten Sie den BANK/MODE-Taster gedrückt, während Sie Taster 1 betätigen.

Hiermit wählen Sie den Live-Modus, in dem die WAVEDRUM normalerweise gespielt wird. Das Display zeigt jetzt zunächst die Meldung „L I U“ und anschließend die Speichernummer (000–199, P. 00–P. 99–9. 00–9. 99) an.

Anmerkung: Unmittelbar nach dem Einschalten werden die Einstellungen von Speicher 1 der Bank a geladen.

2. Wählen Sie mit dem BANK/MODE-Taster eine andere Bank.
Bei wiederholtem Drücken dieses Tasters rufen Sie der Reihe nach folgende Bänke auf: a→b→c→a usw. Die Dioden rechts neben dem Taster leuchten der Reihe nach auf. Das Display zeigt entweder den Banknamen oder die Nummer des innerhalb einer Bank gewählten Speichers an.
3. Wählen Sie mit den Tastern 1–4 das Programm, das Sie spielen möchten.
Die Diode über dem Taster leuchtet und das Display zeigt die Speichernummer an.
Schlagen Sie auf das Fell oder den Rand, um den gewählten Klang zu hören.
4. Um einen Speicher einer anderen Bank zu wählen, müssen Sie die Schritte 2 und 3 wiederholen.

Anmerkung: Die WAVEDRUM enthält auch „Loops“ von Schlagzeugrhythmen usw. Diese können Sie als Begleitung verwenden (siehe *RH Seite 7*).



Anspielen mehrerer Programme

- Wenn das Display momentan eine Speichernummer anzeigt, können Sie mit dem VALUE-Regler einen beliebigen anderen Speicher wählen (000–199, P. 00–P. 99–9. 00–9. 99).

Wenn Sie mit diesem Verfahren einen anderen Speicher wählen, erscheint rechts neben der Nummer ein Punkt. Um danach schnell zum ursprünglich zugeordneten Programm zurückzukehren, müssen Sie den Taster drücken, dessen Diode leuchtet.

Über die Programme

Die WAVEDRUM bietet 200 Anwenderspeicher (000–199) und 200 Werksprogramme (P. 00–P. 99–9. 00–9. 99). In den Anwenderspeichern können Sie Ihre eigenen Einstellungen sichern. Die Werkspeicher können nicht überschrieben werden. Ab Werk enthalten die Anwenderspeicher dieselben Einstellungen wie die Preset-Programme.

Programmzuordnung zu den Tastern 1–4

Bei Bedarf können Sie die am häufigsten benötigten Programme den Tastern 1–4 zuordnen. Es können bis zu 12 Programme (Taster 1–4 der Bänke a, b und c) zugeordnet werden.

1. Wählen Sie die Bank und den Taster, den Sie zuordnen möchten.
Im folgenden Beispiel wollen wir zeigen, wie man Speicher 1 der Bank a zuordnet. Wählen Sie mit dem BANK/MODE-Taster Bank a und drücken Sie Taster 1.
2. Drehen Sie am VALUE-Regler, um das gewünschte Programm zu wählen.
3. Drücken Sie den WRITE-Taster. Die Diode über dem Taster blinkt und im Display blinken die neue Bankadresse und Tasternummer. Auch die Speichernummer „3 - 1“ wird angezeigt.
4. Drücken Sie den WRITE-Taster erneut, um die Zuordnung zu bestätigen.
Wenn Sie die neue Zuordnung doch nicht verwenden möchten, müssen Sie einen anderen Taster als WRITE drücken.

Editieren

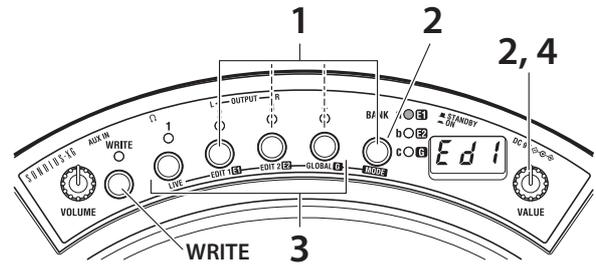
Sie können ein vorhandenes Programm entweder leicht oder so radikal abwandeln, dass ein völlig neuer Klang erzeugt wird.

Unter den Aspekten, die sich ändern lassen, finden sich z.B. die Tonhöhe, die Abklingrate, die Art, wie sich Ihre Schläge auf den Pegel und/oder die Klangfarbe auswirken usw. Auch der Hall- und Delay-Effekt können bei Bedarf anders eingestellt werden.

Durch Editieren der Algorithmusparameter können Sie den Klang noch viel drastischer ändern. Selbst innerhalb ein und desselben Algorithmus' lassen sich Dinge programmieren, die weit über das Spektrum eines akustischen Instruments hinausgehen. Die Änderung des virtuellen Fells zu einer Metallplatte ist da nur ein Beispiel.

Ferner können Sie einen anderen Algorithmus oder ein anderes PCM-Instrument wählen oder gleich alles selbst programmieren.

Das Durchführen der erwähnten Änderungen nennt man „editieren“. Die WAVEDRUM bietet hierfür die weiter unten erwähnten Editiermodi.



Nähere Einzelheiten zu den einzelnen Modi finden Sie auf den erwähnten Seiten.

Rechts neben dem BANK/MODE-Taster blinkt die [E1]-, [E2]- oder [G]-Diode.

Wenn Sie den Edit 1- oder 2-Modus wählen, zeigt das Display „Ed 1“ bzw. „Ed 2“ und anschließend den Namen der Display-Seite an.

Im Global-Modus zeigt das Display dagegen zuerst „GLB“ und anschließend den Namen des gewählten Parameters an. (Dieser Status wird nach Ausführen von Schritt 3 gewählt. Unmittelbar nach dem Einschalten wird „Pan“ gewählt.)

Grundlegendes Editierverfahren

Anmerkung: Um ein Programm editieren zu können, müssen Sie es zuerst im Live-Modus anwählen (siehe BS Seite 7).

1. Wählen Sie den gewünschten Edit-Modus.

Edit 1: Halten Sie den BANK/MODE-Taster gedrückt, während Sie Taster 2 betätigen. Im Display erscheint kurz die Meldung „Ed 1“.

Im Edit 1-Modus können Parameter wie „Tune“, „Decay“, „Level“, „Curve“ und „Effect“ („Reverb“, „Delay“) eingestellt und ein anderer Algorithmus sowie ein PCM-Instrument gewählt werden (siehe RH Seite 3).

Edit 2: Halten Sie den BANK/MODE-Taster gedrückt, während Sie Taster 3 betätigen. Im Display erscheint kurz die Meldung „Ed 2“.

Im Edit 2-Modus kann der Algorithmus abgewandelt werden (siehe RH Seite 5).

Global: Halten Sie den BANK/MODE-Taster gedrückt, während Sie Taster 4 betätigen. Im Display erscheint kurz die Meldung „GLB“.

Im Global-Modus können Sie die Stereoposition einstellen, „Loops“ abspielen und die WAVEDRUM kalibrieren (siehe RH Seite 6).

Anmerkung: Im Edit 1- und 2-Modus kann jeweils ein Programm editiert werden. Die Parameter des Global-Modus' beeinflussen dagegen die gesamte WAVEDRUM und gelten demnach für alle Programme.

2. Wählen Sie die Seite, die Sie editieren möchten.

Drücken Sie den BANK/MODE-Taster. Betätigen Sie ihn so oft, bis die gewünschte Seite angezeigt wird. Zum Aufrufen einer Seite kann auch der VALUE-Regler verwendet werden.

Bei Drücken des BANK/MODE-Tasters nach Aufrufen des Edit 1-Modus' ändert sich die Display-Anzeige in folgender Reihenfolge: Tune (t u n) → Decay (d c y) → Level (l e v) → ... (siehe RH Seite 3).

3. Wählen Sie mit den Tastern 1–4 den Parameter, den Sie editieren möchten.

Die Diode über jenem Taster leuchtet. Das Display zeigt jetzt zuerst den Namen und anschließend den Wert jenes Parameters an.

Anmerkung: Wenn ein anderer Taster als der soeben gedrückte (1–4) blinkt, bedeutet dies, dass der betreffende Parameterwert geändert wurde.

4. Stellen Sie mit dem VALUE-Regler den gewünschten Wert ein.

Der im Display angezeigte Wert ändert sich und rechts daneben erscheint ein Punkt. (Wenn Sie danach wieder den gespeicherten Wert wählen, verschwindet der Punkt wieder.)

5. Um einen Parameter auf einer anderen Seite zu editieren, müssen Sie die betreffende Seite mit dem BANK/MODE-Taster aufrufen (siehe Schritt 2). Siehe anschließend die Schritte 3 und 4 zum Ändern des gewünschten Parameterwerts.

6. Änderungen, die Sie behalten möchten, müssen Sie speichern. Siehe weiter unten.

Anmerkung: Wenn Sie vor Speichern der Änderungen wieder in den Live-Modus wechseln (Siehe „Anwahl von Speichern“ auf BS Seite 7), blinkt die Diode des gewählten Tasters (1–4). Außerdem wird ganz rechts im Display ein Punkt angezeigt. Das bedeutet, dass die editierte Fassung noch nicht gespeichert wurde.

Speichern der Änderungen

Wenn Sie die vorgenommenen Änderungen behalten möchten, müssen Sie sie speichern. Wenn Sie das Instrument vor Speichern der Einstellungen nämlich ausschalten bzw. ein anderes Programm wählen, werden die zuletzt durchgeführten Einstellungen wieder gelöscht.

Nicht gespeicherte Änderungen des Global-Modus gehen beim Ausschalten des Instruments verloren. Machen Sie es sich daher zur Gewohnheit, alle definitiven benötigten Änderungen sofort zu speichern.

 Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten gespeichert werden. Sonst wird nämlich eventuell der Speicher beschädigt.

Speichern der Einstellungen

Mit dem hier beschriebenen Verfahren speichern Sie die im Edit 1- oder Edit 2-Modus vorgenommenen Programmänderungen.

1. Drücken Sie im Edit 1- oder Edit 2-Modus den WRITE-Taster.

Der WRITE-Taster blinkt und im Display blinkt die Nummer des vorgeschlagenen Zielspeichers (000–199, P. 00–P. 99–9, 00–9, 99). In den Speichern P. 00–P. 99–9, 00–9, 99 können keine Änderungen gesichert werden.

2. Wählen Sie mit dem VALUE-Regler die gewünschte Speichernummer.

Anmerkung: Beim Speichern Ihrer Änderungen werden die ursprünglichen Einstellungen des gewählten Zielspeichers überschrieben.

3. Drücken Sie den WRITE-Taster erneut, um die Einstellungen zu speichern und wieder in den Live-Modus zu wechseln.

Wenn Sie die Änderungen doch nicht speichern möchten, müssen Sie einen anderen Taster als WRITE drücken.

Beim Speichern wird der Taster, der dem editierten Programm zugeordnet war, dem neu gespeicherten Programm zugeordnet.

Speichern allgemeiner Einstellungen

Mit dem hier beschriebenen Verfahren speichern Sie die im Global-Modus editierten Parameter (mit Ausnahme der Start/Stop-Einstellung der Loops). Beim nächsten Einschalten beginnt die „Loop“-Phrase nicht automatisch zu spielen.

1. Drücken Sie im Global-Modus den WRITE-Taster. Der WRITE-Taster blinkt und im Display blinkt die Meldung „L b“.

2. Drücken Sie den WRITE-Taster erneut, um die Einstellungen zu speichern.

Wenn Sie die Änderungen doch nicht speichern möchten, müssen Sie einen anderen Taster als WRITE drücken.

Die wichtigsten Parameter

‘Tune’ und ‘Decay’

Edit 1 – Tune (t u n): Hiermit stellen Sie die Tonhöhe ein.

Die Tonhöhe ändert sich –je nach dem gewählten Algorithmus– entweder stufenlos oder in Halbtonschritten. Die gewählte Tonhöhe wirkt sich ihrerseits auf die Schwingungen des Fells und „Kessels“ aus.

Bei Algorithmen, in denen sich der „Tune“-Parameter anders verhält, wird seine Funktion ausdrücklich erwähnt (siehe RH Seite 8, 18).

Die Tonhöhe der PCM-Instrumente kann in einem Bereich von 4 Oktaven in Halbtonschritten angehoben oder abgesenkt werden.

Edit 1 – Decay (d e c a y): Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Klang abklingt.

Wie beim „Tune“-Parameter kann es vorkommen, dass der „Decay“-Parameter die Schwingungen des Fells oder Kessels beeinflusst.

Bei Algorithmen, in denen sich der „Decay“-Parameter anders verhält, wird seine Funktion ausdrücklich erwähnt (siehe RH Seite 8, 18).

Lautstärke und Stereoposition des Fells und Randes

Edit 1 – Level (l e v e l): Regelt die Lautstärkebalance zwischen dem Fell und dem Rand.

Edit 1 – Pan (p a n): Hiermit kann die Stereoposition des Fells und Randes eingestellt werden.

Edit 2 – Pre EQ (p r e e q): Hier kann der geeignete EQ-/Verstärkertyp gewählt werden. So können Sie das Signal für das Spiel mit Trommelstöcken oder mit den Händen optimieren.

Reverb (Hall) und Delay

Edit 1 – Reverb (r e v e r b): Hiermit kann der Halleffekt eingestellt werden. Sie können sowohl den Halltyp als auch den Hallanteil ändern.

Edit 1 – Delay (d e l a y): Hiermit kann der Delay-Effekt eingestellt werden. Sie können sowohl die Verzögerungszeit als auch den Effektanteil ändern.

Algorithmus

Die WAVEDRUM bietet mehrere softwarebasierte Syntheseverfahren, darunter Modelle von analogen, additiven, nicht-linearen und physischen Ansätzen. Diese Verfahren können miteinander kombiniert und zum Bearbeiten des Klangs verwendet werden. Die Kombinationen nennen wir „Algorithmen“. Die WAVEDRUM enthält 36 verschiedene Algorithmen. Ein Algorithmus umfasst alle Elemente, aus denen sich der Instrumentklang ergibt sowie weitere Klangerzeuger, die auf unterschiedliche Arten miteinander kombiniert werden können. Wenn eine Signalquelle (z.B. der Klang eines Trommelfells, auf welches man schlägt) mit einem Algorithmus bearbeitet wird, entstehen Verfremdungen, die z.B. zur Erzeugung eines Snare-Klangs, eines Klingelns oder eines Metallrohrs führen.

Jeder Algorithmus enthält mehrere Elemente, mit denen sich unterschiedliche Verfremdungen erzielen lassen. Die Elemente haben einen quantitativen Aspekt (groß/klein, lang/kurz, positiv/negativ), so z.B. die Größe eines Gitarrenkorpus', die Kesseltiefe einer Snare, die Länge des Rohrs oder die Dichte eines Metallgegenstandes. Diese „Mengen“ können geändert und zum Simulieren eines Instruments oder anderen Klangerzeugers verwendet werden, das/den es in der Natur so nicht gibt.

Die Algorithmen der WAVEDRUM weisen unterschiedliche Strukturen auf und können entweder einzeln oder doppelt ausgeführt sein.

Programmstruktur von Einzelslot-Algorithmen

(siehe BS Seite v)

Einzelslot-Algorithmen erlauben die Verwendung zweier Algorithmen pro Programm. Diese Algorithmen werden für das Fell und den Rand verwendet.

Programme mit Einzelslot-Algorithmen erlauben zudem die Verwendung eines *PCM-Instruments* (Wellenform) für das Fell und den Rand.

Diese 4 Signalquellen können frei zugeordnet und editiert werden, woraus sich eine Vielzahl unterschiedlicher Klänge –von traditionellen bis zu neuartigen Percussion- und anderen Instrumenten– ergibt.

Der Signalfluss beginnt immer beim Berühren oder Schlagen auf das Fell. Das Audiosignal dieses „Auslösers“ wird an den Fellalgorithmus angelegt, mit einem DSP bearbeitet und an den internen Mixer ausgegeben. Zugleich wird der „Auslöser“ zum Starten des PCM-Instruments genutzt, dessen Signal ebenfalls zum Mixer übertragen wird. Am Eingang des Audio-Algorithmus' befindet sich eine Klangregelung (EQ), mit der man das Verhalten wunschgemäß einstellen kann, je nachdem, ob man mit den Händen oder Stöcken auf der WAVEDRUM spielt. Am Eingang des PCM-Klangerzeugers befindet sich ein Parameter, mit dem man bestimmt, welchen Einfluss die Spieldynamik (Anschlag) auf die Lautstärke und die Klangfarbe haben soll. Hiermit können Sie z.B. dafür sorgen, dass bei leichtem Anschlag nur das vom DSP bearbeitete Signal ausgegeben wird, während das PCM-Instrument erst bei zunehmend härterem Anschlag immer lauter wird.

Wenn Sie auf den Rand schlagen, sieht der Signalfluss ähnlich aus: Das Audiosignal dieses „Auslösers“ wird an den Randalgorithmus angelegt, steuert ein PCM-Instrument an und wird dann an den internen Mixer ausgegeben.

Der Fell- und Randalgorithmus sowie die PCM-Wellenform können außerdem durch das Drücken auf das Fell beeinflusst werden. Auch für das Drücken steht eine Kurve zur Verfügung, mit der bestimmt wird, wie sich der Druck auf die Lautstärke und die Klangfarbe auswirkt. Das können Sie zum Variieren des Klangs verwenden. Beispiel: Der Druck auf das Fell kann das mit dem DSP bearbeitete Signal stummschalten und gleichzeitig die PCM-Wellenform aktivieren.

Die Lautstärke und Stereoposition der verschiedenen Audiosignale können mit dem Mixer eingestellt werden. Dieses Ergebnis lässt sich vor der Ausgabe noch mit einem Hall- und Delay-Effekt würzen.

Programmstruktur von Doppelslot-Algorithmen

(siehe BS Seite v)

Doppelslot-Algorithmen beanspruchen eine höhere Rechenkapazität, weil sie zum Simulieren von akustischen Instrumenten gedacht sind.

Hier wird dem Rand und dem Fell dieselbe PCM-Wellenform zugeordnet, was die Verarbeitung einer weitaus größeren PCM-Datenmenge erlaubt.

Der Algorithmus analysiert Ihr Spiel in Echtzeit und „übersetzt“ das Ergebnis dieser Analyse in Steuerdaten für die Beeinflussung des PCM-Instruments. Hieraus ergibt sich eine weitaus natürlichere Ansprache als bei der herkömmlichen Verwendung von PCM-Wellenformen.

Programme mit einem Doppelslot-Algorithmus enthalten nur einen Algorithmus.

Dieser Algorithmus bietet einen Eingang für die Fell- und einen weiteren für die Randdaten. Diese Eingänge kombinieren (mischen) die Signale des Fells und des Randes miteinander, steuern aber keine separaten Signalquellen an.

Das PCM-Instrument wird ebenfalls sowohl vom Fell als auch vom Rand angesteuert und gilt demnach für beide.

Der Signalfluss beginnt immer beim Berühren oder Schlagen auf das Fell oder den Rand. Das Audiosignal dieses „Auslösers“ wird an den Algorithmus angelegt.

Der Algorithmus bearbeitet das eingehende Signal mit einem DSP-Verfahren und überträgt das Ergebnis zum internen Mixer. Gleichzeitig wird der „Auslöser“ analysiert und zum Ansteuern des geeigneten PCM-Instruments verwendet.

Das PCM-Instrument wertet diese Steuersignale aus und überträgt den sich daraus ergebenden Klang zum internen Mixer.

Die Signale des Fells können am Algorithmus-Eingang mit einem EQ bearbeitet werden. Außerdem können Sie auf das Fell drücken und damit die Lautstärke und Klangfarbe des PCM-Instruments beeinflussen. Hierfür steht eine Druckkurve zur Verfügung.

Die Lautstärke und Stereoposition der Audiosignale können mit dem Mixer eingestellt werden. Dieses Ergebnis lässt sich vor der Ausgabe noch mit einem Hall- und Delay-Effekt würzen.

Edit 1 – Algorithm Select (ALG): Hiermit wählen Sie den Algorithmus.

Edit 2 – Head Algorithm 1, 2 (H14, H58),

Edit 2 – Rim Algorithm 1, 2 (R14, R58): Hier können die Algorithmusparameter eingestellt werden.

Audio-Eingang und 'Loop'-Wiedergabe

Das Stereo-Audiosignal des gewählten Programms wird mit dem an der AUX IN-Buchse anliegenden Signal und der „Loop“-Wiedergabe kombiniert und zu den Ausgängen der WAVEDRUM übertragen.

Global – Common (GCR): Hier können Sie die Stereoposition, den Delay-Anteil und die Lautstärke der an der AUX IN-Buchse anliegenden Signale einstellen. Außerdem können Sie eine „Loop“-Phrase wählen, diese starten/anhalten und ihren Pegel einstellen.

Anhang

Laden der Werksvorgaben

Mit dem hier beschriebenen Verfahren können Sie die Programs der WAVEDRUM (Presets und User) sowie die Parameter des Live- und Global-Modus' auf die Werksvorgaben zurückstellen. Bei Bedarf kann auch nur einer der folgenden Parameterbereiche zurückgestellt werden.

- a) Programs und Daten des Live-Modus'
- b) Alle Parameter (Programs, Live-Modus, Global-Modus)

 Wenn Sie einen dieser Befehle ausführen, wird der betreffende Parameterbereich auf die Werksvorgaben zurückgestellt. Das bedeutet, dass Ihre eigenen Einstellungen überschrieben werden.

Nach Ausführen von b) muss das Instrument neu kalibriert werden (*siehe RH Seite 22*). Die Sensorhöhe ändert sich jedoch nicht.

1. Halten Sie den WRITE-Taster gedrückt, während Sie den Netztafter aktivieren. Wenn die „P L d“-Meldung im Display blinkt, geben Sie die Taster frei.
2. Wenn Sie die unter a) erwähnten Daten auf die Werksvorgaben zurückstellen möchten, müssen Sie den blinkenden WRITE-Taster ±1 Sekunde lang gedrückt halten.

Wenn Sie die unter b) erwähnten Daten auf die Werksvorgaben zurückstellen möchten, müssen Sie den BANK/MODE- und den blinkenden WRITE-Taster ±1 Sekunde lang gedrückt halten. Im Display blinkt die Meldung „P L R“.

Der Ladevorgang der Werkseinstellungen beginnt. Wenn der Ladevorgang beendet ist, wird „E n d“ angezeigt.

 Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden. Sonst gehen die Daten nämlich verloren.

3. Schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

Fehlersuche

Die Klänge sind anders als auf einer anderen WAVEDRUM

Wie bei den meisten Instrumenten gleicht keine WAVEDRUM exakt der anderen. Die wichtigsten Gründe hierfür sind die Stimmung, wie man darauf spielt und wie gut man sie pflegt.

Selbst bei Verwendung desselben Fells und derselben Einstellungen kann Ihre WAVEDRUM also durchaus anders klingen als die eines Bekannten.

Die WAVEDRUM ist zwar ein elektronisches Instrument, weist aber viele akustische Merkmale auf.

Die Schwingungen eines anderen Instruments lösen auf der WAVEDRUM ungewollte Noten aus

Das kann mit einer erneuten Fellkalibrierung wahrscheinlich behoben werden (*siehe RH Seite 22*).

Es kommt zu Rückkopplung

Am besten verwenden Sie die Klangregelung der Beschallungsanlage und einen Limiter, um zu verhindern, dass der Verstärker und/oder die Box beschädigt wird (*siehe BS Seite 3*).

Das kann mit einer erneuten Fellkalibrierung wahrscheinlich verhindert werden (*siehe RH Seite 22*).

Der Druck auf das Fell wird nicht ausgewertet

Ist das Fell eventuell zu straff? Wenn das Fell zu straff ist, funktioniert der Drucksensor nicht ordnungsgemäß. Stimmen Sie das Fell nach, um das Problem zu beheben (*siehe RH Seite 21*).

Eventuell muss der Drucksensor auch neu kalibriert werden (*siehe RH Seite 22*).

Das Signal der an die AUX IN-Buchse angeschlossenen Signalquelle ist unhörbar.

Haben Sie den AUX IN-Pegel im Global-Modus ordnungsgemäß eingestellt (*siehe RH Seite 7*)?

Haben Sie auf dem externen Gerät eine geeignete Lautstärke eingestellt (*siehe BS Seite 6*)?

Stimmen die Verbindungen? Haben Sie das Instrument eingeschaltet (*siehe BS Seite 6*)?

Technische Daten

Dynamischer Percussion-Synthesizer

Algorithmen: Einzelslot 26, Doppelslot 34

PCM-Instrumente: Fell: 200, Rand: 200

Speicher: 400 (200x Anwender, 200x Preset)

Loops: 140

Effekte: Reverb, Delay

Bedienelemente: VOLUME-Regler, WRITE-Taster, Taster-1–4, BANK/MODE-Taster, VALUE-Regler

Ein- und Ausgänge: Output L, R (Mono-Klinkenbuchse), Kopfhörer (Stereo-Miniklinkenbuchse), AUX IN (Stereo-Miniklinkenbuchse)

Anzeige: 3 Zeichen, 7 Segmente, LED

Sampling-Frequenz: 48kHz

A/D-, D/A-Wandlung: 24 Bit

Stromversorgung: DC9V 1,7A

Abmessungen (B x T x H): 344×349×75mm

Gewicht: 2,0kg

Lieferumfang: Netzteil, Stimmschlüssel, Inbusschlüssel, „Accessory Disc“ mit PDF-Anleitungen (Blitzstart, Referenzhandbuch)

Sonderzubehör: Percussion-Stativ ST-WD

Hartschalenkoffer HC-WD

Gigbag SC-WD

Mobiler Monitorverstärker (mit Stromversorgung)

MMA130

* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Voice Name List

Programs

| No. | Program | Head | | Rim | |
|---------------------------|--------------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| | | Algo. | Inst. | Algo. | Inst. |
| Real Instrument | | | | | |
| 0 | Snare 1 (Double-size) | 29 | - | - | - |
| 1 | Snare 2 (Double-size) | 30 | - | - | - |
| 2 | Snare 3 (Double-size) | 31 | - | - | - |
| 3 | Velo Ambi Snare | 19 | 17 | 2 | 12 |
| 4 | Multi Powerful Tom | 5 | 22 | 24 | 21 |
| 5 | Krupa Abroad | 2 | 26 | 7 | 10 |
| 6 | Pitched Toms w/Cowbell | 19 | 24 | 4 | 22 |
| 7 | Ambi Taiko | 9 | 23 | 19 | 12 |
| 8 | Viking War Machine | 12 | 34 | 9 | 20 |
| 9 | Vintage Electronic Toms | 26 | 31 | 2 | 14 |
| 10 | Okonkolo → Iya Dynamics | 10 | 60 | 18 | 21 |
| 11 | Iya Boca/Slap Dynamics | 10 | 58 | 14 | 29 |
| 12 | Itotele Boca | 10 | 59 | 18 | 29 |
| 13 | Talk Drum | 17 | 29 | 24 | 31 |
| 14 | Apocalypse Now | 25 | 28 | 7 | 26 |
| 15 | Djembe (Double-size) | 34 | - | - | - |
| 16 | Djembe | 19 | 52 | 2 | 34 |
| 17 | BigHand Cowbell | 10 | 7 | 2 | 41 |
| 18 | Bongo (Double-size) | 28 | - | - | - |
| 19 | Conga (Double-size) | 27 | - | - | - |
| 20 | Tricky Lo Conga / Shaker | 3 | 44 | 18 | 54 |
| 21 | Conga Circle | 19 | 42 | 22 | 25 |
| 22 | Congo Bells & Rattle | 19 | 43 | 18 | 35 |
| 23 | Timbales Lo/Hi + Paila (Rim) | 19 | 66 | 10 | 38 |
| 24 | Timbale + Paila (Double-size) | 32 | - | - | - |
| 25 | Samba Snare & Agogo (Rim) | 22 | 18 | 18 | 36 |
| 26 | Guero, Mambo Set | 19 | 68 | 18 | 53 |
| 27 | Reco Reco, Mambo Set | 19 | 69 | 18 | 39 |
| 28 | Hot Salsa Combo | 22 | 39 | 19 | 27 |
| 29 | Shaker & Triangle | 8 | 41 | 18 | 55 |
| 30 | Surdo | 3 | 70 | 17 | 62 |
| 31 | Pandeiro | 22 | 71 | 18 | 76 |
| 32 | Rek | 10 | 73 | 22 | 59 |
| 33 | Metal Dumbek | 10 | 74 | 6 | 30 |
| 34 | Darabuka WD Dynamics | 17 | 63 | 22 | 61 |
| 35 | Tabla Drone | 14 | 77 | 13 | 75 |
| 36 | Shaken Udus | 1 | 75 | 1 | 52 |
| 37 | Udu Udu | 1 | 7 | 1 | 51 |
| 38 | Cajon (Double-size) | 33 | - | - | - |
| 39 | Flamenco Castanet & Tap | 22 | 67 | 18 | 67 |
| 40 | Taiko & Tsuzumi (Pressure) | 10 | 78 | 6 | 68 |
| 41 | Wa-Daiko | 12 | 80 | 2 | 64 |
| 42 | Eastern Velo Cym Drum | 9 | 82 | 21 | 12 |
| 43 | Timpani Lo/Hi Orch Cymbal | 17 | 81 | 18 | 71 |
| 44 | China/Splash Set for Drummer | 15 | 83 | 18 | 69 |
| 45 | Mini TamTam/Gong for Drummer | 9 | 84 | 15 | 73 |
| Pitched Instrument | | | | | |
| 46 | Jews Harp | 16 | 100 | 9 | 65 |
| 47 | Berimbau | 18 | 40 | 11 | 83 |
| 48 | Pressure Wah Drum | 24 | 32 | 16 | 87 |
| 49 | Steel Drum (F-A-B ⁺ -C-F) | 10 | 36 | 10 | 50 |
| 50 | Broken Kalimba | 7 | 50 | 22 | 32 |

| No. | Program | Head | | Rim | |
|--|---------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| | | Algo. | Inst. | Algo. | Inst. |
| 51 | Balafon | 7 | 51 | 25 | 81 |
| 52 | Gamelan | 9 | 76 | 18 | 63 |
| 53 | EthnoOpera | 7 | 61 | 15 | 72 |
| 54 | Koto Suite | 20 | 79 | 20 | 66 |
| 55 | Compton Kalling | 20 | 5 | 22 | 15 |
| 56 | Wind Bonga | 7 | 8 | 19 | 28 |
| 57 | Personality Split | 7 | 10 | 16 | 78 |
| Bass Drum/Snare Drum split | | | | | |
| 58 | Snare/Kick 1 (Double-size) | 35 | - | - | - |
| 59 | Snare/Kick 2 (Double-size) | 36 | - | - | - |
| 60 | Kick The Synth | 4 | 11 | 4 | 1 |
| 61 | D&B Synth | 4 | 16 | 23 | 85 |
| 62 | Voice Perc. BD/SD/HH | 7 | 13 | 18 | 74 |
| 63 | Harmonic Kikodus | 1 | 9 | 1 | 16 |
| 64 | Powerful Udu & Snare | 1 | 38 | 10 | 6 |
| 65 | Kick & Snare Combo: Orchestral | 26 | 14 | 22 | 9 |
| 66 | Orky Perky Duet | 7 | 19 | 7 | 84 |
| 67 | Kenya Street Rap | 9 | 5 | 22 | 8 |
| 68 | Drum Whistler | 25 | 3 | 16 | 2 |
| 69 | Kick & Snare Combo: Pop | 26 | 15 | 22 | 5 |
| 70 | Movin'Air Club Beat | 11 | 2 | 11 | 17 |
| 71 | AlienCommunication | 4 | 12 | 4 | 79 |
| 72 | Drums and Keys | 2 | 10 | 4 | 78 |
| Synth | | | | | |
| 73 | The Thinking Man | 25 | 98 | 5 | 7 |
| 74 | Club India 120bpm | 13 | 92 | 21 | 60 |
| 75 | Dance Hit Drone (Key of F) | 2 | 37 | 14 | 86 |
| 76 | The Serengeti | 5 | 53 | 10 | 11 |
| Original Wavedrum Taste | | | | | |
| 77 | Water SE | 9 | 45 | 15 | 94 |
| 78 | Angry Gods | 17 | 62 | 25 | 82 |
| 79 | Dancing with Tigers | 3 | 4 | 14 | 13 |
| 80 | Yoga Breathing Drum | 17 | 35 | 21 | 40 |
| 81 | Bass Canyon | 19 | 1 | 10 | 17 |
| 82 | DDL Mystic Jam | 10 | 30 | 3 | 23 |
| 83 | Epic Film Toms | 9 | 33 | 10 | 19 |
| 84 | DonHya And | 23 | 7 | 23 | 93 |
| 85 | Suikin '09 | 23 | 85 | 2 | 95 |
| 86 | 3624 | 26 | 6 | 1 | 90 |
| SE | | | | | |
| 87 | Cold Wind | 4 | 7 | 2 | 77 |
| 88 | Always a Mystery | 4 | 99 | 3 | 26 |
| 89 | Aliens in the Basement | 15 | 91 | 23 | 24 |
| 90 | When the Clock Strikes 12 | 15 | 97 | 23 | 4 |
| 91 | Tom the Robot | 19 | 25 | 9 | 37 |
| 92 | Night Market | 10 | 96 | 15 | 36 |
| 93 | Industrial Perc | 10 | 93 | 18 | 91 |
| 94 | Industrial BD/SD/HH/Cym | 10 | 94 | 18 | 92 |
| 95 | Vinyl Drummer | 7 | 89 | 23 | 18 |
| 96 | Creepin' | 17 | 88 | 24 | 58 |
| 97 | Rainy Day Drum (Rim Velo SW) | 10 | 90 | 18 | 80 |
| 98 | The Forest Drum | 10 | 27 | 19 | 48 |
| 99 | MAYA | 13 | 95 | 23 | 3 |
| Real Simulation of Middle East Instrument | | | | | |
| 100 | Darabuka Ensemble (Double-size) | 38 | - | - | - |
| 101 | Darabuka (Double-size) | 37 | - | - | - |
| 102 | Darabuka Tarkish (Double-size) | 39 | - | - | - |
| 103 | Daf (Double-size) | 41 | - | - | - |
| 104 | Daf Iranian (Double-size) | 44 | - | - | - |
| 105 | Daf Egyptian | 22 | 110 | 18 | 119 |
| 106 | Iranian Hard Daf - Lo | 10 | 109 | 18 | 121 |

| No. | Program | Head | | Rim | |
|---|----------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| | | Algo. | Inst. | Algo. | Inst. |
| 107 | Tar (Double-size) | 40 | - | - | - |
| 108 | Bendir (Double-size) | 45 | - | - | - |
| 109 | Dark Bendir | 12 | 112 | 10 | 106 |
| 110 | Big Bendir | 1 | 111 | 15 | 124 |
| 111 | Doyra (Double-size) | 42 | - | - | - |
| 112 | Req (Double-size) | 43 | - | - | - |
| 113 | Req-Clap Set | 19 | 130 | 18 | 133 |
| 114 | Big Req | 10 | 129 | 1 | 120 |
| 115 | Sagat Egyptian | 18 | 131 | 8 | 125 |
| 116 | Bells and Sagat | 18 | 132 | 8 | 128 |
| 117 | Tabil | 12 | 108 | 2 | 111 |
| 118 | Katim | 10 | 117 | 10 | 110 |
| 119 | Nakrazan | 19 | 118 | 1 | 113 |
| 120 | Bongos Hi/Lo | 19 | 114 | 19 | 136 |
| 121 | Zeer & Tweasat | 19 | 115 | 18 | 129 |
| 122 | Zeer Pitched | 19 | 116 | 18 | 121 |
| 123 | Khishbah | 25 | 123 | 19 | 115 |
| 124 | Sagool Combination | 22 | 120 | 5 | 118 |
| Creative Sound of Middle East Instrument | | | | | |
| 125 | Katim Gated | 10 | 107 | 7 | 108 |
| 126 | Tantan-Katim | 10 | 128 | 19 | 109 |
| 127 | Group Percussion | 12 | 127 | 19 | 135 |
| 128 | Asma Davul Electronic | 26 | 121 | 15 | 116 |
| 129 | Mix Doholla-Drum | 26 | 106 | 22 | 104 |
| 130 | Daf Pitched | 7 | 119 | 10 | 105 |
| 131 | Ceramic Mini Dbk | 1 | 101 | 1 | 124 |
| 132 | Egyptian String | 13 | 135 | 13 | 132 |
| 133 | Egyptian Playground | 13 | 126 | 19 | 112 |
| Real Simulation of Non Middle East Instrument | | | | | |
| 134 | Ghatam | 1 | 125 | 1 | 117 |
| 135 | Shekele | 22 | 136 | 18 | 137 |
| Synthy Simulation of Middle East Instrument | | | | | |
| 136 | Voice Percussion | 25 | 148 | 18 | 150 |
| 137 | White Blocks | 22 | 143 | 22 | 130 |
| 138 | Minimal Logs | 23 | 137 | 17 | 131 |
| 139 | Tar Drum Kit | 12 | 146 | 19 | 107 |
| 140 | Unhappy Camels | 14 | 124 | 10 | 127 |
| 141 | Suspicious Eyes | 19 | 122 | 18 | 122 |
| 142 | Darabuka Roll | 10 | 104 | 7 | 102 |
| 143 | World DnB K/H/S | 6 | 134 | 19 | 122 |
| 144 | The Price of Oil | 10 | 113 | 5 | 114 |
| SFX | | | | | |
| 145 | Breathe in the Amber | 4 | 141 | 2 | 141 |
| 146 | Wind Chimes | 23 | 144 | 18 | 140 |
| 147 | Bottle Synth | 5 | 142 | 1 | 142 |
| 148 | Rain Stick | 18 | 140 | 18 | 134 |
| 149 | Border Crossing | 10 | 105 | 21 | 123 |
| Real Instrument | | | | | |
| 150 | Snare 4 Piccolo (Double-size) | 50 | - | - | - |
| 151 | Snare 5 12" (Double-size) | 49 | - | - | - |
| 152 | Snare 6 Acryl (Double-size) | 47 | - | - | - |
| 153 | Snare 7 Z (Double-size) | 46 | - | - | - |
| 154 | Snare 8 Deep Shell (Double-size) | 48 | - | - | - |
| 155 | Djembe Cowskin Hi (Double-size) | 55 | - | - | - |
| 156 | Djembe Cowskin Lo (Double-size) | 56 | - | - | - |
| 157 | Djembe Fiber (Double-size) | 54 | - | - | - |
| 158 | Dundunba | 12 | 176 | 2 | 190 |
| 159 | Bata Drums | 19 | 174 | 19 | 174 |
| 160 | Shekere 2 | 7 | 156 | 19 | 157 |
| 161 | Quinto Wood (Double-size) | 51 | - | - | - |
| 162 | Conga Wood (Double-size) | 52 | - | - | - |

| No. | Program | Head | | Rim | |
|----------------------------|------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| | | Algo. | Inst. | Algo. | Inst. |
| 163 | Tumba Wood (Double-size) | 53 | - | - | - |
| 164 | Timbale 2 Hi | 10 | 177 | 2 | 177 |
| 165 | Timbale 2 Lo | 12 | 178 | 2 | 188 |
| 166 | Pandeiro 2 | 17 | 164 | 18 | 165 |
| 167 | Samba Suite | 26 | 163 | 19 | 189 |
| 168 | Surdo 2 | 12 | 160 | 2 | 161 |
| 169 | Hiradaiko | 12 | 180 | 10 | 179 |
| 170 | Okedaiko | 17 | 182 | 10 | 181 |
| 171 | Shimedaiko | 19 | 181 | 19 | 180 |
| 172 | Taiko & Chappa | 12 | 183 | 8 | 191 |
| 173 | Snake Drum | 26 | 184 | 22 | 166 |
| 174 | Octave'n Tom | 17 | 154 | 2 | 184 |
| 175 | Wild Rotate Tom | 7 | 155 | 22 | 151 |
| 176 | Cajon 2 (Double-size) | 57 | - | - | - |
| 177 | Acoustic Kit (Double-size) | 58 | - | - | - |
| 178 | Djembe Lo-Fi | 10 | 173 | 10 | 173 |
| 179 | Flange Hi Timbal | 19 | 179 | 9 | 178 |
| 180 | Portamento Tambourine | 9 | 162 | 9 | 187 |
| 181 | Talking Frame Drum | 12 | 161 | 12 | 156 |
| Pitched Instrument | | | | | |
| 182 | Mill-Tn Finger Random | 5 | 168 | 9 | 171 |
| 183 | Clicket Log Drum | 10 | 170 | 23 | 160 |
| 184 | Balafon 2 | 21 | 167 | 21 | 158 |
| 185 | Jegog | 21 | 166 | 24 | 167 |
| 186 | Berimbau 2 | 11 | 172 | 18 | 159 |
| 187 | Thunder Theater | 7 | 193 | 18 | 192 |
| 188 | Sneaky Pursuit | 21 | 171 | 21 | 200 |
| Bass Drum/Snare Drum split | | | | | |
| 189 | Dub Step Kit | 15 | 151 | 7 | 199 |
| 190 | Angry Man (K+S Dub) | 18 | 199 | 18 | 153 |
| 191 | World Party (K+S Moombahton) | 14 | 152 | 19 | 154 |
| 192 | Piggy (DubStep K/S/Hats) | 21 | 153 | 10 | 155 |
| Bass | | | | | |
| 193 | Bass 1 (Reso Bass) | 5 | 197 | 10 | 183 |
| 194 | Bass 2 (Analog Bass) | 10 | 198 | 10 | 183 |
| SFX | | | | | |
| 195 | Spacy SFX | 10 | 195 | 14 | 196 |
| 196 | The Night of the Storm | 2 | 191 | 2 | 193 |
| 197 | Praying for Rain | 17 | 192 | 18 | 195 |
| 198 | Meditation Ball | 2 | 187 | 2 | 186 |
| 199 | Terminator 2048 | 10 | 196 | 15 | 198 |

Live mode

| Button | Program |
|--------|-------------------------------------|
| Bank-a | |
| 1 | 157 Djembe Fiber (Double-size) |
| 2 | 152 Snare 6 Acryl (Double-size) |
| 3 | 182 Mill-Tn Finger Random |
| 4 | 190 Angry Man (K+S Dub) |
| Bank-b | |
| 1 | 100 Darabuka Ensemble (Double-size) |
| 2 | 175 Wild Rotate Tom |
| 3 | 197 Praying for Rain |
| 4 | 164 Timbale 2 Hi |
| Bank-c | |
| 1 | 74 Club India 120bpm |
| 2 | 162 Conga Wood (Double-size) |
| 3 | 106 Iranian Hard Daf - Lo |
| 4 | 199 Terminator 2048 |

Algorithms

PCM Instruments

| No. | Algorithm |
|-----|------------------------------|
| 1 | Udu |
| 2 | Temple |
| 3 | WoodDrum |
| 4 | Analog |
| 5 | Arimbao |
| 6 | Sawari-A |
| 7 | WindDrum |
| 8 | Triangle |
| 9 | Water |
| 10 | BigHand |
| 11 | Steel ST |
| 12 | Mo'Daiko |
| 13 | Sawari-B |
| 14 | Tabla |
| 15 | Gong |
| 16 | Wah Harp |
| 17 | TalkDrum |
| 18 | Jingle |
| 19 | Bonga |
| 20 | Koto |
| 21 | Bamboo |
| 22 | JingDrum |
| 23 | Don-Hya |
| 24 | Mariko |
| 25 | Upo |
| 26 | 1812 |
| 27 | Conga |
| 28 | Bongo |
| 29 | Snare Drum 1 |
| 30 | Snare Drum 2 |
| 31 | Snare Drum 3 |
| 32 | Timbales |
| 33 | Cajon |
| 34 | Djembe |
| 35 | BassDrum+SnareDrum 1 |
| 36 | BassDrum+SnareDrum 2 |
| 37 | Darabuka |
| 38 | Darabuka ensemble |
| 39 | Darabuka Turkish |
| 40 | Tar |
| 41 | Daf |
| 42 | Doyra |
| 43 | Req |
| 44 | Daf Iranian |
| 45 | Bendir |
| 46 | Snare (Z) 14"x6.5" |
| 47 | Snare (Acrylic) 14"x6.5" |
| 48 | Snare (Wood) 14"x7.5" |
| 49 | Snare (Wood) 12"x6" |
| 50 | Piccolo Snare (Brass) 13"x4" |
| 51 | Quinto (Wood) |
| 52 | Conga (Wood) |
| 53 | Tumba (Wood) |
| 54 | Djembe (Fiber) |
| 55 | Djembe (CowSkin Hi) |
| 56 | Djembe (CowSkin Lo) |
| 57 | Cajon 2 |
| 58 | Bass Drum+Snare Drum 3 |
| 59 | Bass Drum+Snare Drum 4 |
| 60 | Bass Drum+Snare Drum 5 |

| No. | Head PCM Instrument |
|-----|-------------------------|
| 1 | Multi Tubb Kick |
| 2 | Dance Kicks w/reverse |
| 3 | Whistle Kick |
| 4 | Tubby Kick /TOM |
| 5 | 88 Hat/Kick |
| 6 | Kick 99 |
| 7 | BD Ambi |
| 8 | BD Dry |
| 9 | Kick & Snare |
| 10 | Dance Kick & Snare 2 |
| 11 | Kick, Snare & Hat |
| 12 | Dance BD & 99 SD |
| 13 | Voice BD/SD/HH |
| 14 | Orch SD to Orchestra BD |
| 15 | SD to BD |
| 16 | Dance BD & SD |
| 17 | Velo Ambi Snare |
| 18 | Samba Snare |
| 19 | Orch Snare w/ Cym |
| 20 | Hand Claps |
| 21 | Kompton Klaps |
| 22 | Multi Powerful Tom |
| 23 | Ambi Drum |
| 24 | Two Pitched Tom |
| 25 | Rock Toms |
| 26 | Brushes 3 Toms |
| 27 | Low Tom/ velo Forest |
| 28 | Tom Vintage Hi |
| 29 | Tom Soul |
| 30 | Mark Tree Chord w/Thump |
| 31 | E.Tom Velo Set |
| 32 | Tiki Tiki Tom Tom |
| 33 | Epic Hi-Toms Head |
| 34 | Low War Tom Rim |
| 35 | Guitar and Ghost |
| 36 | Steel Drum (F-A-Bb-C-F) |
| 37 | Mouth Harp C Drone |
| 38 | Shaker/Kick |
| 39 | Shaker to Clave |
| 40 | Caxixi |
| 41 | Triangle |
| 42 | Conga Clap |
| 43 | Conga Hi-Close/Open |
| 44 | Bassish Lo Conga |
| 45 | Conga Lo-Basstone |
| 46 | Conga Gliss |
| 47 | Low Conga |
| 48 | Super Conga |
| 49 | Tumba Open |
| 50 | Broken Kalimba |
| 51 | Balafon |
| 52 | Djembe |
| 53 | Dynamic Djembe |
| 54 | Djembe Closed Slap |
| 55 | Iya Boca Choke |
| 56 | Boca Open |
| 57 | Iya Chacha UP |
| 58 | Iya Boca Open+Slap |
| 59 | Itotele Boca Open |
| 60 | Okonkolo -> Iya (Open) |

| No. | Head PCM Instrument |
|-----|--------------------------|
| 61 | Tom/Iya Drum Corps |
| 62 | Itotele/Iya Mix |
| 63 | Darbuka Head |
| 64 | Paila Lo |
| 65 | Paila Hi |
| 66 | Lo Hi Timbales |
| 67 | Castanet |
| 68 | Guiro |
| 69 | RecoReco 4 Velo |
| 70 | Surdo Open |
| 71 | Pandeiro |
| 72 | Tambourine |
| 73 | Rek Head |
| 74 | Rek |
| 75 | Udu/ Shaker |
| 76 | Gamelan |
| 77 | Tabla"Tele" |
| 78 | Japanese Tsuzumi |
| 79 | Tsuzumi 2 |
| 80 | Oodaiko |
| 81 | Timpani Lo/Hi |
| 82 | Velo Splash Cym |
| 83 | New China Cymbal |
| 84 | Mini TamTam |
| 85 | Bells |
| 86 | Jingle |
| 87 | Metal tree |
| 88 | Fly in Jungle |
| 89 | Vinyl Crash |
| 90 | Rainy Day Bird |
| 91 | Low Bull Roar Loop |
| 92 | Synth Stab (Key of C) |
| 93 | Industry |
| 94 | Industrial BD/SD/HH |
| 95 | Industs |
| 96 | Industry Hit |
| 97 | Shaker & Church Bell |
| 98 | Synthy G Melody |
| 99 | Velo Vocoder |
| 100 | Berimbau Attack |
| 101 | Tiny Darabuka |
| 102 | Darabuka Bend |
| 103 | Darabuka Grace Hit |
| 104 | Egypt Drb Roll Center |
| 105 | Darabuka Tek to Vox Kick |
| 106 | Doholla Center |
| 107 | Katim Center |
| 108 | Tabil Open |
| 109 | Daf 21" Hard Bak |
| 110 | Daf Tek Egypt |
| 111 | Big Bendir 14" |
| 112 | Bendir Dum |
| 113 | Low Pitch ADDum 3VS |
| 114 | Bongos Low |
| 115 | Zeer |
| 116 | Zeer Pitch Head |
| 117 | Katim |
| 118 | Nakrazan |
| 119 | Tar Snip |
| 120 | Sagool Head |
| 121 | Asma Davul Head |
| 122 | Gulf Jam Set 3VS |
| 123 | Khishbah |

| No. | Head PCM Instrument |
|-----|---------------------------|
| 124 | Wacky 3VS Khishbah |
| 125 | Yahal Dum |
| 126 | World DnB 2A |
| 127 | Group Drums |
| 128 | Tantan |
| 129 | Req Center |
| 130 | Req Egypt |
| 131 | Sagat Egypt |
| 132 | Sagat Bells |
| 133 | Sagat Dynamic Head |
| 134 | World DnB 1A |
| 135 | Ghost Note |
| 136 | Rattle Maracas |
| 137 | Caxixi Off Beat |
| 138 | Angklung |
| 139 | Steel Drum 2 |
| 140 | Rain Stick 1 |
| 141 | Heart Beat Breath |
| 142 | Synth Perc |
| 143 | Noise Scale |
| 144 | Bell Tree |
| 145 | SD-HH |
| 146 | Two Brushed Toms |
| 147 | Tom Mid |
| 148 | Tuunn |
| 149 | Hey! Zil |
| 150 | SFX - Rim |
| 151 | Dub Step Kit |
| 152 | Moombah Snare&Hits |
| 153 | Dub Step Snare&Bass |
| 154 | Octave'n Tom |
| 155 | Rotate Tom |
| 156 | Shekere 2 |
| 157 | Shekere 2 |
| 158 | Shaker2 |
| 159 | Caxixi2 |
| 160 | Surdo |
| 161 | Frame Drum Tek |
| 162 | Frame Drum/w jingle |
| 163 | Pande-Tambo-Surdo |
| 164 | Pandeiro 2 Open |
| 165 | Wood blocks |
| 166 | Log drum |
| 167 | Balafon 2 |
| 168 | Mill-Tn Finger Random |
| 169 | Mill-Tn Rute |
| 170 | Clicket Log Drum |
| 171 | VibraMarimba VS Chordplay |
| 172 | Berimbau 2 |
| 173 | Djembe Lo-Fi |
| 174 | Bata Left |
| 175 | Bata Right |
| 176 | Dundunba |
| 177 | Timbale 2 Hi |
| 178 | Timbale 2 Lo |
| 179 | Natural Hi Timbal |
| 180 | Hiradaiko |
| 181 | Shimedaiko |
| 182 | Okedaiko |
| 183 | Nagadoudaiko |
| 184 | H-Eccs Crash |
| 185 | HH for Basses |
| 186 | Stacked Cymbal |

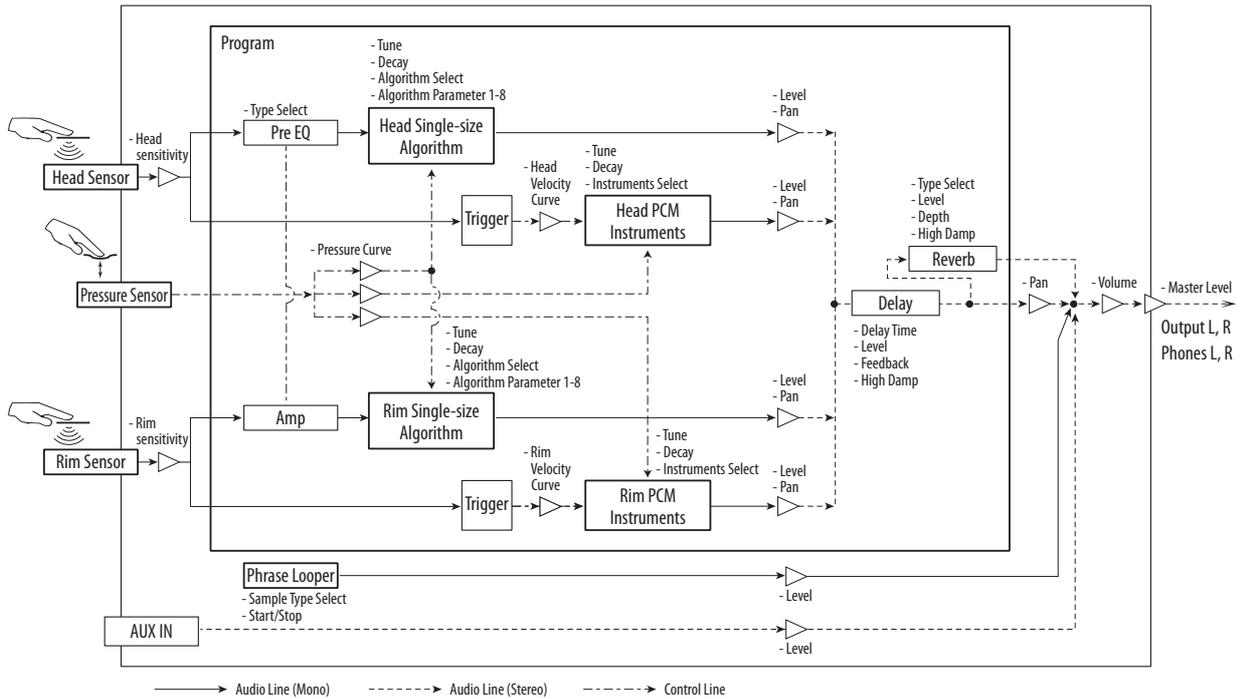
| No. | Head PCM Instrument |
|-----|----------------------|
| 187 | Finger Cymbal |
| 188 | Wind Chime |
| 189 | Jingle Roll |
| 190 | Chappa |
| 191 | Ocean Wave |
| 192 | Thunder |
| 193 | Rain&Thunder Drum VS |
| 194 | Rain |
| 195 | Spacy SFX |
| 196 | Seq Computer 7xVS |
| 197 | Bass 1 (Reso Bass) |
| 198 | Bass 2 (Analog Bass) |
| 199 | Dub Step Snare&Hits |
| 200 | Synth Hit +SD |

| No. | Rim PCM Instrument |
|-----|-------------------------|
| 1 | Multi Pitched BDs |
| 2 | 2 Tone Dance Kick |
| 3 | Kick 99 |
| 4 | Snare 3 Velo |
| 5 | SD Dance |
| 6 | Velo 99 SD |
| 7 | Hat/Dance Snare |
| 8 | Cybernetik SD |
| 9 | Orchestra SD |
| 10 | Brush Swirls |
| 11 | Deep Tom Tom (Key of C) |
| 12 | Ambi Rim |
| 13 | Dance Clap |
| 14 | Hand Claps |
| 15 | Kompton Klaps |
| 16 | Kick & Snare |
| 17 | Dance Kick & Snare 1 |
| 18 | Dance Kick & Snare 2 |
| 19 | Epic Lo-Toms Rim |
| 20 | War Toms Head |
| 21 | Jazz Tom |
| 22 | Cowbell |
| 23 | Bongoish |
| 24 | Hi Bongoish |
| 25 | Conga Gliss |
| 26 | Low Conga |
| 27 | Super Conga |
| 28 | Tumba Open |
| 29 | Iya Boca Choke |
| 30 | Boca Open |
| 31 | Iya Chacha UP |
| 32 | Broken Kalimba |
| 33 | Log drum |
| 34 | Djembe Closed Slap |
| 35 | Agogo/Cuica |
| 36 | Agogo |
| 37 | Tambourine |
| 38 | Paila Lo |
| 39 | Paila Hi |
| 40 | Timbale Attack |
| 41 | Timbales Lo-Paila |
| 42 | Lo Hi Timbales |
| 43 | Castanet |
| 44 | Guiro |
| 45 | RecoReco 4 Velo |
| 46 | Pandeiro |

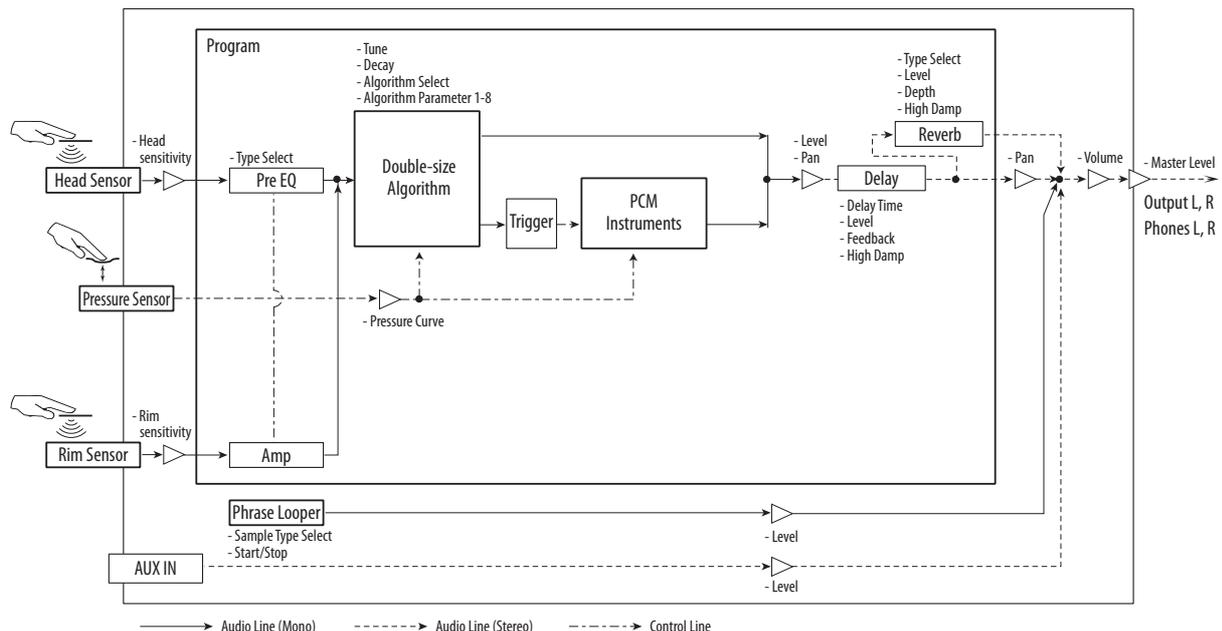
1-26: Single-size, 27-60: Double-size

Program structure for Single-size/ Double-size Algorithms

Single-size Algorithm Type



Double-size Algorithm Type



WICHTIGER HINWEIS FÜR KUNDEN

Dieses Produkt wurde unter strenger Beachtung von Spezifikationen und Spannungsanforderungen hergestellt, die im Bestimmungsland gelten. Wenn Sie dieses Produkt über das Internet, per Postversand und/oder mit telefonischer Bestellung gekauft haben, müssen Sie bestätigen, dass dieses Produkt für Ihr Wohngebiet ausgelegt ist.

WARNUNG: Verwendung dieses Produkts in einem anderen Land als dem, für das es bestimmt ist, verwendet wird, kann gefährlich sein und die Garantie des Herstellers oder Importeurs hinfällig lassen werden. Bitte bewahren Sie diese Quittung als Kaufbeleg auf, da andernfalls das Produkt von der Garantie des Herstellers oder Importeurs ausgeschlossen werden kann.

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan