glish

# DTXTREME S DRUM TRIGGER MODULE

OWNER'S MANUAL MODE D'EMPLOI BEDIENUNGSANLEITUNG MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUALE DELL'UTENTE

	ے س	
DC IN 12V STANDBY + = 0N DIGITAL USB FOOT SW HI-HAT CONTROL L/MONO R 1 2 3 4 5 6 IN OUT THRU OUTPUT INDIVIDUAL OUTPUT MIDI	Français	
	Deutsch	
PLAY INGGER PLAY	Español	
MIN MAIN OUT PHONES CLICK ACCOMP SHARE KICK TOM PI-HAT CYMBAL MISC	Italiano	

### SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

#### WARNING:

Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

#### SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

#### NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

#### **ENVIRONMENTAL ISSUES:**

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following: **Battery Notice:** 

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

#### Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

#### **Disposal Notice:**

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

#### NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom panel of the product. The name plate lists the product's model number, power requirements, and other information. The serial number is located on the bottom panel. Please record the model number, serial number, and date of purchase in the spaces provided below, and keep this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

**Purchase Date** 

### PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (others)





# VORSICHTSMASSNAHMEN

### BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

\* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.

### 🎦 WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

### Stromversorgung/Netzadapter

- Verwenden Sie ausschlie
  ßlich die f
  ür das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-5C oder PA-5D oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jernand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

### Öffnen verboten!

 Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der N\u00e4he von W\u00e4rmequellen, etwa Heizk\u00f6rpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht \u00fcberm\u00e4\u00e5ng gund besch\u00e4digen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenst\u00e4nde darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, dar\u00fcber stolpern oder etwas dar\u00fcber rollen k\u00f6nnte.

# 🗥 VORSICHT

### **Gefahr durch Wasser**

- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der N\u00e4he von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Beh\u00e4lter mit Fl\u00fcssigkeiten darauf, die herausschwappen und in \u00fcfnungen hineinflie\u00dfen k\u00f6nnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

### Brandschutz

 Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

### Falls Sie etwas ungewöhnliches am Gerät bemerken

 Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

### Stromversorgung/Netzadapter

- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

### Aufstellort

- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie nur den Regal Ständer, der bzw. das für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
- Stellen Sie keine Gegenstände vor die Entlüfungsöffnung des Instruments, da hierdurch eine einwandfreie Belüftung der Bauteile im Innern behindert werden und das Instrument überhitzen könnte.

#### Anschlüsse

 Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

#### Wartung

 Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch inprägnierte Wischtücher.

#### Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen der des Bedienfeldes. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht länge Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

#### Speicherschutzbatterie

 In diesem Instrument befindet sich eine lithiumhaltige Speicherschutzbatterie. Wenn Sie das Netzkabel aus der Steckdose ziehen, bleiben die internen Daten erhalten. Diese Daten gehen jedoch verloren, wenn die Speicherschutzbatterie vollständig entladen ist. Falls die Spannung der Speicherschutzbatterie zu gering wird, wird auf dem LCD der Eintrag "Battery voltage is Iow" angezeigt. Speichern Sie in einem solchen Fall die Daten sofort auf einer Speicherkarte (SmartMedia)/ einem externen Speichermedium, wie z.B. dem MIDI Data Filer MDF3 von Yamaha, und lassen Sie die Speicherschutzbatterie vom autorisierten Yamaha-Kundendienst ersetzen.

### Sichern von Daten

#### Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

 DRAM-Daten gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung des Instruments ausschalten. Speichern Sie die Daten auf einer Speicherkarte (SmartMedia)/einem externen Speichermedium, wie z.B. dem MIDI Data Filer MDF3 von Yamaha.

#### Erstellen von Sicherungskopien Speicherkarten (SmartMedia)/ externen Medien

 Wir empfehlen Ihnen, wichtige Daten doppelt auf zwei Speicherkarten (SmartMedia)/externen Medien zu sichern, um bei Beschädigung eines Mediums keinen Datenverlust zu erleiden.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Auch wenn sich der Netzschalter in der "STANDBY"-Position, weist das Instrument noch einen minimalen Stromverbrauch auf. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

Achten sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

# Einführung

Vielen Dank für den Kauf des Yamaha DTXTREME IIs Schlagzeug-Trigger-Moduls. Das neue DTXTREME IIs (im Folgenden bezeichnet als DTXTREME IIs) enthält den hochrenommierten AWM2 Tongenerator und Musiksequenzer. Zusätzlich zu den Funktionen seines Vorgängers stellt das DTXTREME IIS volle Unterstützung für die aktuellen Yamaha Trigger-Produkte zur Verfügung, und weist außerdem einen neuen USB-Anschluss für MIDI-Verbindungen auf (zusätzlich zu den traditionellen MIDI-Anschlüssen) – und hat eine eingebaute Sampling-Funktion, mit der Sie Ihre eigenen Schlagzeugklänge erzeugen können. Mit all diesen Funktionen stellt das DTXTREME IIS ein ideales Trigger-basiertes Musiksystem dar, wobei dem Schlagzeuger eine der besten Lösungen geboten wird für das Üben zu Hause, das Probenspiel im Studio, sowie Aufführungen auf der Bühne. Bitte lesen Sie diese Anleitung vollständig durch, um alle Funktionen Ihres neuen Instrumentes kennenzulernen. Behalten Sie diese Anleitung griffbereit, um schnell darin nachschlagen zu können.



#### Wie Sie diese Anleitung verwenden

Diese Anleitung beschreibt alle Eigenschaften und Aspekte des DTXTREME IIs — zum **Spielen** (Seite 22), **Bearbeiten** (Seite 33), und allgemeine Eigenschaften, oder **Utility-Funktionen** (Seite 73). Schlagen Sie hier nach, um das Instrument kennenzulernen:

- Inhaltsverzeichnis (Seite 9) um nach Themen und Funktionen zu suchen
- Bedienungsoberfläche (Seite 10) um jede Funktion auf der Geräteoberfläche auf den ersten Blick zu verstehen
- INDEX (Seite 97) um eine spezielle Funktion mit Hilfe von Schlagwörtern und Parameter-Namen nachzuschlagen
- Querverweise im Text zwecks zusammenhängender Informationen über bestimmte Themen

Außerdem werden die folgenden Piktogramme verwendet, um bestimmte Arten wichtiger Information anzuzeigen:

Beschreibt weitere detaillierte Information über ein Thema.



Descriteiot weitere detaimerte information über ein Thema.

Zeigt spezielle Vorsichtsmaßnahmen und Informationen an, um Datenverlust und Schaden am Instrument zu vermeiden, usw.

## Inhalt der Verpackung

DTXTREME IIs

UWechselstromnetzadapter (PA-5C oder PA-5D)

Bedienungsanleitung

Daten-Liste

□ Installationshandbuch des DTXTREME IIs

CD-ROM (USB-MIDI-Treiber)

# Merkmale

Das DTXTREME IIs wurde für professionelle Schlagzeuger entworfen und hat eine umfassende Vielfalt von flexiblen Drum-Trigger-Eigenschaften, einen 64-stimmigen polyphonen Tongenerator, der mit dem GM System Level 1 Standard kompatibel ist, sowie einen eingebauten Musiksequenzer, der die Aufnahme und Wiedergabe von Rhythmus- oder Begleitmustern ermöglicht, und Sie können sogar einen ganzen Song erstellen. Das Instrument ist für praktisch jede Anwendung ideal – Live-Aufführung, Rhythmustraining, Musikproduktion und Studioaufnahmen.

### **Drum Triggering**

- Flexible Möglichkeiten zur externen Ansteuerung über 16 Trigger-Eingangsbuchsen (zusammen 12 Buchsen), eine Buchse für einen Hi-Hat-Controller und eine Fußschalterbuchse. An diesen Buchsen können beliebige Yamaha-Triggergeräte angeschlossen werden, wie z.B. die bewährten DTX/ DTXPRESS Drum-Pads, die Triggersensoren der DT-Serie sowie die neuesten Drum-Pads.
- In Kombination mit den neuesten Drum-Pads ermöglicht das DTXTREME IIs die manuelle Steuerung des Schlagzeugklangs mit einem eingebauten Regler.
- Frei konfigurierbare Trigger-Eingänge. Jeder Trigger-Eingang kann entsprechend dem an die Buchse angeschlossenen Triggergerät eingestellt werden (Grad der Empfindlichkeit usw.).
- Frei zuweisbare Voices. Unter Verwendung von MIDI-Notennummern können Sie jedem Trigger-Eingang eine bestimmte Voice des internen Klangerzeugers zuweisen. Ein Satz solcher Trigger-Voice-Konfigurationen lässt sich als "Drum-Kit" abspeichern. Sie können im internen Speicher des DTXTREME IIs bis zu 40 Drum-Kits ablegen, auf Memory-Card können bis zu 99 weitere Drum-Kits gespeichert werden. Zusätzlich verfügt das DTXTREME IIs über 90 voreingestellte Drum-Kits.
- Jeder Trigger-Eingang kann so eingestellt werden, dass mehrere MIDI-Notennummern gleichzeitig oder nacheinander abgespielt werden. Auf diese Weise können über ein einzelnes Pad Akkorde, melodische Phrasen oder auch komplette Rhythmusmuster wiedergegeben werden.

### Klangerzeuger

- Eine Vielzahl an qualitativ hochwertigen Klängen (Voices) in einem 64-stimmigen polyphonen AWM2 (PCM) Klangerzeuger, der dem GM System Level 1 Standard entspricht.
- Die Preset-Voices umfassen 2.174 Schlagzeug- oder Percussion-Klänge und 128 Keyboard-Sounds. Das DTXTREME IIs bietet dynamische Schlagzeug-Voices, einschließlich hochwertiger Yamaha Drum-Sounds, und zusätzlich die neuesten Samples und Loop-Sounds, die Ihre Kreativität herausfordern.
- Ein gänzlich neues Sampling-Feature, mit dem Sie ohne Mühe Ihre eigenen Samples zum Drum-Kit hinzufügen können. Das DTXTREME IIs kann auch mittels Memory-Cards Samples (Audio-Dateien) von einem Computer importieren.
- Jede Drum-Voice kann durch die Einstellung verschiedener Parameter für Effekte, Lautstärke, Stereoposition, Tonhöhe usw. bearbeitet werden.

### Effekte

- Qualitativ hochwertige digitale Hall- und Choruseffekte werden als Systemeffekte bereitgestellt. Darüber hinaus stehen zwei getrennte Insert-Effekte mit 44 Effektarten zur Verfügung.
- Der Localizer stellt einen dreidimensionalen (3D) Stereoeffekt zur Verfügung, der beim Mithören über Stereokopfhörer einen natürlichen Klang simuliert.

### **Musik-Sequenzer**

- Eine große Vielfalt von Preset-Songs. Außerdem besitzt das DTXTREME IIs internen Speicherplatz für bis zu 32 User-Songs.
- Songwiedergabe. Zusätzlich zu einem Hauptsong, der mittels der Bedienelemente auf der Geräteoberseite oder mit externen MIDI-Events gesteuert wird, kann das DTXTREME IIs bis bis zu vier PAD-gesteuerte Songs (Pad-Songs), die einem Drum-Kit zugeordnet werden, abspielen. Diese Songs können aus den Preset- und User-Songs frei gewählt werden.
- Groove-Check-Funktion misst die zeitliche Genauigkeit der Schläge auf die Pads. Dies ist besonders beim Üben und Lernen nützlich.
- Metronom-Klick zum Mitspielen mit dem Sequenzer. Sie können das Klickgeräusch unabhängig von den Drum-Kit-Einstellungen auswählen.
- Einfacherer und unkomplizierter Zweispur-Sequenzer, der für Echtzeitaufnahmen Ihrer Aufführungen verwendet werden kann oder um externe Sequenzerdaten als User-Songs aufzuzeichnen. Jede Spur kann mehrere MIDI-Kanäle enthalten (1 bis 16). Da das DTXTREME IIs mit einem externen Sequenzer synchronisiert werden kann, können Sie die Aufnahme ganz einfach starten, indem Sie ein Drum-Pad anschlagen, oder den Start-Knopf auf der Geräte-Oberseite oder des externen Sequenzers drücken. Der Sequenzer bietet auch eine Step-Aufnahme, sodass Sie einen Song manuell Schritt-für-Schritt erstellen oder bearbeiten können, indem Sie die Anzeige des DTXTREME IIs verwenden.
- Selektive Playback-Funktion. Da Sie einfach das Schlagzeug oder jeden anderen Part in einem Song stummschalten und gleichzeitig die Lautstärke jedes Parts steuern können, ist dies ideal für "Minus-One" Übungen usw.

### Einfache Bedienung und nützliche Bedienungselemente

- Hintergrundbeleuchtete LCD-Anzeige und LED-Anzeige, die klare visuelle Informationen in jeder Spielund Bearbeitungssituation bieten.
- Dateneingabe-Knöpfe. Diese fünf Knöpfe auf der Oberseite des Gerätes ermöglichen eine einfache Steuerung der auf der LCD-Anzeige dargestellten Parameter.
- "Chain Play"-Funktion, mit der Sie Drum-Kits und Songs in einer bestimmten Reihenfolge abspielen können.
- Eingebaute Mischfunktionen. Mit den Lautstärke-Schiebereglern auf der Oberseite können Sie sehr einfach die Lautstärkebalance zwischen Instrumenten oder Parts (Drum-Kit, Begleitung, Klick) einstellen. Mit diesen Schiebereglern können Sie sogar den Hall-Return-Pegel für ein ganzes Drum-Kit einstellen, genauso wie den Hall-Sende-Pegel für jedes Instrument im Kit. Dies vereinfacht den Prozess der Einstellung des Halls, der zu Ihrer akustischen Umgebung passt. Zwei zusätzliche dedizierte Schieberegler dienen zur Einstellung der Lautstärke der Kopfhörer und des Metronom-Klicks.

### Anschlüsse und Erweiterungen

- MIDI- (IN, OUT, THRU) und USB-Anschlüsse bieten Verbindungsmöglichkeiten zwischen dem DTXTREME IIs und externen MIDI-Geräten wie z.B. Computer oder Sequenzer für erweiterte Aufnahme- und Datenspeicher-Anwendungen.
- Vielseitige Klangausgabe. Zusätzlich zu den Stereoausgängen gibt es sechs Einzelausgänge, um spezifische Sounds (Snare-Drum, Bass-Drum, Tom, usw.) an externe Mischpulte für die weitere Verarbeitung zu senden. Der neue Digital-Ausgang (S/PDIF) ist nützlich, um die DTXTREME IIs Stereo-Sounds in digitaler Qualität zu übertragen.
- Externer Sound-Eingang. Verwenden Sie die AUX IN Stereo-Buchse, um einen Audiospieler (CD, MD, Tonband, usw.) anzuschließen — und spielen Sie das Schlagzeug zusammen mit Ihren beliebten Songs. Diese Buchse kann auch für das Sampeln von der angeschlossenen Audioquelle verwendet werden.
- Externe Speicherung mit einer Memory-Card (SmartMedia). Sie können eine Memory-Card verwenden, um Daten einschließlich Drum-Kits, Songs und Chains zu speichern und einzulesen. Die Memory-Card kann auch dazu verwendet werden, ein Waveform-Sample (Audio-Datei) für Sounderweiterung bereitzustellen.

# Inhaltsverzeichnis

Einführung 6 Inhalt der Verpackung 6 Merkmale 7	;
Inhaltsverzeichnis	)
Bedienungsoberfläche	)
Geräteaufbau 14	•
Pads und Trigger       14         Kompatible Produkte       14         Peripheriegeräte       17         MIDI-Verbindungen       18         Stromversorgung       19         Mit dem Stromnetz verbinden       19	↓ 3
Einschalt-Sequenz	)
Grundlegende Verwendung 20	)
Trigger-Eingänge und angeschlossene Pad konfigurieren	S
Abschnitt Spielen 22	)
Wesentliche Elemente       23         Wiedergabe-Bedienungselemente       24         Klick-Wiedergabe       24         Song-Wiedergabe       24         Schieberegler       26         Tap-Tempo-Funktion       28         Groove-Check-Funktion       29         Chain-Funktion       30         Die Chain-Anzeige einschalten       30         Eine Chain erstellen oder bearbeiten       30         Eine Chain abspielen       32	

Abschnitt Bearbeiten	Geräteaufbau
DTXTREME IIs als Drum-System 33	
Vom Trigger-Input zum Sound-Output 33	Grundlegende
Speicher, Zwischenspeicher and Speicher-	verwendung
Vorgang 35	
Trigger-Einstellungen       36         Seiten bearbeiten und grundlegende       Arbeits-Vorgänge         Arbeits-Vorgänge       36	Abschnitt Spielen
Voice-Einstellungen	Abschnitt
Edit-Pages und grundlegende Bearbeitungs-Vorgänge 48	Bearbeiten
Effekt-Einstellungen	Song-Aufnahme und -Bearbeitung
Insert-Effekte 1 und 2	Utility-Funktionen
Song-Aufnahme und -Bearbeitung . 60	
Eigenschaften des Zwei-Spur-Sequenzers . 60         Vorbereitung der Aufnahme	
Utility-Funktionen	
Bearbeitungs-Seiten und grundlegende Bearbeitungs-Vorgänge	
Anhang90	
Umgang mit einer Memory Card (SmartMedia™*)90Fehlerbehebung91Fehlermeldungen94Technische Daten96	
INDEX	

Bedienungsoberfläche

Die in diesem Handbuch gezeigten Abbildungen und LCD-Bildschirmseiten dienen lediglich der Erklärung und können vom Aussehen Ihres Instrumentes etwas abweichen.



### Grundlegende Vorgänge

#### SHIFT-Taste

Verwenden Sie diese Taste, um die ursprüngliche Arbeitsweise von bestimmten Bedienungselementen (Taste, Knopf, Schieberegler) zu verändern

### 2 Seiten-Tasten (▲/▼)

Wenn Sie eine Funktion bearbeiten, können Sie diese Tasten verwenden, um zur nächsten (▼) oder zur vorherigen Bildschirmseite (▲) zu gelangen. Halten Sie jeweils eine der beiden Tasten gedrückt, um zwischen den Bildschirmseiten vorwärts oder rückwärts zu rollen. Wenn Sie die SHIFT-Taste und eine der beiden Tasten gleichzeitig drücken, können Sie sehr schnell zur ersten (▲) oder letzten (▼) Bildschirmseite gelangen.

#### 3 Anzeigen

SNARE O TOM1 O TOM2 O TOM3 O

3

0

DIGIT.

٨

0

CLICK

L/MONO R OUTPUT

YAMAHA

8.8.8

2

-

Das LCD zeigt Informationen und Daten für verschiedene DTXTREME Ils Vorgänge an, und die LED-Anzeige zeigt das aktuelle Drum-Kit oder das Tempo an

4 GRIDE OCRASH1 CHEHAT

٨

0

H

6

Ð

--

KICK

USB FOOT SV

### Wiedergabe-Parts auswählen

#### 6 RHYTHM/INS Taste

Während der Songwiedergabe aktiviert oder beendet das Drücken dieser Taste die Wiedergabe des Rhythmus-Parts. Bei der Step-Aufnahme können damit Daten an der Cursorposition eingegeben werden

### BASS/DEL Taste

Während der Songwiedergabe aktiviert oder beendet das Drücken dieser Taste die Wiedergabe des Bass-Parts. Bei der Step-Aufnahme können damit Daten an der Cursorposition gelöscht werden.

### Wiedergabesteuerung

### Reset–Taste (I◄)

Wenn der Song angehalten ist, bewegt das Drücken dieser Taste die Wiedergabe-Position zum Songanfang (nicht verfügbar während der Songwiedergabe). Bei zusätzlich gehaltener SHIFT-Taste können Sie mit dem Drücken dieser Taste die Groove-Check-Funktion ausführen (Seite 29)

### Rewind–Taste (<<)</p>

Das Drücken dieser Taste bewegt die Wiedergabe-Position zum vorherigen Takt (nicht verfügbar während der Songwiedergabe).

### Während der Songwiedergabe aktiviert

**3** OTHERS Taste

oder beendet das Drücken dieser Taste die Wiedergabe der anderen Parts außer dem Rhythmus- und Bass-Part.

#### **O** CLICK Taste

Das Drücken dieser Taste aktiviert oder beendet die Wiedergabe des Metronomklicks. Wenn zusätzlich die SHIFT-Taste gehalten wird, können Sie Taste als Tap-Tempo-Funktion verwenden (Seite 28)

### D Start/Stop-Taste (► / ■)

Das Drücken dieser Taste startet oder beendet die Wiedergabe oder Aufzeichnung eines Songs. Wenn diese Taste während der Wiedergabe gedrückt wird, wird die Wiedergabe angehalten. Ein weiteres Drücken der Taste setzt die Wiedergabe an dieser Stelle fort.

#### B Forward-Taste (►►)

Das Drücken dieser Taste bewegt die Wiedergabe-Position zum nächsten Takt (nicht verfügbar während der Songwiedergabe).

#### ▲ Aufnahme-Taste (●) Das Drücken dieser Taste ermöglicht eine sofortige Aufzeichnung.



#### 33 PHONES -Buchse

Schließen Sie hier einen Kopfhörer an, um die Stereomischung der DTXTREME IIs-Sounds abzuhören.

#### 36 AUX IN-Buchse

Schließen Sie hier den Line-Ausgang eines externen Audiogerätes an. Sie können mit einer externen Äudioquelle mitspielen (Seite

17), oder auch eine externe Audioquelle als Waveform-Sample aufzeichnen (Seite 83).

#### 37 AUX IN VOL-Regler

Stellt den Eingangspegel einer Audioquelle ein, die an der AUX IN-Buchse angeschlossen ist





### Haupt–Lautstärke-Bedienungselemente

#### MAIN OUT Schieberegler

Stellt die Ausgabe-Lautstärke der Stereosumme der OUTPUT L/MONO und R Buchsen ein

#### B PHONES Schieberegler

Stellt die Ausgabe-Lautstärke der Stereosumme der PHONES (Kopfhörer)-Buchse ein. Diese Einstellung ist unabhängig von der Einstellung des MAIN OUT Schiebereglers.

#### CLICK Schieberegler

Stellt die Ausgabe-Lautstärke des Klick-Sounds der betreffenden Ausgangsbuchse ein (Seite 81).

#### B ACCOMP/REVERB Schieberegler

Stellt die Ausgabe-Lautstärke außer für Rhythmus-Sounds (MIDI-Kanal 10) ein. Wenn Sie diesen Schieberegler bewegen, während Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, können Sie damit den gesamten Return-Pegel des Hall-Effektes steuern.



### Lautstärke-Bedienungselemente der Rhythmus- & Drum-Instrumente

#### SNARE Schieberegler

Stellt die Lautstärke der Snare-Drum ein.

KICK Schieberegler
 Stellt die Lautstärke der Bass-Drum ein.

**2) TOM Schieberegler** Stellt die Lautstärke der Toms ein.

2 HI-HAT Schieberegler

Stellt die Hi-Hat-Lautstärke ein.

#### CYMBAL Schieberegler

### Stellt die Becken-Lautstärke ein.

WISC Schieberegler Stellt die Lautstärke aller anderen verschiedenen Rhythmus- oder Percussion-Sounds ein —außer Snareund Bass-Drums, Toms, Hi-Hats, und Ride- und Crash-Becken. Durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste und Bewegen der Schieberegler <sup>(2)</sup> bis <sup>(2)</sup> können Sie den Hall-Send-Pegel oder den Ausgangspegel der jeweiligen EINZELNEN AUSGANGS-Buchse des betreffenden Instrumentes einstellen (Seite 27). Bedienungsoberfläche



### MIDI I/O

#### MIDI IN, OUT, und THRU Anschlüsse

Verwenden Sie die MIDI-Anschlüsse, um MIDI-Nachrichten zwischen dem DTXTREME IIs einem externen Gerät wie z.B. einem Sequenzer oder Tonerzeuger zu übertragen, um ein erweitertes MIDI-System zusammenzustellen (Seite 18).

#### USB-Port

Durch einfache Verbindung des DTXTREME IIs mit einem Computer über ein einzelnes USB-Kabel können Sie MIDI-Nachrichten zwischen den beiden Geräten übertragen. Sie benötigen dann keine zusätzlichen MIDI-Kabel, MIDI-Interface oder einen seriellen Port an dem Computer (Seite 18).



Bedienungsoberfläche

### Audio-Ausgänge

### INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen 1 bis 6 (Einzelausgänge)

Jede dieser Buchsen kann jeweils eine bestimmte Drum-Voice ausgeben (Seite 53), oder den Metronomklick-Sound (Seite 81)—dies ist nützlich, um das Signal jedes Instruments an ein externes Mischpult zu senden, etwa bei einer Live-Aufführung oder bei einer Aufnahme-Session.

#### DIGITAL OUTPUT-Buchse

Stellen Sie eine Verbindung zu einem koaxialen Digitaleingang (S/P DIF) oder zu einem externen Audiogerät her. An dieser Buchse wird ein Stereo-Audiosignal ausgegeben, das identisch ist mit dem der OUTPUT L/MONOund R-Buchsen, aber nicht von der Einstellung des MAIN OUT (15) Lautstärke-Schiebereglers beeinflusst wird.

### OUTPUT L/MONO- und R-Buchsen

Gibt das Line-Pegel Stereosumme-Audiosignal des DTXTREME IIs an andere Audiogeräte (Verstärker, Mischpult, usw.) aus. Verwenden Sie ein Paar abgeschirmter Kabel mit \_-Zoll-Steckern an einem oder beiden Enden. Verbinden Sie diese Kabel mit den L/MONO- und R-Buchsen, wenn Sie eine Stereoausgabe wünschen. Verwenden Sie nur die L/MONO-Buchse, wenn Sie eine Monoausgabe wünschen.



# Geräteaufbau

# Pads und Trigger

### **Kompatible Produkte**

Sie können das DTXTREME IIs mit allen gegenwärtig erhältlichen Yamaha Pad-Produkten verwenden. Da jedes Pad für einen bestimmten Zweck entworfen wurde und seine eigenen Spezifikationen besitzt, müssen Sie überprüfen, welches Produkt am geeignetsten ist für die Verbindung mit einem bestimmten DTXTREME IIs Trigger-Eingang. Richten Sie sich nach der folgenden Tabelle, wenn Sie zusätzliche Pads für Ihr Kit erwerben, um optimale Kompatibilität sicherzustellen.

**DELIVES** Bitte sehen Sie in der DTXTREME IIs Produktbroschüre oder auf Ihrer lokalen Yamaha Webseite nach, um genaue Informationen über Yamaha Pad-Produkte zu erhalten.

### Drum-Pad (TP100/TP120SD)

Eine neue Produktreihe von Drum-Pads, die einen neu entwickelten Gummikopf verwenden. Wenn sie für die Snare-Drum und die Toms verwendet werden, können diese Pads durch die Dreizonen-Positionserkennung einen echten kontinuierlichen Klangwechsel erzeugen. Diese Pads verwenden außerdem einen neuen Pad-Controller, um den Snare- oder Tom-Klang (wie z.B. die Tonhöhe) während des Spielens zu verändern.



### Echtes Head Pad (RHP/KP Serie)

Diese Pads weisen einen Holzrahmen aus gesperrtem Birkenholz und Mahagoni sowie echtes Trommelfell auf – genauso wie bei einem akustischen Schlagzeug. Diese Produktreihe enthält drei verschiedene Pads für Bass-Drum, Snare-Drum und Toms und wurde speziell für den Gebrauch mit Yamaha System-Drums entworfen.



### Gummi Pad (TP/PCY/KP/BP Serie)

Standard-Zusammenstellung von Drum- und Trigger-Pads aus Gummimaterial. Zusätzlich zu traditionellen Dual- und Einzel-Trigger-Pads (Dual–Pads besitzen einen Rim-Schalter) sind auch mehrere neue Pads mit Drei-Zonen-Positionserkennung erhältlich. Diese Pads sind für das Triggern von Pad-Songs praktisch oder um ein Drum-Kit oder einen Song im Chain-Spiel zu wechseln.



### Hi-Hat-Controller (HH/RHH Serie)

Unentbehrlich für differenzierte Hi-Hat-Betätigung mit einem DTXTREME IIs Drum-Kit. Sie können sogar einen echten Hi-Hat-Ständer verwenden (z.B. aus der Yamaha HS-Serie) und ein RHH130 Pad mit Zwei-Zonen Positionserkennung.



### Drum-Trigger (DT Serie)

Diese Trigger-Pickups wurden für die Befestigung an einem akustischen Schlagzeug entworfen und sind so ideal dafür geeignet, die Möglichkeiten Ihres akustischen Schlagzeugs mit den elektronischen Sounds des DTXTREME IIs zu erweitern. Jedes Pickup kann einen einzelnen Triggerimpuls erzeugen. Beachten Sie jedoch, dass das Anbringen von zwei Drum-Triggern an eine einzelne Snare-Drum nicht den gleichen Effekt erzielt wie die Verwendung eines Dual-Trigger-Pad.



### Einen Drum-Trigger anschließen

Bei der Verwendung eines akustischen Schlagzeugs als Trigger-Gerät benötigen Sie einen Yamaha DT-Drum-Trigger. Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen und befestigen Sie den Trigger genauso wie im Schaubild unten beschrieben.

- Entfernen Sie mit einem mit Wasser oder Alkohol befeuchteten Tuch zuerst Staub oder Schmutz von dem Schlagfell oder Trommelrahmen, an dem Sie den Sensor anbringen möchten (verwenden Sie dabei keine chemischen Lösungsmittel), und bringen Sie dann den Sensor an.
- Überkleben Sie den Sensor und das Kabel mit Klebestreifen, um ein durch die Schlagvibrationen verursachtes versehentliches Loslösen zu verhindern.
- Wenn das Trommelfell einen anhaltenden Klang oder unregelmäßige Vibrationen erzeugt, können Doppel-Trigger entstehen. Verändern Sie in diesem Fall die Stimmung oder dämpfen Sie das Trommelfell, um unnötige Vibrationen zu vermeiden. Es wird empfohlen, den Ringdämpfer zu verwenden.

#### Befestigung an einer Bass-Drum

Befestigen Sie den Sensorteil des Triggers neben dem Rim am Schlagfell. Vergewissern Sie sich, dass der Sensor das Rim nicht berührt.



#### Befestigung an einer Snare Drum

Befestigen Sie den Sensorteil des Triggers neben dem Rim auf der dem Spieler gegenüberliegenden Seite auf dem Schlagfell. Vergewissern Sie sich, dass der Sensor das Rim nicht berührt.



### Befestigung an einem Tom

Befestigen Sie den Sensorteil des Triggers neben dem Rim am Rahmen. Vergewissern Sie sich, dass der Sensor das Rim oder andere Teile des Schlagzeugs (Snare-Drum, andere Toms, Percussions-Instrumente, usw.) nicht berührt.



#### Drum-Trigger entfernen

Wenn Sie das Trommelfell ersetzen, müssen Sie den Drum-Trigger entfernen. Entfernen Sie vorsichtig mit einem Messer oder einem ähnlichen Werkzeug den Sensorteil des Triggers. Achten Sie darauf, nicht am Kabel zu ziehen.

Entfernen Sie vollständig alle Reste des alten Klebestreifens, wenn Sie den Sensor austauschen, und befestigen diesen dann wieder mit neuem Klebestreifen. Solche Überreste könnten Probleme bei der Trigger-Empfindlichkeit verursachen (vermindertes oder gar kein Triggern, Doppel-Trigger, usw.).

### **Trigger-Verbindungen**

Verbinden Sie jedes Pad mit der passenden Trigger-Eingangsbuchse an der Rückseite des DTXTREME IIs, indem Sie nach der folgenden Tabelle vorgehen. Die jeweiligen Bezeichnungen sind unter den Buchsen angebracht, sodass die passenden Pad-Verbindungen sehr leicht hergestellt werden können.

### Pad-zu-Eingang Übersichtstabelle

	J=Ja, N											
		Trigger-Eingang	1 Snare	2, 3, 4, 5 Tom	6, 7 Cymbal	8 Hi-Hat	9/10 Kick	11/12 - 15/16 Cymbal & andere				
		Rim-Konfigurationen	Schalter & Piezo	Schalter & einf. Piezo	Nur Schalter	Nur Schalter	Nur Piezo	Nur Piezo				
		3-Zonen-Erkennung	J	J	J	J	Ν	N				
		Pad-Controller Kompatibilität	J	J	N	N	Ν	N				
Neu	Modell Nr.	Modell-Name	1	2, 3, 4, 5	6, 7	8	9/10	11/12 to 15/16				
	TP60	Tom-Pad			(▲)		(▲)					
	TP65	Tom-Pad	•	•	(●)	•	(▲)					
	TP65S	Tom-Pad	•	•	(●)	•	(▲)					
	TP80	Tom-Pad			(▲)		(▲)					
	TP80S	Tom-Pad			(■)		(▲)					
1	TP100	Tom-Pad	•	•	(●)	(●)	(▲)					
1	TP120SD	Snare-Pad	•	•	(●)	(●)	(▲)					
	RHP80	Echtes Head-Pad			(▲)		(■)					
	RHP100	Echtes Head-Pad			(▲)		(■)					
	RHP120	Echtes Head-Pad			(▲)		(■)					
	RHP120SD	Echtes Head-Pad			(▲)		(■)					
1	RHH130	Hi-hat-Pad	(■)	(■)	(■)	•	(▲)	(▲)				
	PCY10	Cymbal-Cap-Pad	(▲)	(▲)		(▲)	(▲)					
	PCY60	Cymbal-Pad	(▲)	(▲)		(▲)	(▲)					
	PCY65	Cymbal-Pad	(▲)	(▲)		(▲)	(▲)					
	PCY65S	Cymbal-Pad	(■)	(■)		(■)	(▲)					
	PCY80	Cymbal-Pad	(▲)	(▲)		(▲)	(▲)					
	PCY80S	Cymbal-Pad	(■)	(■)		(■)	(▲)	<b></b>				
1	PCY130	Cymbal-Pad	(▲)	(▲)		(▲)	(▲)					
1	PCY130S	Cymbal-Pad	(■)	(■)		(■)	(▲)	<b></b>				
1	PCY150S	Cymbal-Pad	(●)	(●)	•	(●)	(▲)					
	KP60	Kick-Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	<b></b>				
	KP65	Kick-Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)		<b></b>				
	KP80	Kick-Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	<b></b>					
	KP80S	Kick-Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)		<b></b>				
	KP120	Echtes Kick Head-Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)		<b></b>				
	BP80	Bar-Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(■)					
	DT10	Drum-Trigger										
	DT20	Drum-Trigger										
	DT30	Drum-Trigger										
	HH80A	Hi-Hat-Controller										
	HH60	Hi-Hat-Controller										
	HH65	Hi-Hat-Controller										

•.....Drei Voices von Pad, Rim 1 und Rim 2 verfügbar.

■......Zwei Voices von Pad und Rim verfügbar.

▲..... Eine Voice von Pad verfügbar.

\* Geklammerte Kombinationen bezeichnen Elemente, die nicht mit der voreingestellten Voice übereinstimmen.

Ein Hi-Hat-Controller der HH-Modellreihe kann als zweites Kick-Pedal verwendet werden, wenn er an der FOOT SW-Buchse angeschlossen wird (Seite 46). Wenn Sie Drum-Trigger an die Trigger-Eingangsbuchsen anschließen, setzen Sie deren INPUT ATTENUATION-Schalter auf die H-Position (sonst auf die L-Position) und stellen deren Trigger-Empfindlichkeit auf die Drum-Trigger ein (Seite 36).

### Peripheriegeräte

Zusätzlich zum eingebauten Trigger-System weist das DTXTREME IIs auch einen eingebauten MIDI-Tongenerator, einen eingebauten Musiksequenzer, und Mischfunktionen mit verschiedenen Effekten auf. Dieses vollständige und unabhängige System ermöglicht es, sofort mit dem Spielen zu beginnen – sobald Sie die Pads angeschlossen und das System eingeschaltet haben. Zusätzlich kann das System einfach mit anderen Peripheriegeräten ausgebaut werden, da das Instrument verschiedene Verbindungsarten unterstützt. Wir zeigen Ihnen hier einige typische Audio- und MIDI-Konfigurationen, sodass Sie erfahren, wie Sie das DTXTREME IIs-System in Ihre eigene Arbeitsumgebung integrieren können.

### **Audio-Verbindungen**

Wenn Sie Ihr Spiel mit einem DTXTREME IIs Drum-Kit aufzeichnen oder dessen Sounds zu einem Mixer senden wollen, verbinden Sie Ihre Geräte wie folgt (das Yamaha AW4416 funktioniert in beiden Situationen als Mischpult und Aufnahmegerät):



Die OUTPUT (L/MONO und R)- und INDIVIDUAL OUTPUT (1 bis 6)-Buchsen liefern ein Linepegel-Audiosignal unabhängig davon, ob Kopfhörer angeschlossen sind oder nicht. Diese Buchsen sind Mono-Buchsen. Verwenden Sie Kabel mit einem Mono-Stecker für das DTXTREME IIs und einem geeigneten Stecker für das andere Gerät, um Audio-Verbindungen an diesen Buchsen herzustellen.

Verwenden Sie beide OUTPUT Buchsen (L/MONO und R), um eine Stereo-Ausgabe zu erhalten. Verwenden Sie nur die L/MONO-Buchse, wenn das andere Gerät einen Mono-Eingang besitzt.

Verbinden Sie einen Satz Kopfhörer mit der PHONES-Buchse, um die Stereoausgabe abzuhören (identisch mit der Ausgabe der OUTPUT-Buchsen). Die Sounds, welche von den Einzelausgängen (INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen) ausgegeben werden, können mit dem an der PHONES-Buchse angeschlossenen Kopfhörer nicht abgehört werden.

Der Digitalausgang (DIGITAL OUTPUT) ermöglicht Ihnen, das Stereosignal als Digital-Audio an ein Audiogerät mit Koaxial-Digitaleingang (S/PDIF) auszugeben. Die Stereoausgabe der DIGITAL OUTPUT-Buchse ist identisch mit der Ausgabe der OUTPUT-Buchsen.

Externe Audiosignale, die über AUX IN eingespeist werden, können zusammen mit den DTXTREME IIs-Sounds mit dem an der PHONES-Buchse angeschlossenen Kopfhörer (Seite 75) abgehört werden, und können als Waveform-Sample aufgezeichnet werden, um eine zusätzliche Drum-Voice zu erhalten (Seite 83). In jedem Fall können Sie den Eingangspegel der AUX IN-Buchse mit dem AUX IN VOL-Regler einstellen.

### **MIDI-Verbindungen**

Das DTXTREME IIs besitzt USB- und MIDI (IN/OUT/THRU)-Ports, und Sie können diese verwenden, um MIDI-Events zu/von externen MIDI-Geräten zu übertragen.



Der USB-Port ermöglicht mit einem einzelnen USB-Kabel die bidirektionale Übertragung von MIDI-Events zwischen dem DTXTREME IIs und einem PC. Mittels der USB-Verbindung können Sie Ihr Schlagzeug-Spiel -- und ebenso die Song-Wiedergabe des Instruments – mit einer MIDI-Sequenzer-Software auf Ihrem Computer aufzeichnen. Sie können auch den internen Tongenerator des DTXTREME IIs mit einem MIDI-Sequenzer auf Ihrem Computer spielen oder dessen Spiel im Instrument als DTXTREME IIs-Song aufzeichnen.



Die MIDI-Ports ermöglichen die Übertragung von MIDI-Events in eine Richtung. Verwenden Sie MIDI OUT, um ein externes Soundmodul mit einem DTXTREME IIs-Drum-Kit oder –Song zu spielen. Verwenden Sie MIDI IN, um den internen Tongenerator mit einem externen Gerät zu steuern. Sie können MIDI THRU verwenden, um ein zusätzliches externes Soundmodul anzuschließen und dieses mit dem an MIDI IN angeschlossenen MIDI-Controller zu steuern. Wenn Sie ein externes Soundmodul zusammen mit dem DTXTREME IIs und einem externen Controller verwenden möchten, schließen Sie den Controller an MIDI IN und das Modul an MIDI OUT an, und verwenden Sie die MIDI-Merge-Funktion (Seite 79).

Sie können die USB- und MIDI-Ports nicht gleichzeitig benützen. Wenn Sie ein USB-Kabel an das DTXTREME IIs anschließen, sind die MIDI-Ports automatisch ausgeschaltet. Bei gleichzeitiger Verwendung von MIDI- und USB-Verbindungen werden an jeglichen MIDI-Ports angeschlossene Geräte nicht funktionieren. Wenn Sie jedoch aus irgendeinem Grund eine zeitweilige USB-Verbindung mit einem Computer herstellen wollen, können Sie die MIDI-Geräte am DTXTREME IIs angeschlossen lassen, da die USB-Verbindung die MIDI-Geräte in keiner Weise beeinflusst oder stört.

## Stromversorgung

### Mit dem Stromnetz verbinden

Vergewissern Sie sich, dass der STANDBY/ON-Schalter auf der STANDBY-Position steht. Schließen Sie den mitgelieferten Wechselstromadapter an der DC IN-Buchse auf der Rückseite des DTXTREME IIs an. Befestigen Sie das Stromkabel am Kabelhaken, damit der Adapterstecker sich nicht löst. Verbinden Sie den Adapter mit einer Netzsteckdose.





Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Wechselstromadapter (PA-5C oder PA-5D). Die Verwendung eines anderen Adapters kann eine Störung des DTXTREME IIs verursachen oder das DTXTREME IIs beschädigen. Trennen Sie den Adapter von der Steckdose, wenn das DTXTREME IIs für längere Zeit nicht benützt wird.

### **Einschalt-Sequenz**

Nachdem Sie alle notwendigen Verbindungen hergestellt haben (Trigger, Audio, MIDI), drehen Sie alle Lautstärkeregler des DTXTREME IIs und anderer Audiogeräte zurück. Schalten Sie Ihr System in der Reihenfolge des Audio-Signalflusses ein (Zuerst das Mischpult, dann den Verstärker oder die Aktivboxen).



Das DTXTREME IIs zeigt einen Splash-Screen an und dann den PLAY-Modus-Screen. Nun können Sie mit dem Spielen beginnen.

KIT=P1 SONG=P1	TEMPO	BEAT	СГІСК
Kit name Son9name	J=107	4/4	

Wenn Sie bereit sind, sehen Sie auf der nächsten Seite nach, um ausführliche Informationen über die Verwendung des DTXTREME IIs-Systems zu erhalten.

Wenn Sie das System ausschalten, drehen Sie zuerst alle Lautstärkeregler der Audiogeräte zurück und schalten dann die Geräte in der umgekehrten Reihenfolge des Audio-Signalflusses aus.

# Grundlegende Verwendung

Die gesamte Bedienung des DTXTREME IIs erfolgt mit den verschiedenen Bedienungselementen und den beiden Displays. In diesem Abschnitt wird die Verwendung dieser Bedienungselemente erklärt.



- Das DTXTREME IIs besitzt sieben Funktions-Modi. Sie können jeden Modus auswählen, indem Sie einfach die betreffende Funktionstaste drücken. Eine Kontroll-Leuchte zeigt an, welche Funktion gerade aktiv ist. Wenn Sie das DTXTREME IIs einschalten oder einen der anderen Funktions-Modi beenden, schaltet das DTXTREME IIs in den PLAY-Modus und die PLAY-Kontroll-Leuchte leuchtet auf (Sie können diesen Basis-Modus nicht beenden).
- 2 Verwenden Sie die Page-Tasten (▲/▼), um zwischen den verfügbaren Einstellungsseiten zu wechseln (LCD-Bildschirmseiten).

Unter dem LCD-Display befinden sich fünfKnöpfe. Jeder Knopf gehört zu einem in der LCD-Anzeige darüber angezeigten Parameter und kann dazu verwendet werden, dessen Wert einzustellen. Halten Sie gleichzeitig Die SHIFT-Taste gedrückt und drehen Sie an dem betreffenden Knopf, um eine schnellere Veränderung zu erreichen oder zwischen den verfügbaren Werten zu springen.

Wenn Sie ein Drum-Kit bearbeiten und die gleichen Parameter für verschiedene Ziele einstellen wollen (Trigger-Eingänge 1 bis 16, usw.), können Sie den Knopf ganz links verwenden, um bequem das Ziel umzuschalten, ohne die Bildschirmseite zu verändern, in der Sie sich gerade befinden.

[ <u>Tr9Sen</u> [Input=1	s1] Type RHP	Gain 32	Curve	PadCtrl pitch
Δ	Δ	Δ	Δ	Δ
R	0	0	0	0

Wenn die ENTER/YES-Kontroll-Leuchte blinkt, während Sie sich auf einer bestimmten Bildschirmseite befinden oder einen bestimmten Vorgang ausführen, so ist dies ein Hinweis, dass Sie mit YES oder NO antworten sollen. Drücken Sie einfach die die ENTER/YES-Taste, um den Vorgang auszuführen, oder die EXIT/NO-Taste, um ihn abzubrechen. Wenn Sie die STORE-Taste drücken, um bearbeitete Daten abzuspeichern, so blinkt ebenfalls die ENTER/YES-Leuchte. Drücken Sie in diesem Fall die ENTER/YES-Taste, um die Daten zu speichern, oder drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Speichervorgang abzubrechen.

Da die meisten Einstellungen automatisch im Speicher des DTXTREME IIs gespeichert werden, brauchen Sie den Speichervorgang nur dann auszuführen, wenn Sie darauf hingewiesen werden.

Grundsätzlich ist dies alles, was Sie zu wissen benötigen, um mit Ihrem DTXTREME IIs zu arbeiten und zu spielen beginnen zu können. Alle kritischen Vorgänge haben eine Bestätigungsmeldung, damit Sie den Vorgang wenn nötig abbrechen können.

Sie müssen jedoch zuerst eine sehr wichtige Einstellung tätigen, bevor Sie mit dem DTXTREME IIs spielen können. Hier ist eine Gelegenheit, das bisher Gelernte in die Praxis umzusetzen ...

### Trigger-Eingänge und angeschlossene Pads konfigurieren

Da jedes Drum-Pad seine eigenen Charakteristiken besitzt, sollten Sie die Trigger-Eingänge so einstellen, dass die angeschlossenen Pads optimal genützt werden. Das DTXTREME IIs besitzt sechs verschiedene Trigger-Sets für typische Pad-Kombinationen. Wählen Sie das Set aus, das am besten zu Ihrem Drum-Kit passt.

- Drücken Sie die UTILITY-Taste. Drücken Sie dann die Page-Runter-Taste einige Male bis die Seite [UT 6] SYSTEM TRIGGER erscheint.
- 2. Wählen Sie ein Trigger-Set (TrgSet) aus den sechs Presets. Wenn Sie das DTXTREME IIs zusammen mit einem empfohlenen Pad-Set gekauft haben, passt eines der sechs Presets (type1 bis type6) genau zu Ihrem Setup.



				Trigge	er- Set		
Trigger- Eingangsbuc	hse	type1	type2	type3	type4	type5	type6
SNARE	1	SHP 120SD	SHP 120SD	any RHP	any RHP	any RHP	TP 65S
TOM1	2	SHP 100	TP 65S	any RHP	TP 65S	TP 65S	TP 65S
TOM2	3	SHP 100	TP 65S	any RHP	TP 65S	TP 65S	TP 65S
томз	4	SHP 100	TP 65S	any RHP	TP 65S	TP 65S	TP 65S
TOM4 5		SHP 100	TP 65S	any RHP	TP 65S	TP 65S	TP 65S
RIDE 6		PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S
CRASH1 7		PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S
HI-HAT	8	RHH 120	RHH 120	RHH 120	TP 65S	TP 65S	TP 65S
KICK	9	SKP 120	SKP 120	KP 120	any KP	KP 120	any KP
(reserviert)	10	SKP 120	SKP 120	KP 120	any KP	KP 120	any KP
CRASH2	11	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
(reserviert)	12			any	TP		
(reserviert)	12			any	PCY		
(reserviert)	12			any	TP		
(reserviert)	12			any	TP		
(reserviert)	12			any	TP		

Mit "any (alle)" bezeichnetes Pad erzeugt nicht immer alle verfügbaren Sounds. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt "Trigger-Verbindungen" (Seite 16).

**3.** Wenn Sie die Einstellung beendet haben, drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um zum PLAY-Modus zurückzukehren.

Nun sind Sie bereit, mit dem Spielen des DTXTREME IIs zu beginnen. Lesen Sie den Abschnitt 'Spielen', um einige der Spiel-Funktionen des DTXTREME IIs kennenzulernen.

Preset-Trigger-Sets (type1 bis type6) werden für die Preset-Kits (P1 bis P90) verwendet. Verwenden Sie Ihr eigenes von einem Preset kopiertes oder neu angelegtes Trigger-Set, wenn Sie eines der User-Kits spielen (U1 bis U40 oder C1 bis C99). Nähere Einzelheiten erfahren Sie im Abschnitt 'Trigger-Einstellungen' (Seite 36). Das DTXTREME IIs befindet sich beim Einschalten praktischerweise immer im PLAY-Modus. Im PLAY-Modus können Sie mit dem Arbeiten und Spielen mit dem DTXTREME IIs sofort beginnen – wählen Sie einfach ein Drum-Kit und einen Song zum Spielen aus (oder bearbeiten Sie diese in den anderen Modi). Andere Spielfunktionen sind ebenso im PLAY-Modus verfügbar.

Sie können jedes beliebige Drum-Kit aus 90 Preset-Kits (P1 bis P90) auswählen und spielen, sowie aus 40 User-Kits (U1 bis U40), die Sie selbst erstellen und im Speicher des DTXTREME IIs ablegen können. Sie können auch einen Main-Song aus einer Auswahl von Preset-Songs auswählen (deren Songnummern mit P, Q oder R beginnen), sowie aus 32 User-Songs, die im Speicher des DTXTREME IIs aufgezeichnet werden können (Seite 60). Bei Verwendung einer optionalen Memory Card zur Speicherung Ihrer User-Kits (C1 bis C99) steht Ihnen eine praktisch unbegrenzte Anzahl von Drum-Kits zur Verfügung.

Verwenden Sie beliebige Kombinationen eines Drum-Kits und eines Songs für Proben, Jam-Sessions usw. Sie können sogar ein komplexes Drum-Solo erstellen, indem Sie die Wiedergabe von bis zu vier Songs mit den Pads steuern (siehe Pad-Song, Seite 25).

In diesem Abschnitt lernen Sie einige der Spiel-Funktionen kennen, z.B.:

- Wesentliche Elemente
- Wiedergabe-Bedienungselemente
  - Klick-Wiedergabe
  - Song-Wiedergabe
  - Schieberegler
- Tap-Tempo-Funktion
- Groove-Check-Funktion
- Chain-Funktion

# Wesentliche Elemente

In dieser Vorgabe-Bildschirmseite können Sie grundlegende Parameter wie Drum-Kit, Song, Tempo, Beat und Klickzähler einstellen. Diese Parameter können beliebig verändert werden, während Sie das Drum-Kit, den Metronom-Klick oder den Song spielen.



### 

Wählt ein Drum-Kit aus. Der Name und die Nummer des Drum-Kit wird angezeigt. P1 bis P90 sind Preset-Kits, und U1 bis U40 sind User-Kits. C1 bis C99 sind auf Memory-Card gespeicherte User-Kits. (Diese sind nur verfügbar, wenn eine geeignete Karte sich im CARD-Slot befindet; sonst wird an dieser Stelle statt der Nummern "No Card" angezeigt).

□ Einstellungen: P1~P90, U1~U40, C1~C99

### **2** SONG

Wählt den gewünschten Haupt-Song aus, der mit dem aktuellen Drum-Kit gespielt wird. Der Name und die Nummer des Songs werden angezeigt. Songnummern, welche mit dem Buchstaben P, Q, oder R beginnen, sind Preset-Songs. P-Songs sind Demo-Songs, Q-Songs sind zum Üben geeignet, R-Songs eignen sich für Pad-Songs, und U1 bis U32 sind User-Songs. C1 bis C99 sind auf Memory-Card gespeicherte User-Songs. (Diese sind nur verfügbar, wenn eine geeignete Karte sich im CARD-Slot befindet; sonst wird an dieser Stelle statt der Nummern "No Card" angezeigt).

□ Einstellungen: Preset- oder User-Song

### **3** TEMPO

Stellt das Wiedergabe-Tempo des Songs oder Metronom-Klicks ein.

□ Einstellungen: 30~300

- TEMPO ist nicht einstellbar, wenn "J=ext" angezeigt wird, d.h. wenn das DTXTREME IIs mit einem externen Takt synchronisiert ist (Seite 82).
- Da jeder Song Informationen über das Wiedergabe-Tempo enthält, kann Ihre Tempo-Einstellung überschrieben werden, wenn Sie einen Song starten oder auswählen oder die Wiedergabe-Position auf den Song-Anfang zurücksetzen. Wenn dies unerwünscht ist, können Sie eine Einstellung tätigen, bei der das Song-Tempo ignoriert wird und Ihre eigene Tempo-Einstellung Priorität besitzt (Seite 82).

### BEAT

Stellt die Taktart des Songs oder Klicks ein.

□ Einstellungen: 1/4~16/4, 1/8~16/8, 1/16~16/16

Wenn Ihre Taktart-Einstellung von der des Songs abweicht, fällt der in CLICK Seingestellte Klick-Zähler nicht auf jeden ersten Schlag des Taktes. Dies ist keine Fehlfunktion, sondern eine nützliche Technik zum Einzählen einer schwierigen Phrase – zum Beispiel, wenn Sie einen 3/8-Zähler zum Einzählen eines 4/4-Songs verwenden. Der Klick-Zähler und die Taktart werden dann synchronisiert, wenn Sie die Wiedergabe-Position auf den Songanfang zurücksetzen, oder wenn die im Song enthaltene Taktart-Einstellung während der Wiedergabe geändert wird.

### 

Stellt den Schlag des Metronoms ein (Klick-Zähler).

□ Einstellungen: Bei einer BEAT ④ Einstellung von 3/8, 6/8,

9/8, 12/8, 15/8:

Punktierte Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntel-Note

ei anderen BEAT **4** Einstellungen:

Viertelnote, Viertel-Triole, Achtelnote, Achtel-Triole, Sechzehntel-Note, Sechzehntel-Triole

Sie können den Klick-Sound und seine Ausgangs-Buchse einstellen (Seite 81).

Verwenden Sie die Wiedergabe-Tasten zum Abspielen des Songs oder des Klicks.



### **Klick-Wiedergabe**

Sie können den Metronomklick-Sound Solo oder synchron zum aktuellen Song abspielen.

• Drücken Sie die CLICK-Taste ①, um die Klick-Wiedergabe im aktuellen Tempo zu starten. Die CLICK-Kontroll-Leuchte blinkt dabei ebenfalls in diesem Tempo.



Blinkt für den ersten Schlag im Takt in rot Blinkt für die verbleibenden Schläge im Takt in grün

- **2.** Drücken Sie nochmals die CLICK-Taste, um den Metronom-Klick anzuhalten.
  - Wenn Sie die CLICK-Taste während der Song-Wiedergabe drücken, erklingt der Klick-Sound im Takt mit dem Song. Wenn Sie die Song-Wiedergabe während der Klick-Wiedergabe starten, startet der Klick synchron mit der Song-Wiedergabe.

### Song-Wiedergabe

Zusätzlich zur grundlegenden Start/Stop-Steuerung des Songs kann man mit dem DTXTREME IIs steuern, wie der Song abgespielt wird, welcher Part wiedergegeben wird, usw.

### Wiedergabe-Bedienungselemente

- Drücken Sie die Start/Stop-Taste ④, um die Wiedergabe des aktuellen Songs zu beginnen. Die Start/Stop-Kontrollleuchte leuchtet ebenfalls auf.
- 2. Drücken Sie nochmals die Start/Stop-Taste, um die Song-Wiedergabe zu beenden. Die Start/Stop-Kontrollleuchte erlischt dabei. Wenn Sie die Start/Stop-Taste dann nochmals drücken, wird die Wiedergabe an der zuvor angehaltenen Stelle fortgesetzt.

Während der Song angehalten ist, können Sie die folgenden Transport-Tasten verwenden, um die Wiedergabe-Position zu verändern:

- 2 Reset Rückkehr zum Anfang des Songs.
- 8 Rewind Zurückspulen zum ersten Beat des vorherigen Taktes.
- Forward Vorspulen zum ersten Beat des nächsten Taktes.
- DENVES Sie können die Record-Taste 🕤 verwenden, wenn Sie mit der Aufzeichnung eines User-Songs beginnen wollen (Seite 60).

### Song-Einstellungen

Um spezielle Song-Einstellungen zu tätigen, können Sie zur Anzeige der Song-Einstellungen wechseln, indem Sie die Page-Taste drücken ( $\mathbf{\nabla}$ ). Hier können Sie einstellen, wie der jeweilige Track gespielt werden soll, sowie weitere Songspezifische Informationen abrufen.



Song-spezifische Informationen werden in der oberen Zeile des Displays angezeigt. Tempo- und Beat-Einstellungen sind im Song enthalten. Sie können diese zeitweilig im Haupt-Bildschirm ändern.

### Wiedergabe-Art

Bestimmt, wie der Song wiedergegeben wird. Bei normaler Wiedergabe wird der Song vom Anfang bis zum Ende abgespielt und hält dann automatisch an. Wiederholte Wiedergabe wiederholt die Song-Wiedergabe vom Anfang bis zum Ende solange, bis Sie die Wiedergabe manuell beenden.

□ Einstellungen: I → I (Normale Wiedergabe), I <> I (Wiederholte Wiedergabe)

### 2 TRACK 1 & TRACK 2

Bestimmt, ob einzelne Tracks des Songs wiedergegeben oder stummgeschaltet sind. Wenn ein Track leer ist, wird "none" angezeigt und die Einstellung kann nicht verändert werden.

□ Einstellungen: Play, Mute

### Über Songs

Ein Song besteht aus 2 Sequenzer-Spuren (Track 1 und 2) und Header-Daten. Die Header-Daten am Anfang des Songs enthalten allgemeine Song-Informationen wie z.B. das Tempo und die Taktart sowie auch ProgramChange- und Volume-Daten für jeden MIDI-Kanal. Die Daten werden automatisch geladen, wenn Sie einen Song auswählen. Jede Sequenzer-Spur kann wie bei konventionellen Sequenzern Wiedergabe-Informationen der MIDI-Kanäle 1 bis 16 enthalten. Beim Start der Song-Wiedergabe werden diese Daten zum eingebauten Tongenerator gesendet, um die Sounds wiederzugeben.



Jeder Song kann als Main-Song oder als Pad-Song wiedergegeben werden. Ein Main-Song ist ein auf der Haupt-Bildschirmseite ausgewählter und mit den Wiedergabe-Bedienungstasten abgespielter Song. Ein Pad-Song ist ein einem Trigger-Eingang zugewiesener Song und wird gestartet oder gestoppt, wenn Sie ein Pad anschlagen, das speziell für diese Steuerung eingestellt wurde. Jedes Drum-Kit kann Pad-Songs als Teil des Sound-Programms enthalten (Seite 40), und einige Preset-Kits enthalten solche Pad-Songs. Da das DTXTREME IIs einen Main-Song und bis zu vier Pad-Songs aufeinmal abspielen kann, können Sie eine Gitarren-Phrase oder eine mehrstimmige Bläser-Sequenz durch Anschlagen von Pads spielen, während Sie das Drum-Kit zusammen mit dem Main-Song spielen.

### Wiedergabe-Parts

Die Part-Auswahl-Tasten ermöglichen Ihnen, die Wiedergabe eines bestimmten Parts (MIDI-Kanal) im Song ein- oder auszuschalten. Sie können z.B. den Rhythmus-Part stummschalten, um den Rhythmus mit den Pads selbst zu spielen, oder Sie könnten mit dem Song mitspielen und dabei nur den Bass-Part spielen lassen, oder Sie können mit einem anwesenden Bass-Spieler zusammenspielen und dabei alle anderen Begleitstimmen aktivieren. Kontroll-Leuchten für die folgenden Tasten zeigen an, dass der betreffende Part eingeschaltet (leuchtet) oder ausgeschaltet (leuchtet nicht) ist. Der Part wird jedesmal abwechselnd aktiviert oder deaktiviert, wenn Sie die betreffende Taste drücken.



### RHYTHM/INS-Taste

Aktiviert oder deaktiviert die Wiedergabe des Rhythmus-Part (MIDI-Kanal 10) im Track 1 des Songs. Der Rhythmus-Part auf Track 2 wird davon nicht berührt.

### **2** BASS/DEL-Taste

Aktiviert oder deaktiviert die Wiedergabe des Bass-Part (MIDI-Kanal 3) des Songs.

### OTHERS-Taste

Aktiviert oder deaktiviert die Wiedergabe aller anderen Parts außer der Rhythmus- und Bass-Parts.

Das DTXTREME IIs verwendet MIDI-Kanal 10 den Rhythmus-Part, Kanal 3 für den Bass-Part, und den Rest (Kanäle 1, 2, 4 bis 9, 11 bis 16) für andere Parts. Wenn die Part-Auswahl-Tasten verwendet werden, um die Parts zu deaktivieren, werden die Spieldaten auf den betreffenden MIDI-Kanälen (einschließlich der Daten von den MIDI IN-Ports oder dem USB-Port) nicht zum eingebauten Tongenerator gesendet.

### Schieberegler

Das DTXTREME IIs enthält einen einfachen aber leistungsstarken Mixer. Auf der Oberseite befinden sich zehn Schieberegler für die Einstellung der Lautstärke-Balance, des Hall-Effektes, und des Pegels der Einzelausgänge.

### Die Lautstärke-Balance einstellen

Mit den folgenden Schiebereglern können Sie die Lautstärke-Balance zwischen den Rhythmus-Instrumenten des Drum-Kits einstellen, sowie die Lautstärke-Balance zwischen Drum-Kit, Begleitung und Klick-Sounds steuern. Sie können außerdem die Ausgangs-Lautstärke der Stereo-gemischten Sounds für die OUTPUT-Buchsen und den Kopfhörer unabhängig voneinander einstellen.



### MAIN OUT-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Stereo-gemischten Sounds für die OUTPUT (L/MONO & R)- und DIGITAL OUT-Buchsen ein.

### **2** PHONES-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Stereo-gemischten Sounds für die PHONES-Buchse ein. Das gleiche Stereo-Signal kann unabhängig vom MAIN OUT-Schieberegler eingestellt werden **1**.

### CLICK-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Klick-Sounds der eingestellten Ausgangs-Buchse ein (Seite 81).

### ACCOMP-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Begleit-Parts (alles außer MIDI-Kanal 10) im Song ein. Dies ermöglicht Ihnen, die Lautstärke-Balance zwischen dem Drum-Kit und den Begleit-Parts einzustellen, wenn Sie das Drum-Kit zusammen mit der Song-Wiedergabe spielen.

### SNARE-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Snare-Drum ein.

### 6 KICK-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Bass-Drum ein.

### TOM-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Toms ein.

### 8 HI-HAT-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der Hi-Hat-Cymbals ein.

### CYMBAL-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der anderen Cymbals (Ride, Crash, etc.) ein.

### MISC-Schieberegler

Stellt die Ausgangs-Lautstärke der anderen Rhythmus-Sounds außer den oben aufgelisteten ein.

Jeder der Schieberegler auf der Oberseite funktioniert wie der Fader eines Mischpultes. Sie können die Lautstärke jedes Begleit-Parts einzeln als Song-Daten einstellen (Seite 72), und die Lautstärke eines jeden Drum- oder Percussion-Sounds als Drum-Voice-Daten (Seite 49). Sie können dann die ACCOMP- und MISC-Schieberegler verwenden, um die Gesamtlautstärke der restlichen Parts einzustellen, während die im Song und Drum-Kit festgelegte Lautstärke-Balance gleich bleibt.

### Den Hall-Effekt einstellen

Sie können den Hallanteil (Systemeffekt) eines Rhythmus-Instrumentes steuern, indem Sie den betreffenden Lautstärke-Schieberegler bei gehaltener SHIFT-Taste bewegen. Die betreffenden Schieberegler müssen vorher entsprechend für die Hall-Steuerung eingestellt werden (Seite 75).



### SHIFT-Taste + ACCOMP/REVERB-Schieberegler

Stellt den Master-Return-Pegel des Hall-Effektes ein.

### **2** SHIFT-Taste + SNARE-Schieberegler

Stellt den Hall-Sende-Pegel der Snare-Drum ein.

### **3** SHIFT-Taste + KICK-Schieberegler

Stellt den Hall-Sende-Pegel der Bass-Drum ein.

### **4** SHIFT-Taste + TOM-Schieberegler

Stellt den Hall-Sende-Pegel der Toms ein.

### SHIFT-Taste + HI-HAT-Schieberegler

Stellt den Hall-Sende-Pegel der Hi-Hat-Cymbals ein.

### **6** SHIFT-Taste + CYMBAL-Schieberegler

Stellt den Hall-Sende-Pegel der anderen Cymbals (Ride, Crash, usw.) ein.

### SHIFT-Taste + MISC-Schieberegler

Stellt den Hall-Sende-Pegel der Rhythmus-Sounds außer der oben aufgelisteten ein.

Denken Sie daran, dass die verschiedenen oben beschriebenen Einstellungen miteinander zusammenhängen; das Ändern einer Einstellung könnte einen nicht beabsichtigten Effekt haben. Zum Beispiel könnte der Hall-Sound zu gering oder nicht vorhanden sein, wenn Sie bei einer der Drum-Voice-Hall-Sendepegel-Einstellungen einen zu niedrigen Wert einstellen (Seite 53), oder wenn der Master-Sendepegel oder der Return-Pegel des System-Halls (Seite 57) zu gering eingestellt ist.

### Die Pegel der Einzelausgänge einstellen

Sie können den Ausgangs-Pegel der Einzelausgänge (INDIVIDUAL OUTPUT 1 bis 6) einstellen, indem Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste halten und den betreffenden Lautstärke-Schieberegler bewegen. Die betreffenden Schieberegler müssen vorher entsprechend für die Pegel-Steuerung der Einzelausgänge eingestellt werden (Seite 53).

Drum-Sounds, die über die Einzelausgänge geroutet sind, sind von der Stereo-Mischung ausgenommen, und werden deswegen nicht über die Stereo-Ausgänge (PHONES, OUTPUT L&R, DIGITAL OUT) ausgegeben.



### **1** SHIFT-Taste + SNARE-Schieberegler

Stellt den Ausgangs-Pegel für INDIVIDUAL OUTPUT 1 ein.

### **2** SHIFT-Taste + KICK-Schieberegler

Stellt den Ausgangs-Pegel für INDIVIDUAL OUTPUT 2 ein.

### **③** SHIFT-Taste + TOM-Schieberegler

Stellt den Ausgangs-Pegel für INDIVIDUAL OUTPUT 3 ein.

### **4** SHIFT-Taste + HI-HAT-Schieberegler

Stellt den Ausgangs-Pegel für INDIVIDUAL OUTPUT 4 ein.

### SHIFT-Taste + CYMBAL-Schieberegler

Stellt den Ausgangs-Pegel für INDIVIDUAL OUTPUT 5 ein.

### **6** SHIFT-Taste + MISC-Schieberegler

Stellt den Ausgangs-Pegel für INDIVIDUAL OUTPUT 6 ein.

Da jedes Drum-Instrument jedem beliebigen Ausgang zugeordnet werden kann (Seite 75), können Sie den Master-Ausgangspegel für mehrere Instrumente mit einem einzelnen Schieberegler einstellen. Zum Beispiel kann, abhängig von deren Ausgangs-Einstellungen, der Cymbal-Schieberegler der Master-Fader für alle Cymbals einschließlich Hi-Hats oder nur für die Snare-Drum sein.

# Tap-Tempo-Funktion

Mit dieser praktischen Funktion können Sie automatisch das Tempo einstellen, indem Sie die Taktschläge auf einem Pad oder mit der Abhören-Taste eingeben. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie das Tempo während der Song-Wiedergabe oder der Klick-Wiedergabe "nach Gefühl" eingeben wollen.

Offnen Sie die Tap-Tempo-Bildschirmseite, indem Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste halten und die TAP (CLICK)-Taste drücken. Während Sie die Tap-Tempo-Funktion verwenden, wird das aktuelle Tempo auf der LED-Anzeige angezeigt.



- Verwenden Sie den Knopf unter dem BEAT-Parameter, um die Taktart eines Taktes einzustellen. Das Tempo wird für einen Takt der hier eingestellten Taktart erkannt.
   Einstellungen: 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16
- **3.** Zählen Sie den Takt, indem Sie einen Takt lang in einem gleichbleibenden Tempo ein Pad anschlagen oder die Abhören-Taste drücken.

Wenn Sie das Tempo für einen 4/4-Takt einstellen, schlagen Sie das Pad 5 mal an, um vom 1. bis zum 4. Taktschlag und den 1. Taktschlag des folgenden Taktes zu zählen. In ähnlicher Weise geben Sie bei einem 3/4-Takt 4 Schläge ein, um vom 1. zum 3. Taktschlag und den 1. Taktschlag des nächsten Taktes zu zählen. Das Tempo wird aus dem Timing berechnet, mit dem Sie das Pad anschlagen, und wird auf der LED-Anzeige angezeigt sowie als blinkender Tempo-Wert im LCD-Display.



**Erkannter Tempo-Bereich:** 30-300

Die Tempo-Erkennung erfolgt zwischen jedem Taktschlag des ersten Taktes und dem 1. Taktschlag des nächsten Taktes. Auf diese Weise wird bei fortdauerndem Schlagen das Tempo auf jedem 1. Schlag eines darauffolgenden Taktes berechnet.



Wenn Sie das Pad für eine gewisse Zeit nicht anschlagen, wird der Tempozähler zurückgesetzt. Beginnen Sie in diesem Fall das Einzählen von neuem (schlagen Sie 5 mal bei einem 4/4-Takt).

- Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um das berechnete Tempo zu übernehmen. Der Tempo-Wert hört dann auf zu blinken und leuchtet beständig.
- **5.** Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, wenn Sie die Tempo-Erkennung nochmals beginnen wollen.
- Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um die Tempo-Einstellung zu beenden und zur PLAY-Modus-Anzeige zurückzukehren.
  - Die Tap-Tempo-Funktion kann nicht während einer Aufnahme oder im Aufnahme-Standby-Modus ausgeführt werden.

# **Groove-Check-Funktion**

Beim Spielen des Drum-Kit oder beim Tapping mit der Abhören-Taste zusammen mit einem Song oder mit dem Klick können Sie prüfen, wie weit Ihr Timing vom Takt entfernt ist. Geben Sie die Notenlänge an – diese wird als Basis für die Berechnung der Timing-Genauigkeit Ihres Spiels verwendet, bis zu einer Auflösung von 1/96 einer Viertelnote.

Groove-Check funktioniert nur während der Wiedergabe eines Songs oder des Klicks.

• Öffnen Sie die Groove-Check-Bildschirmseite, indem Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste halten und die GROOVE CHECK (Reset)-Taste drücken.



- **2.** Stellen Sie die gewünschte Quantisierungs-Auflösung (angegeben als Notenlänge) als Basis für das Groove-Check-Timing ein. Die möglichen Einstellungen sind die gleichen wie bei CLICK Beat (Seite 23).
  - DENVES Sie können die Genauigkeit Ihrer Phrase bei komplizierten Unterteilungen prüfen, indem Sie eine andere Notenlänge als bei CLICK Beat einstellen.
- **3.** Stellen Sie wenn nötig die Werte für TEMPO, BEAT und CLICK wie auf der Haupt-Bildschirmseite ein (Seite 23).
- 4. Spielen Sie das Drum-Kit oder drücken Sie die Abhören-Taste im Takt zusammen mit der Song-Wiedergabe oder dem Klick-Zähler. Die Timing-Differenz wird für jeden Schlag sowohl grafisch als auch als numerischer Wert angezeigt.



Abweichung vom Takt für jeden Einzelschlag

**Timing-Differenz für jeden Schlag:** Die Differenz der Timing-Genauigkeit für jedes Mal wenn Sie ein Pad oder eine Drum anschlagen wird als Zahl im Bereich von -48 bis +48 (zu langsam bis zu schnell) angezeigt. Ein negativer Wert bedeutet, dass Sie langsamer spielen als das Songtempo, und ein positiver Wert bedeutet, dass Sie schneller spielen. Ein Wert von Null bedeutet, dass Sie exakt im Takt spielen. Dies ist nützlich, um die Timing-Genauigkeit eines einzelnen Instrumentes wie der Snare-Drum oder der Bass-Drum zu messen.

**Durchschnitt:** Die Differenz der Timing-Genauigkeit wird als Durchschnitt gemessen und als Zahl im Bereich von -48 bis +48 (zu langsam bis zu schnell) angezeigt. Ein negativer Wert bedeutet, dass Sie langsamer spielen als das Songtempo, und ein positiver Wert bedeutet, dass Sie schneller spielen. Ein Wert von Null bedeutet, dass Sie exakt im Takt spielen. Dies ist nützlich, um die durchschnittliche Genauigkeit Ihres Schlagzeug-Spiels zu messen.

 Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Groove-Check zu beenden und zur PLAY-Modus-Anzeige zurückzukehren.

# Chain-Funktion

Eine "Chain" ist eine von Ihnen erstellte Serie von Drum-Kits und Songs. Sie können z.B. verschiedene Drum-Kits so anordnen, dass diese dann in einer bestimmten Reihenfolge abgerufen werden können – um z.B. die Einstellungsliste für eine Liveaufführung anzupassen, oder um eine Serie von Übungs-Songs in der Reihenfolge ihrer Schwierigkeit anzuordnen. Das DTXTREME IIs kann bis zu 32 Chains speichern, um diese sofort abzurufen, wann immer Sie es wünschen.

### Die Chain-Anzeige einschalten

Wenn Sie die CHAIN-Taste drücken, erscheint zuerst die Chain-Anzeige, die die Wiedergabe existierender Chains ermöglicht. Durch nochmaliges Drücken der CHAIN-Taste wird die Chain-Edit-Anzeige aufgerufen, wo Sie eine neue Chain erstellen oder eine bestehende Chain bearbeiten können. Jede Betätigung der CHAIN-Taste schaltet zwischen diesen beiden Anzeigen um. Wenn Sie die Chain-Funktion beenden möchten, drücken Sie einfach die EXIT/NO-Taste, um zur Hauptanzeige zurückzukehren.

KIT=P1 SONG=P1 Kit name Son9name	TEMPO J=107	BEAT 4/4	CLICK						
	┹	ہ ا							
Chain-Play-Anzeige	•	L							
CHAIN=32 Step=01 Kit=U1 Kit Name ChainNam									
		) C							
Chain-Bearbeiten-Anzeige		Ľ							
[CHAIN]"ChanName" +> <90abc>	Step 32	Type kit	Num=U1 kit name						
	₽		EXIT						
KIT=P1 SONG=P1 Kit name Son9name	TEMPO J=107	BEAT 4/4	CLICK						

### Eine Chain erstellen oder bearbeiten

Der erste Schritt bei der Verwendung von Chains ist die Erstellung einer Chain. Sie können auch jederzeit nach Belieben eine Chain bearbeiten. Nachdem Sie eine Chain erstellt oder bearbeitet haben, müssen Sie sie speichern, BEVOR Sie mit einer anderen Chain zu arbeiten beginnen.

Wählen Sie zuvor eine gewünschte Chain auf der Chain-Play-Bildschirmseite aus (Seite 32).

### Chain-Edit-Bildschirmseite

Hier können Sie Drum-Kits oder Songs einen nach dem anderen jedem Schritt einer Chain zuordnen. Eine Chain kann bis zu 32 Schritte enthalten, und Sie können eine Chain mit einer anderen verbinden, wenn Sie eine längere Chain möchten, die 32 Schritte überschreitet, oder eine wiederholte (geloopte) Chain, die eine bestimmte Serie wiederholt.



### Chain-Name

Geben Sie den gewünschten Namen für die aktuelle Chain ein, indem Sie bis zu acht Zeichen verwenden. Verwenden Sie den Knopf ganz links, um die Eingabeposition (Cursor) für jedes Zeichen zu verändern. Verwenden Sie dann den zweiten Knopf von links, um an dieser Position ein Zeichen einzugeben. Wiederholen Sie diesen Schritt und bestimmen Sie so den Chain-Namen (höchstens acht Zeichen).

#### UVerfügbare Zeichen:

	!	"	#	\$	%	&	,	(	)	*	+	,	-		/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	А	В	С	D	Е	F	G
Н	Ι	J	Κ	L	М	Ν	0	Ρ	Q	R	S	Т	U	۷	W	Х	Υ	Ζ	[
¥	]	^	_	`	а	b	С	d	е	f	g	h	i	j	k	Ι	m	n	0
р	q	r	s	t	u	۷	w	Х	у	z	{		}	$\rightarrow$	$\leftarrow$				

### Step (Schritt)

Wählen Sie eine Step (Schritt)-Nummer (1 bis 32), der ein Drum-Kit oder Song zugeordnet werden soll. Sie können bis zu 32 Schritte für eine Chain einstellen.

# Abschnitt Spielen

### • Туре

Bestimmen Sie, was Sie dem aktuell ausgewählten Schritt (oben in Schritt **2**) zuordnen wollen: Verfügbare Einstellungen sind: Drum-Kit (kit), Song (song), Verbinden mit einer anderen Chain (jump), und eine Ende-Markierung bei diesem Schritt (END).

Linstellungen: song, kit, jump, END

- Wenn Sie eine Chain mit einem Sprung zum Ende-Schritt erstellen, so spielt die Chain die Schritte nach dem Sprungpunkt nicht ab.
- Wenn Sie in einer Chain weder einen Sprung (jump) noch eine Ende-Markierung (END) setzen, so wird die Chain bis zum 32. Schritt abgespielt. Um die Chain effektiv zu nützen, setzen Sie beim letzten Schritt ein jump oder END.

### 4 Num=

Bestimmen Sie das Element gemäß der obigen Typ Einstellung. Wählen Sie ein Drum-Kit bei kit, einen Song bei song, oder ein Ziel bei jump. Sie sehen die Nummer in der oberen Zeile und den Namen in der unteren Zeile. Wenn Sie als Ziel die aktuelle Chain eingeben, erhalten Sie eine wiederholte (geloopte) Chain. In diesem Fall müssen Sie für END nichts eingeben, da die Anzeige "----" anzeigt (keine Einstellung).

□ Einstellungen: Wenn Typ ③ auf song eingestellt ist: Preset- oder User-Song

Wenn Typ 3 auf kit eingestellt ist: Preset- oder User-Drum-Kit Wenn Typ 3 auf jump eingestellt ist: 1-32

(chain)

Wenn Sie ein Drum-Kit oder einen Song auf der Memory-Card auswählen (jeweils C1-C99), benötigen Sie für die korrekte Wiedergabe der Chain die passende Memory-Card, welche das betreffende Drum-Kit oder die betreffenden Song-Daten enthält. Andernfalls wird im Display "No Card" angezeigt.

### Vorgangsweise

Erstellen oder bearbeiten Sie eine Chain, indem Sie nach den obigen Anweisungen betreffend jedes Element der Edit-Bildschirmseite vorgehen.

- Während Sie sich auf der Chain-Edit-Bildschirmseite befinden, wird im LED-Display ein Punkt angezeigt. Die bedeutet, dass Sie die Chain bearbeitet aber noch nicht abgespeichert haben. Wenn Sie während der Chain-Bearbeitung zur Chain-Play-Anzeige wechseln und eine andere Chain auswählen, so gehen die Änderungen verloren (der LED-Punkt erlischt). Achten Sie darauf, wichtige Bearbeitungen zu speichern, bevor Sie eine andere Chain auswählen.
- Verwenden Sie die beiden linken Knöpfe, um den Chain-Namen einzugeben.
- 2. Verwenden Sie den mittleren Knopf, um einen Schritt auszuwählen, und verwenden Sie dann die beiden rechten Knöpfe, um den Typ und die Schrittnummer einzugeben.
- **3.** Definieren Sie weitere Schritte auf die gleiche Art.
- **4.** Drücken Sie die STORE-Taste, um die Chain zu speichern.

Store Current Chain to chain 10 My Chain

- **5.** Verwenden Sie den zweiten Knopf von rechts, um eine Chain-Nummer auszuwählen (1 bis 32), in welcher die aktuell erzeugte oder bearbeitete Chain gespeichert werden soll.
- **6.** Drücken Sie die ENTER/YES-Taste. Eine Bestätigungs-Meldung erscheint in der Anzeige.

Store Current Chain to chain Are You Sure ? [Yes/No]

- 7. Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Speichervorgang auszuführen, oder drücken Sie die EXIT/ NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.
- **8.** Wenn die Chain erfolgreich abgespeichert wurde, zeigt das Display eine Sekunde lang "Done." an und kehrt dann zur Chain-Play-Anzeige zurück. Wenn der Speichervorgang mit der EXIT/NO-Taste abgebrochen wurde, können Sie wenn Sie möchten die Bearbeitung fortsetzen.

### **Eine Chain abspielen**

Drehen Sie einfach den Knopf für die Schrittauswahl, um eine Chain wiederzugeben. Sie können einen Schritt auch während des Schlagzeugspiels auswählen, indem Sie die Schrittnummer mit einem Pad (Seite 77) oder mit einem Fußschalter (Seite 46) erhöhen oder vermindern.

### **Chain-Play-Bildschirmseite**

Nachdem Sie eine Chain erstellt haben, können Sie sie auf der Chain-Play-Anzeige abspielen.

CHAIN=1 Step=1 Kit=U1 Init Name IniChain

### CHAIN=

Wählen Sie die gewünschte Chain. **Einstellungen:** 1-32

### Ø Step=

Wählen Sie in der aktuellen Chain eine Schritt-Nummer ①, worauf das für diesen Schritt definierte Drum-Kit oder Song abgerufen wird (der Name und die Nummer erscheinen auf der rechten Seite).

Kit=xxx xxx, Song=xxx xxx.

**Einstellungen:** 1-32 (abhängig von der jeweiligen Chain)

### Vorgangsweise

Zusätzlich zur Bedienung mit den Knöpfen können Sie die Vorwärts- und Rückwärts-Funktionen jeweils zwei verschiedenen Schaltergeräten zuweisen: Pads (Seite 77), Fußschalter (Seite 46), oder einer Kombination von Pad und Fußschalter, um so die Auswahl eines jeden Schrittes sogar während des Schlagzeug-Spiels zu ermöglichen.

- Verwenden Sie den Knopf ganz links, um die gewünschte Chain auszuwählen.
- 2. Verwenden Sie den zweiten Knopf von links, ein Pad oder einen Fußschalter, um einen Schritt auszuwählen und ein Drum-Kit oder einen Song abzurufen.
  - Wenn der ausgewählte Schritt ein jump-Punkt ist, wird das Drum-Kit oder der Song aufgerufen, der dem ersten Schritt der verbundenen Chain zugeordnet ist.
- **3.** Spielen Sie das abgerufene Drum-Kit oder den abgerufenen Song.
- **4.** Wählen Sie auf die gleiche Weise den nächsten Schritt aus und rufen ein anderes Drum-Kit oder einen anderen Song für die Wiedergabe auf.

# Abschnitt Bearbeiten

# DTXTREME IIs als Drum-System

Wegen Ihrer kurzen Ausklingzeit und des Fehlens einer definierten Tonhöhe eignen sich Schlag- und Percussions-Instrumente ideal für elektronische Musik. Rhythmusmaschinen und Sampler machen es einfach, aktuelle Intrsument-Sounds zu verwenden und die Rhythmen auf authentische und dynamische Weise zu montieren. Es ist jedoch sehr schwierig, Drum-Sounds so zu programmieren, dass die natürliche Energie, das Gefühl, der Groove und die Dynamik des Originals realistisch wiedergegeben werden. Die meisten Musiker glauben, dass nichts dem "pounding out" des Rhythmus auf einem Schlagzeugset nachkommt, wenn es darum geht, eine angemessene Qualität von "comfortable randomness" zu erhalten. Schlagen und klingen, und die Wiederholung dieses Musters zur Erstellung eines Rhythmus – dieser vereinfacht ausgedrückte Prozess erzeugt eine sehr menschliche "humanized performance". Unsere Forschung und Entwicklung konzentrierte sich auf diesen Punkt – eine gänzlich neue Mischung von akustischen und elektronischen Instrumenten. Die Antwort ist das DTXTREME IIs. Mittels der Übertragung dessen, was ein Spieler ausdrücken möchte, über das Schlagzeugspiel zu Trigger-Signalen und die Verbindung dieser mit MIDI, einem Industrie-Standard für elektronische Musikinstrumente, ermöglicht das DTXTREME IIs eine kreative rhythmusorientierte musikalische Performance jenseits dessen, was Sie von einem traditionellen akustischen Schlagzeug erwarten können.

### **Vom Trigger-Input zum Sound-Output**

Lassen Sie uns, bevor wir uns mit den Details des DTXTREME IIs-Systems befassen, einen Blick auf seine Mechanismen, seine Struktur und grundlegenden Konzeptionen werfen.



- (1) Senden Sie Trigger-Signale zum DTXTREME IIs durch Schlagen der Drum-Pads (oder Drums mit einem daran befestigten Trigger-Pickup), die mit den Trigger-Eingangsbuchsen 1 bis 16 sowie den HI-HAT CONTROL- und FOOT SW-Buchsen verbunden sind.
- 2 Stellen Sie jeden Trigger-Eingang richtig ein, sodass das DTXTREME IIs die Trigger-Signale empfangen kann, und weisen Sie auch jedem Trigger-Eingang eine bestimmte Funktion zu. Sie können auch Songs (Pad-Song) oder Notennummern auf beliebigen MIDI-Kanälen (nicht nur Kanal 10: Rhythmus- und Drum-Part) zuweisen, um eine Vielfalt von Ausdrucksmöglichkeiten zu erreichen.
- ③ Weisen Sie jeder Notennummer des MIDI-Kanals 10 (Rhythmus- und Drum-Part) eine Drum-Voice zu, sodass Sie durch Schlagen eines Drum-Pad eine Drum-Voice spielen können. Sie können auch bestimmen, wie jede Drum-Voice im Drum-Kit klingen soll (Lautstärke, Stereo-Panorama, usw.). Optional können Sie MIDI-Einstellungen für andere Parts aktivieren, wenn Sie das Drum-Kit auswählen.
- ④ Stellen Sie System-Effekte für das gesamte Drum-Kit ein, und Insert-Effekte für jeweils bestimmte einzelne Drum-Voices.
- (5) Geben Sie gemäß den oben beschriebenen Einstellungen (2) bis (4) Drum- und andere Voices als Audio-Signale aus.

Die obigen Einstellungen (2) bis (4) bestimmen als Kombination ein Drum-Kit – so wie auf der Bedienoberfläche mit den drei Tasten TRIGGER, VOICE, und EFFECT, die mit dem Rahmen DRUMKIT umgeben sind, angegeben. Wenn Sie eine dieser drei Tasten drücken, können Sie mit der Bearbeitung dieses Teils des aktuellen Drum-Kit beginnen. Ihre eigenen Drum-Kits können als bis zu 40 User-Kits (U1 bis U40) im Speicher des DTXTREME IIs abgespeichert werden, oder als bis zu 99 User-Kits (C1 bis C99) auf einer externen Memory-Card.

# Speicher, Zwischenspeicher and Speicher-Vorgang

Bei der Bearbeitung eines Drum-Kit müssen Sie sich der Beziehung zwischen der Haupt-Speichereinheit und dem Zwischenspeicher (Puffer-Speicher) bewusst sein. Jedesmal, wenn Sie ein Preset-Kit oder ein User-Kit aus dem internen Speicher des DTXTREME IIs oder einer externen Memory-Card auswählen (abrufen), werden die Drum-Kit-Daten in den Zwischenspeicher kopiert.



Durch den Zwischenspeicher können Sie jedes Drum-Kit, auch wenn es ein Preset-Kit (nur Lese-Zugriff) ist, auswählen und bearbeiten. Wenn Sie ein eigenes Drum-Kit erstellen wollen, wählen Sie zuerst ein existierendes Preset- oder User-Kit aus, bearbeiten Sie es, und speichern Sie es dann als neues User-Kit ab.

Drum-Kit-Daten im Zwischenspeicher werden sowohl für das Spielen als auch zum Bearbeiten verwendet. Immer wenn Sie beliebige Daten bearbeiten (die Daten im Vergleich zu den gespeicherten Daten verändern), leuchtet der rechte Punkt der LED-Anzeige auf.



J; HINWEIS	Die	LED-A	Inzeige	kann	das a	aktuelle	Tempo	anzeigen	(Seite	76).
------------	-----	-------	---------	------	-------	----------	-------	----------	--------	------

Wenn Sie nun ein anderes Drum-Kit auswählen, erlischt der Punkt. Dies bedeutet, dass erneut andere Drum-Kit-Daten in den Zwischenspeicher kopiert wurden und die Drum-Daten, die Sie gerade bearbeitet haben, überschrieben haben. Wenn Sie Ihre Bearbeitung speichern möchten, so tun Sie dies, BEVOR Sie ein anderes Drum-Kit auswählen. Führen Sie den Speichervorgang aus, indem Sie die STORE-Taste drücken, um die aktuellen Drum-Kit-Daten abzuspeichern.



Wählen Sie die gewünschte User-Kit-Nummer (U1 bis U40, oder C1 bis C99) aus, unter der die aktuellen Daten gespeichert werden sollen, wenn die oben abgebildete Bildschirmseite angezeigt wird. Sie müssen kein neues Speicher-Ziel auswählen, wenn Sie ein bestehendes User-Kit bearbeiten und es mit bearbeiteten Daten überschreiben. Wenn Sie jedoch eines der Preset-Kits (P1 bis P90) bearbeiten und als neues Drum-Kit abspeichern möchten, müssen Sie eine User-Kit-Nummer im internen Speicher (U1 bis U40) oder auf der Memory-Card (C1 bis C99) angeben. Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, nachdem Sie das Speicherziel ausgewählt haben. Im Display erscheint darauf die folgende Bestätigungs-Meldung:



Wenn Sie C1 bis C99 auswählen, ohne dass sich eine Memory-Card im Karten-Slot befindet, wird "No Card" angezeigt und der Speichervorgang kann nicht fortgesetzt werden. Führen Sie eine geeignete Memory-Card ein (Seite 85) oder speichern Sie die Daten im internen Speicher.

Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Speichervorgang auszuführen. Nach dem Speichern wird kurz "Done" angezeigt. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. In jedem Fall kehrt die Anzeige zur Play-Modus-Anzeige zurück. Beachten Sie, dass der Punkt in der LED-Anzeige erlischt, nachdem Sie den Speichervorgang ausgeführt haben.

Sie können das aktuelle Drum-Kit jederzeit während der Bearbeitung abspeichern. Sichern Sie öfters Ihre Bearbeitung – häufiges Speichern stellt sicher, dass Ihre wichtigen Daten erhalten bleiben.

# Trigger-Einstellungen

Drücken Sie die TRIGGER-Taste auf der Geräteoberseite (im Rahmen DRUMKIT), um mit der Bearbeitung der Trigger-Einstellungen des aktuellen Drum-Kit zu beginnen.

Die Trigger-Einstellungen sind der wichtigste Teil Ihre Drum-Kit, damit die verschiedenen Voices richtig klingen. Kopieren Sie wenn nötig zuerst von einem Preset-Kit bestehende Trigger-Einstellungen (Seite 44), die den gewünschten Einstellungen am ehesten entsprechen, und bearbeiten Sie diese dann, um Ihr eigenes Kit zu erstellen.



Die anfangs erscheinende Bildschirmseite (die zuletzt aufgerufene) kann sich von der oben abgebildeten Anzeige unterscheiden (Seite 76).

### Seiten bearbeiten und grundlegende Arbeits-Vorgänge

Trigger-Einstellungen sind in den folgenden siebzehn Seiten verfügbar, die nach Zweck und Funktion geordnet sind.

Seitenname
[ <u>[TrgSens1]</u> Type Gain Curve PadCtrl Input=1 RHP 32 3 pitch
[Tr9Sens2]         Level(100%)         Uelocity(127)           Input=16         20% to 100%         32 to 127
[TrgSens3] SelfRej Rej Spec Rej Input=16 6ms 4 9 from IN16
[Tr9Func] Func Son9 Repeat Mode Input=16 padson9 P1 off cutoff
[Tr9MIDI1] Mode Tr9AltG RimVel Input=16 stkmono 16
[TrgMIDI2] Note Note# GateTime Channel Input=16 4th *88 E5 0.3s 10
[Tr9MIDI3] Note V <u>elXFade</u> Input=16 1st 1
[Tr9Copy1]Input Kit Input from 16 to current 16
[Tr9Copy2]Copy Current Tri99er to Kit U1
[MIDI EG] Curve Time MIDI Type 3/- 32 10ch Ctl 16

Func HiHat	Sens 16	
HHInput IN8	MIDI 10ch	Type Ctl 4
Velocity 111	MIDI 10ch	Type Ctl127
OffValue 127	•	
WaveDir No card		
Темро 200	9to10	11to12
Acoustic"		
	Func HiHat HHInput INS Velocity 111 OffValue 127 WaveDir No card Tempo 200 Acoustic"	Func Sens HiHat 16 HHInput MIDI 10Ch Velocity MIDI 111 10Ch 0ffValue 127 WaveDir No card Tempo 9to10 200 off Acoustic" <90abc>

Auf den ersten sieben Seiten können Sie jeden Trigger-Eingang auf der Rückseite des DTXTREME IIs konfigurieren. Dies bedeutet, dass es sieben Seiten für jeden der sechzehn Eingänge gibt. Sie können jedoch einfach zu anderen Eingängen wechseln, indem Sie den Knopf ganz links drehen, und dabei auf der gleichen Bildschirmseite bleiben. Dies ist auch nützlich, um die Einstellungen des aktuellen Eingangs mit anderen Eingängen zu vergleichen.



**DENTES** Sie können den gewünschten Eingang auch auswählen, indem Sie das betreffende Pad anschlagen (Seite 76), was praktischer ist, wenn Sie Feineinstellungen Ihres Drum-Kit während des Spielens machen wollen.

Lesen Sie auch "Grundlegende Arbeitsvorgänge" auf Seite 20.
#### [TrgSens1] & [TrgSens2] Trigger-Basiseinstellungen

Diese beiden Seiten enthalten Einstellungen, wie Ihre Spiel-Intensität (Trigger-Signalpegel) in Velocity-Werte für MIDI-NoteOn-Events umgesetzt wird. Allgemein ergibt ein festerer Schlag auf das Pad einen höheren Velocity-Wert, und die dadurch erklingenden Voices sind lauter.



#### Input=

Wählen Sie einen gewünschten Trigger-Eingang (1 bis 16).

#### 2 Туре

Wählen Sie den Pad-Typ für den gewünschten Eingang ①. Die unten abgebildete Liste zeigt die Pad-Typen, die für die angeschlossenen Pads oder Trigger-Pickups eingestellt werden können.

**Einstellungen:** Siehe die folgende Tabelle.

#### **DTXTREME IIs Pad-Typen**

КР	KP65/60/80S/80
TP-1/Snr	TP120SD/100 (*1)
TP-1/Tom	TP120SD/100 (*1)
TP-2/Snr	TP65S (*1)
TP-2/Tom	TP65S (*1)
TP-3	TP80S/80/65/60 (*2)
RHP	RHP120SD/120/100/80
RHP Kick	KP120
PCY-1	PCY150S
PCY-2	PCY130S/130/65S/65/80S/80
PCY-3	PCY80S/80/65S/65/60/10
RHH	RHH130 (*3)
BP	BP80
DT snare	DT10/20 Drum-Trigger für Snare-Drum
DT HiTom	DT10/20 Drum-Trigger für High-Toms
DT LoTom	DT10/20 Drum-Trigger für Low-Toms
DT Kick	DT10/20 Drum-Trigger für Bass-Drum
TRG Snr	Allgemeiner Trigger-Pickup für Snare-Drum
TRG HTom	Allgemeiner Trigger-Pickup für High-Toms
TRG LTom	Allgemeiner Trigger-Pickup für Low-Toms
TRG Kick	Allgemeiner Trigger-Pickup für Bass-Drum

- \*1 "TP-1/Snr" und "TP-2/Snr" haben höhere Empfindlichkeit bei Rim 2 für einfaches geschlossenes Rimshot-Spiel.
  "TP-1/Tom" und "TP-2/Tom" setzen die gleiche Empfindlichkeit bei beiden Rims 1 und 2.
- \*2 "TP-3" erzeugt eine Rim 1 zugewiesene Voice, wenn das Pad-Rim geschlagen wird.
- \*3 "RHH" unterstützt auch das Pad TP65S.



#### Gain

Stellen Sie die Eingangs-Gain für den Pad-Typ 2 ein. Je höher der Wert, desto empfindlicher ist das Pad. □ Einstellungen: 0-63

•

#### 4 Curve

Stellen Sie die Velocity-Kurve für die Änderung des Trigger-Signalpegels ein. Bei größeren Werten muss das Pad stärker geschlagen werden, um den lautesten Klang zu erzeugen. **Einstellungen:** 1-5

#### PadCtl

Wenn Sie ein TP120SD- oder TP100-Pad für die Snare-Drum oder Tom verwenden (angeschlossen an den Trigger-Eingängen 1 bis 6), können Sie den Pad-Controller verwenden, um den Drum-Ton anzupassen. Bestimmen Sie einen Voice-Parameter (Seite 48), der vom Pad-Controller angepaßt wird. Wählen Sie einen Wert, der mit dem Buchstaben "R" endet, um eine gleichzeitige Steuerung sowohl für Pad- und Rim1-Voices zu erhalten.

```
□ Einstellungen: off (keine Wirkung), pitch (R) (Stimmung),
volume (R), voice (R), pan (R), layer (R), filter
(R), Q (R), attack (R), decay (R), decay R+ (siehe
Hinweis), wave 1 (Voice von Layer 1)*, wave 2*,
XSfilter*, XSdecay*, balance*
```

- \* Controller-steuerbar wenn Type=XtrSnr in den Voice-Einstellungen ausgewählt ist.
- Der decay+R Wert kann die Voice-Decay-Rate kontinuierlich anpassen und bei einem eingestellten Minimal-Wert zu einer bestimmten anderen Voice wechseln (z.B. Strainer/Off-Klang für die Snare-Drum).
- Sie können hier alle Parameter auswählen, aber der aktuelle Effekt durch den Pad-Controller hängt von der in den Voice-Einstellungen ausgewählten Drum-Voice ab.

#### 6 Level

Stellen Sie den Bereich der Trigger-Pegel für den gewünschten Eingang als Mindest- und Höchstwerte ein ①. Trigger-Pegel innerhalb des eingestellten Bereiches werden in entsprechende Velocity-Werte umgewandelt. Wenn das Trigger-Signal unterhalb des Mindest-Pegels bleibt, wird kein Sound ausgegeben. Wenn das Trigger-Signal den Höchst-Pegel übersteigt, wird es in den im Velocity-Parameter ⑦ eingestellten Velocity-Höchstwert umgewandelt. Wenn Sie das Pad anschlagen, wird der Trigger-Pegel als Prozentsatz rechts von Level angezeigt.

**Einstellungen:** Minimum level: 0~99, Maximum level: 1~100

#### Velocity

Stellen Sie den Bereich der Velocity-Werte ein, der dem Pegel-Bereich <sup>(1)</sup> entspricht, als Mindest- und Höchstwerte. Die Drum-Voice klingt dann im eingestellten Velocity-Bereich. Wenn Sie das Pad anschlagen, wird der berechnete Velocity-Wert rechts von Velocity angezeigt.

□ Einstellungen: Minimum velocity: 0-126, Maximum velocity: 1-127

Eine hoch eingestellte Mindest-Velocity erzeugt einen lauten Sound, wenn Sie das Pad nur leicht anschlagen. Dies schränkt jedoch den Dynamikbereich und verringert den Umfang der Ausdruckssteuerung, die Ihnen über Lautstärkeänderungen zur Verfügung steht.

#### Beziehung zwischen Trigger-Pegel und Velocity

#### **Beispiel** 1

In dieser Abbildung werden Velocity-Werte ausgegeben für Trigger-Pegel zwischen 12% und 99%. Bei einem Trigger-Pegel von 12% ist der Velocity-Wert 001. Bei einem Trigger-Pegel von 99% ist der Velocity-Wert 127.



#### **Beispiel 2**

In dieser Abbildung werden Velocity-Werte ausgegeben für Trigger-Pegel zwischen 50% und 99%. Bei einem Trigger-Pegel von 50% ist der Velocity-Wert 064. Bei einem Trigger-Pegel von 99% ist der Velocity-Wert 127. Bei Trigger-Pegeln zwischen 00% und 49% wird kein Sound erzeugt (Velocity-Wert ist 0).



Diese "Trigger-Pegel nach Velocity"-Umwandlung wird auch auf die Rim-Velocity angewandt (Velocity-Ausgabe des Pad-Rim; Seite 41). Wenn Sie ein Pad-Rim für die Cymbal-Dämpfung verwenden, wird der durch das Halten des Rim erzeugte Trigger-Pegel in einen Velocity-Wert von Null umgewandelt.

# Abschnitt Bearbeiten

#### [TrgSens3] Rejection

Diese Seite enthält drei verschiedene Einstellungen, um "falsche Schläge" zu verhindern – wie z.B. durch Rückprall der Sticks verursachte Doppel-Trigger, oder durch Pad-Vibrationen oder Interferenz zwischen Trigger-Eingängen verursachtes Übersprechen. Trigger-Signale, welche solchermaßen als "falsche Schläge" erkannt wurden, erzeugen keinen Sound.



#### Input=

Wählen Sie einen Trigger-Eingang (1 bis 16).

#### Ø SelfRej

Verwenden Sie diese Einstellung, um Doppel-Trigger zu vermeiden, die durch den betreffenden Eingang ① selbst oder durch den Rückprall der Sticks verursacht werden. Wenn zwei Trigger-Signale bei dem in ① eingestellten Eingang innerhalb der hier eingestellten Zeitspanne auftreten, wird das zweite Signal als Doppel-Trigger erkannt.

Einstellungen: 5ms (Millisekunden) ~10.0s (Sekunden)

#### 8 Rej

Verwenden Sie diese Einstellung, um Übersprechen zu vermeiden, das durch Vibrationen beim Spielen des Schlagzeugs erzeugt wird. Wenn ein Trigger-Signal bei dem in ① eingestellten Eingang auftritt, dessen Pegel niedriger ist als der hier eingestellte Wert, wird dieses Trigger-Signal als Übersprechen erkannt.

D Einstellungen: 0 (Keine Zurückweisung) ~9

#### O Spec Rej

Verwenden Sie diese Einstellung, um Übersprechen zu vermeiden, das durch das Schlagen eines bestimmten (interferierenden) Pads verursacht wird. Wenn ein Trigger-Signal bei dem in ① eingestellten Eingang nach einem Trigger-Signal des hier eingestellten interferierenden Eingangs auftritt, dessen Pegel niedriger ist als der hier eingestellte Wert, wird das Trigger-Signal des in ① eingestellten Eingangs als Übersprechen erkannt.

□ Einstellungen: Level: 0 (Keine Zurückweisung) ~9, Input: IN1~IN16

Verwenden Sie die beiden rechten Knöpfe, um den Pegel und den interferierenden Eingang einzustellen.

#### [TrgFunc] Trigger-Funktion

Neben dem Triggern einer Drum-Voice können Drum-Pads, die an den Trigger-Eingängen angeschlossen sind, noch für verschiedene andere Steuerungen eingesetzt werden. Da diese Steuer-Funktion auch dem Pad-Rim zugewiesen werden kann, können Sie das Pad-Head normal spielen und gleichzeitig das Rim verwenden, um einen Parameter oder eine Funktion zu steuern. Beachten Sie, dass ein Pad-Rim oder Pad-Head, dem eine Steuer-Funktion zugewiesen wurde, nicht auch zum Triggern eines Drum-Sounds verwendet werden kann.



#### Input=

Wählen Sie einen Trigger-Eingang (1 bis 16). Bei den Trigger-Eingängen 1 bis 8können Sie zwischen zwei Rims auswählen (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

**DENTES** Rim-Einstellungen sind bei einem Dual-Trigger-Pad wirksam. In der Pad-zu-Eingang-Verbindung-Tabelle (Seite 16) können Sie bei Kombinationen, die mit "A (Best)" oder "B (Good)" bezeichnet sind, bis zu zwei Rims verwenden. Sie können das Pad-Rim nicht bei "C (Fair)"-Kombinationen verwenden.

#### Punc

Wählen Sie Funktion des gewünschten Einganges **①**. Hiermit wird bestimmt, was Sie beim Schlagen des Drum-Pad oder Rim triggern können.

#### Einstellungen:

- normal: Spielt eine Drum-Voice und gibt MIDI-Events aus.
- padsong: Steuert einen Pad-Song. Bestimmen Sie einen Song mit den Parametern 3-5.
- click: Aktiviert oder deaktiviert den Klick.
- inc: Erhöhen (increment) wählt das nächste Drum-Kit in der Play-Modus-Anzeige, oder wählt den nächsten Schritt in der Chain-Play-Anzeige.
- dec: Vermindern (decrement) wählt das vorherige Drum-Kit in der Play-Modus-Anzeige, oder wählt den vorherigen Schritt in der Chain-Play-Anzeige.
- bypass: Deaktiviert zeitweilig alle anderen Trigger-Eingänge außer dem Ziel-Eingang **①** (Seite 37).
- strt/stp: Steuert die Wiedergabe des Main-Song (wie Start/Stop in der Wiedergabe-Steuerung).
- MIDI EG: Gibt kontinuierlich ControlChange-Daten aus (Seite 44).

#### **Einen Pad-Song einstellen**

Sie können bis zu vier Pad-Songs mit einem Drum-Kit spielen. Wenn Sie bereits vier Pad-Songs für andere Trigger-Eingänge eingestellt haben, können die folgenden Parameter **3**-**5** nicht eingestellt werden und im Display wird "---" angezeigt.

#### Song

Wählen Sie einen Song für den Pad-Song aus. Sie können keinen Song von der Memory-Card auswählen.

Linstellungen: Preset- oder User-Song

#### A Repeat

Aktivieren oder Deaktivieren der wiederholten Wiedergabe des Pad-Song.

**Einstellungen:** on (aktiviert), off (deaktiviert)

#### 6 Mode

Stellen Sie hier ein, wie die Wiedergabe des Pad-Songs erfolgen soll.

#### Einstellungen:

- play: Die Song-Wiedergabe startet oder stoppt jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen. Der Song wird immer vom Anfang abgespielt.
- chase: Jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen, spielt der Song einen Takt und stoppt dann automatisch. Wenn Sie das Pad während der Wiedergabe anschlagen, wird die Wiedergabe des Songs vom nächsten Takt an fortgesetzt.
- cutoff: Die Song-Wiedergabe startet oder stoppt jedesmal, wenn Sie das Pad anschlagen. Wenn Sie während der Wiedergabe einen anderen Pad-Song starten, stoppt der aktuelle Song.
- Achten Sie, wenn Sie mit einem Drum-Kit mehrere Songs wiedergeben (Main-Song und Pad-Songs), auf die Zuweisung der MIDI-Kanäle für diese Songs. Sie könnten unerwartete und verwirrende Ergebnisse erhalten, wenn verschiedene in zwei oder mehreren Songs den selben MIDI-Kanal verwenden.

#### [TrgMIDI1] KeyOn-Modus

Auf dieser Seite können Sie bestimmen, wie MIDI-On-Events getriggert werden, wenn ein Pad angeschlagen wird. Das Triggern durch Anschlagen eines Pads kann mit dem Drücken einer Taste auf einem Keyboard gleichgesetzt werden , und eine getriggerte Note wird gemäß einer bestimmten Regel erklingen. Diese Regel wird KeyOn-Modus genannt.



#### Input=

Wählen Sie einen gewünschten Trigger-Eingang aus (1 bis 16). Bei den Trigger-Eingängen 1 bis 8 können Sie zwischen zwei Rims auswählen (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

Rim-Einstellungen sind bei einem Dual-Trigger-Pad wirksam. In der Pad-zu-Eingang-Verbindung-Tabelle (Seite 16) können Sie bei Kombinationen, die mit "A (Best)" oder "B (Good)" bezeichnet sind, bis zu zwei Rims verwenden. Sie können das Pad-Rim nicht bei "C (Fair)"-Kombinationen verwenden.

#### 2 Mode

Geben Sie den KeyOn-Modus für Noten-Nummern an (Seite 42), der dem Ziel-Eingang zugeordnet ist **1**.

Jeder der Trigger-Eingänge 1 bis 16 (außer bei Rims) kann so eingestellt werden, dass bis zu 6 Noten gleichzeitig gespielt werden (Stack-Modus), oder bis zu 9 verschiedene Noten abwechselnd (Alternate-Modus). Jede dieser Einstellungen hat zwei verschiedene Modi: Mono und Multi. Im Mono-Modus werden vorherige getriggerte Noten von neu getriggerten Noten stummgeschaltet.

**Einstellungen für alle außer Rims** (R1 und R2):

- stack: Stack- & Multi-Modus.
- alter: Alternate- & Multi-Modus.
- stkmono: Stack- & Mono-Modus.
- altmono: Alternate- & Mono-Modus.
- hold: Eine Variation des Stack- & Mono-Modus, bei dem die durch das Anschlagen des Pad getriggerten Noten weiterklingen, bis Sie das Pad ein zweites Mal anschlagen.
- Wenn Sie nur eine Drum-Voice mit dem Anschlagen des Pads triggern und weder einen Akkord (Stack-Noten) noch eine Phrase (Alternate-Noten) spielen, wählen Sie hier einen Multi-Modus (stack oder alter). Wenn Sie einen Mono-Modus auswählen, werden kontinuierlich getriggerte Noten abgeschnitten, was einen unnatürlichen Klang ergibt.

Es gibt drei KeyOn-Modi für Rims: Single-Modus, der für Closed-Rimshots geeignet ist (Cross-Sticking); hold-Modus, um eine Rim-Voice beliebig lang klingen zu lassen; und withpad-Modus, der sich für Open-Rimshots eignet.

**Einstellungen für Rims** (nur R1 und R2):

- single: Spielt eine dem Rim zugeordnete Drum-Voice des Ziel-Eingangs **1**.
- hold: Eine Variation des Single-Modus, bei dem eine durch Schlagen des Rim getriggerte Rim-Voice beliebig lange klingt, bis sie erneut angeschlagen wird.
- withpad: Spielt gleichzeitig eine Drum-Voice (und andere Stack- oder Alternate-Noten) und jedesmal, wenn Sie das Rim anschlagen, eine Rim-Voice des Ziel-Eingangs **1**.

Der Withpad-Modus erfordert nicht, dass Sie einen echten Open-Rimshot (das Pad-Rim und Head gleichzeitig anschlagen) spielen. Sie können damit sowohl die Pad- und Rim-Sounds spielen, indem Sie lediglich das Rim anschlagen.

#### TrgAltG

Geben Sie die Nummer der Trigger-Alternate-Gruppe an, zu welcher der Zieleingang ① gehört. Wenn mehrere Trigger-Eingänge gruppiert sind und ihnen dieselbe Nummer zugewiesen ist, so ist nur ein Eingang aus dieser Gruppe zur gleichen Zeit aktiviert. Daraus folgt, daß wenn ein Pad dieser Gruppe angeschlagen wird, dadurch die von den anderen Pads dieser Gruppe getriggerten Noten stummgeschaltet werden . Dies ist nützlich, um ein unnötiges Stapeln von Noten zu vermeiden.

**Einstellungen:** off (nicht gruppiert, Vorgabe), 1-32

Diese Funktion wirkt in Verbindung mit der RvKeyOff-Einstellung (Seite 52) auf eine mit dem Trigger-Eingang verbundene Drum-Voice (durch die MIDI-Notennummer). Wenn ein Trigger-Eingang aus einer Trigger-Alternate-Gruppe aktiviert ist, erzeugen die anderen Trigger-Eingänge derselben Gruppe jeweils ein MIDI-Note-Off-Event für die entsprechende MIDI-Notennummer. Dieses Note-Off-Event wird dann an die interne Klangerzeugung gesendet und wird verwendet, um die dieser MIDI-Notennummer zugewiesene Drum-Voice stummzuschalten. Falls diese Voice auf den Empfang des Note-Off-Events eingestellt ist (RvKeyOff=on), können Sie ihren Klang durch die Einstellung der Trigger-Alternate-Gruppe erfolgreich stummschalten. Andernfalls (RvKeyOff=off) können Sie sie nicht stummschalten, selbst wenn das Note-Off-Event erzeugt und an die Klangerzeugung gesendet wird.

#### 4 RimVel

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn ein Rim (1R1 to 8R2) für den Ziel-Eingang ① ausgewählt wurde, und bestimmt, wie die Rim-Velocity ausgegeben wird. Die "Trigger-Pegel nach Velocity"-Umwandlung (Seite 37) für den Ziel-Eingang wird auf alle Einstellungen außer den fix-Einstellungen angewandt.

#### **D** Einstellungen:

- mute hi: Gibt einen Velocity-Wert aus, der sich danach richtet, wie stark Sie das Rim anschlagen. Wenn Sie das Rim mit einer Stärke unterhalb eines bestimmten Pegels anschlagen (hold), wird eine Velocity von Null ausgegeben und erzeugt den Dämpf-Effekt. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie ein Cymbal-Pad an den Ziel-Eingang **1**.
- mute lo: Wie mute hi, aber die Dämpf-Empfindlichkeit wird verringert. Wenn Sie den Dämpf-Effekt mit mute hi nicht leicht hinbekommen, so wählen Sie diese Einstellung.
- variable: Gibt einen Velocity-Wert aus, der sich danach richtet, wie stark Sie das Rim anschlagen. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie ein Drum-Pad an den Ziel-Eingang 1 anschließen.
- fix1-fix127: Gibt einen fixen Velocity-Wert aus unabhängig davon, wie stark Sie das Pad anschlagen. Sie können jedoch den Dämpf-Effekt nicht zusammen mit einem der Fix-Werte verwenden.
- Wenn Sie ein echtes Head-Pad der RHP-Modellreihe an den Ziel-Eingang ① anschließen und einstellen, werden mute hi oder mute lo bei Rim-Velocity ④ in Klammern angezeigt. Dies bedeutet, dass der Trigger-Eingang und der Pad-Typ nicht zusammenpassen, und der Dämpf-Effekt deshalb deaktiviert ist.

#### [TrgMIDI2] NoteOn-Event

Nachdem Sie festgelegt haben, wie das Trigger-Signal in einen Velocity-Wert konvertiert wird (Seite 38), und wie ein getriggerter Sound erzeugt wird (Seite 40), gehen Sie nun auf diese Seite und geben die Note für diesen Sound in seiner Tonhöhe und Länge an (Noten-Nummer und Gate-Zeit), sowie die MIDI-Kanal-Zuordnung. Hiermit wird ein bestimmter MIDI NoteOn-Event bestimmt (der den Kanal, die Notennummer und Velocity enthält), der ausgegeben wird, wenn Sie ein Pad anschlagen. Wie gesagt, auf dieser Bildschirmseite können Sie bis zu neun Noten (einschließlich der Basis-Note für eine Drum-Voice) gemäß dem eingestellten KeyOn-Modus festlegen, bis zu zwei Noten für Rims, und eine optionale Note für Dämpfung, jeweils als NotenNummer, Gate-Zeit und MIDI-Kanal.



#### Input=

Wählen Sie den gewünschten Trigger-Eingang aus (1 to 16).

#### 2 Note

Wählen Sie eine Ziel-Note aus (1st bis 9th für alternate-Modus, 1st bis 6th für den stack-Modus), Rim-Noten (rim1, rim2), oder eine mute-Note.

Bei der Auswahl des Trigger-Einganges **1** für Hi-Hats (Seite 45) sind anstatt der 1. bis 9 Note für Hi-Hats fünf Noten verfügbar:

• open: Für einen Open-Hi-Hat-Sound durch Anschlagen des Pad.

- clse: Für einen Closed-Hi-Hat-Sound durch Anschlagen des Pad.
- fcls: Für einen Foot-Closed Hi-Hat-Sound.
- spls: Für einen Foot-Splashed Hi-Hat-Sound.
- clsRim: Für einen Rim-Sound durch Anschlagen des Pad bei niedergedrücktem Hi-Hat-Pedal.
- opRim1: Für einen Rim1-Sound durch Anschlagen des Pad bei losgelassenem Hi-Hat-Pedal.
- opRim2: For Für einen Rim2-Sound durch Anschlagen des Pad bei losgelassenem Hi-Hat-Pedal.
- Die mute note-Einstellung ist eine mächtige Spielfunktion, mit der Sie den vom Pad gespielten Sound abdämpfen können, indem Sie einfach den Rand oder das Rim berühren/anschlagen. Darüber hinaus können Sie auch einen zweiten Sound spielen. Sie könnten z.B. einen Cymbal-"choke" ausführen, indem Sie den Rand eines Cymbal-Pad ergreifen – und dadurch einen Reverse-Cymbal oder anderen Sound abspielen lassen.

#### ONOTE #

Weisen Sie der Note 2 des Ziel-Eingangs 1 einen Noten-Nummer zu. Da die Noten-Nummer zusammen mit dem Noten-Namen angezeigt wird, verändern sich beide, wenn Sie an dem betreffenden Knopf drehen. Sehen Sie für weitere Informationen auch in der Spalte unten nach.

#### □ Einstellungen:

- off: Verwenden Sie dies als Ende-Markierung der Phrase. Wenn Sie über einen eingestellten alternate-Modus eine Sechs-Noten-Phrase spielen, stellen Sie die 7. Note auf off. Dies ermöglicht Ihnen, die Phrase zu wiederholen, indem Sie das Pad kontinuierlich anschlagen. Bei stack-Modi hat diese Einstellung keinen Effekt.
- note number: Noten-Nummern unter 13 (C#-1) oder über 94 (A#5) werden in Klammern angezeigt. Dies bedeutet, dass sie zwar als MIDI-Events ausgegeben werden, aber keine Sounds im eingebauten Tongenerator gespielt werden.
- skip: Nur f
  ür alternate-Modi verf
  ügbar. Verwenden Sie dies als eine Pausen-Markierung in der Phrase. Dies erm
  öglicht Ihnen eine Phrase zu spielen, welche Pausen enth
  ält, indem Sie das Pad wiederholt anschlagen.
- Wenn links von der Noten-Nummer ein Sternchen (\*) angezeigt wird, wurde die gleiche Noten-Nummer für MIDI-Kanal 10 bereits woanders verwendet, um Sie davor zu warnen, dass die selbe Drum-Voice dann von mehreren Pads getriggert würde. Zu Ihrer Information: Das Kopieren von Trigger-Einstellungen von einem Preset-Kit (Seite 44) stellt sicher, dass die 1st-Note eines jeden Trigger-Eingangs eine korrekte Drum-Voice spielt (z.B. Bass-Drum bei KICK, usw.).

#### GateTime

Stellen Sie eine Gate-Zeit (Notenlänge) für die Noten-Nummer ein, um die Notenlänge an das Schlagzeug- oder Main-Song-Tempo anzupassen, oder um eine Phrase mit Pausen natürlich klingen zu lassen. Bei den Noten auf MIDI-Kanal 10 () (Drum-Voice) wird deren Notenlänge in Verbindung mit den Voice-Einstellungen (Seite 52) definiert.

□ Einstellungen: 0.0s~9.9s (in 0.1s increments), =1st

Beim Triggern eines Akkords (mehrere Noten im Stack-Modus) können Sie einfach bei allen Noten die gleiche Gate-Zeit einstellen. Stellen Sie bei der 1st-Note eine beliebige benötigte Gate-Zeit ein, und stellen Sie dann den gleichen Wert bei den restlichen Noten ein.

#### Channel

Stellen Sie einen MIDI-Kanal für die Noten-Nummer 3 ein. Dieser Kanal wird sowohl für Senden als auch für Empfangen verwendet. Sie können Diesen Kanal sowohl verwenden, um den eingebauten Tongenerator von einem externen MIDI-Controller aus zu spielen, als auch um den NoteOn-Event beim Schlagen des Pad zu einem externen Sound-Modul zu senden.

□ Einstellungen: 1~16, =1st (wie bei GateTime, praktisch beim Triggern eines Akkords oder einer Phrase)

#### Die Noten-Nummern einstellen

Um die Tonhöhe eines Sounds festzulegen, werden MIDI-Noten-Nummern verwendet. Das Mittlere C z.B. entspricht der Noten-Nummer 60. Im Allgemeinen wird jede Note durch ihren Namen und Oktavlage bestimmt, wie z.B. C3 für das Mittlere C. Deshalb wird die Note eine Oktave über dem C3 als C4 bezeichnet, und deren Notennummer ist 72. Diese Standardisierung erleichtert das Spielen von Noten auf einem externen Sound-Modul.



Sie können sehr einfach mehrere Noten-Nummern für einen Akkord oder eine Phrase auf der [TrgMIDI2]-Seite einstellen (nur auf dieser Bildschirmseite verfügbar).

#### Einen Akkord-namen verwenden

Halten Sie zugleich die SHIFT-Taste und drücken Sie die Rewind-Taste, um die folgende Seite aufzurufen.



Verwenden Sie den zweiten Knopf von links und den mittleren Knopf, um einen Akkord durch seinen Grundton und Typ zu definieren. Sie können auch automatisch den Akkord dem aktuellen Trigger-Eingang zuordnen, indem Sie bis zu fünf Noten-Nummern verwenden.

#### □ Einstellungen:

- Grundton: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
- Typ: Maj7, Maj, 6th, m7(11), Maj9, add9, min, min6, min7, m7(b5), mM7, min9, madd9, 7th, 7(#5), 7(b9), 7th9, 7(#9), 7(#11), 7(b13), 7(13), 7sus4, sus4, dim, aug

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, nachdem Sie einen Akkord ausgewählt haben. Im Display erscheint die Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um die Noten-Nummern-Einstellung zu bestätigen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Versuchen Sie das Pad anzuschlagen, wenn Sie zur vorherigen Bildschirmseite zurückkehren. Sie können den Akkord im stack-Modus oder als Arpeggio im alternate-Modus spielen.

#### Ein externes MIDI-Keyboard verwenden

Sie können eine Note oder mehrere Noten wie z.B. einen Akkord zuweisen, indem Sie ein externes MIDI-Keyboard verwenden, das an MIDI IN auf der Rückseite des Gerätes angeschlossen ist. Wählen Sie die 1st-Note 20 und spielen Sie dann auf dem MIDI-Keyboard den gewünschten Akkord. Der gespielte Akkord wird automatisch aufgeteilt und als einzelne nummerierte Noten in der gespielten Reihenfolge programmiert (1st bis 6th bei stack-Modi, 1st bis 9th bei alternate-Modi).

Wenn Sie eine andere Note als 1st wählen, wird nur die erste Note (eines Akkordes) jener Note zugeordnet.

#### Aktuelle Zuweisungen betrachten

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und TRIGGER, um die folgende Seite aufzurufen.



Benutzen Sie den Drehregler ganz links, um den Triggereingang anzugeben. Nun können Sie die Key-Mode-Einstellung (Seite 40) für den angegebenen Eingang, sowie anhand des Namens und der Oktave die Lage der Notennummern "1" bis "9" und "m" (1st bis 9th, Mute) sehen.

#### [TrgMIDI3] Velocity-Überblenden (Velocity-Crossfade)

Wir haben bereits gesehen, wie ein Trigger-Signal in einen bestimmten Velocity-Wert umgewandelt wird, und Ihre Annahme ist richtig, dass diese Einstellung auf Akkorde angewandt jede Note mit der gleichen Lautstärke erklingen lässt. Auf dieser Seite können Sie eine Velocity-Überblenden-Kurve für jede getriggerte Note einstellen, was sich in einer Art natürlicher Zufälligkeit auf die Velocity der Noten im Akkord auswirkt.



Aus den oben genannten Gründen sind die Einstellungen auf dieser Bildschirmseite aktiviert, wenn der Trigger-Eingang auf stack-Modus eingestellt ist (Seite 40). Im alternate-Modus kann jede Note abwechselnd mit einem anderen Velocity-Wert getriggert werden.

#### Input=

Wählen Sie einen gewünschten Trigger-Eingang aus (1 bis 16).

#### O Note

Wählen Sie die gewünschte Note aus (1st bis 6th).

Linstellungen: 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th

Sie können andere Noten auswählen, aber Sie können nicht den Velocity-Überblenden-Wert ③ einstellen, wenn "----" angezeigt wird.

#### VelXFade

Stellen Sie gemäß der Pad-Spielstärke (weich bis hart) eine Velocity-Kurve (Lautstärke-Kurve) für die Note ein **2**. Sie können z.B. Kurve 2 der 1st-Note und Kurve 3 der 2nd-Note zuordnen. In diesem Fall wird die 1st-Note bei weicherem Anschlag lauter gespielt und die 2nd-Note wird lauter gespielt, wenn Sie härter anschlagen.







#### [TrgCopy1] & [TrgCopy2] Trigger-Copy

Sie können Trigger-Einstellungen kopieren, um ein Drum-Kit mit ähnlicher Konfiguration der einzelnen Pads zu erstellen. Verwenden Sie die [TrgCopy1]-Bildschirmseite, um Einstellungen von einem bestimmten Trigger-Eingang zu kopieren. Verwenden Sie die [TrgCopy1]-Bildschirmseite, um Einstellungen von dem aktuellen Drum-Kit zu kopieren, das Sie gerade bearbeiten (mit dem Sie gerade arbeiten). Beide Kopier-Vorgänge werden einfach ausgeführt, indem Sie ein Ziel auswählen und dann die ENTER/YES-Taste drücken.

#### Von einem Trigger-Eingang kopieren



#### (from) Input

Wählen Sie den Trigger-Eingang aus, von dem kopiert werden soll.

□ Einstellungen: 1~16

#### 2 (to) Kit

Wählen Sie das Drum-Kit aus, in das kopiert werden soll. Wählen Sie current, wenn zum aktuellen Drum-Kit kopiert werden soll.

**Einstellungen:** current, U1-U40

#### 3 (to) Input

Wählen Sie den Ziel-Trigger-Eingang des Drum-Kit aus **2**. **Einstellungen:** 1-16

#### Vom aktuellen Drum-Kit kopieren



#### 1 (to) Kit

Wählen Sie das Ziel-Drum-Kit aus. **Einstellungen:** U1-U40

#### **Kopier-Vorgang**

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie die Quelle und das Ziel ausgewählt haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Wenn Sie zur Copy-Seite zurückkehren, können Sie das Kopieren fortsetzen oder erneut Trigger-Einstellungen ausführen.

#### [MIDIEG] MIDI-Envelope-Generator

Auf dieser Bildschirmseite können Sie einen MIDI-gesteuerten EG erstellen, der von einem Pad-Head oder Rim getriggert wird (Seite 39). Dies ist eine Funktion, welche die festgelegten ControlChange-Daten kontinuierlich ausgibt und sie mit einer Hüllkurve steuert. Sie können diese Funktion z.B. für die Echtzeitkontrolle des Stereo-Panorama oder des Lautstärke-Pegels von gehaltenen Sounds eines externen Synthesizers oder des eingebauten Tongenerators verwenden.



#### Curve

Wählen Sie zwischen 8 verschiedenen Hüllkurven. Wie in der obigen Abbildung dargestellt werden in einer Übergangszeit **2** verschiedene ControlChange-Werte in der hier eingestellten Hüllkurve ausgegeben.

❑ Einstellungen: 1-8

#### 2 Time

Bestimmt die Übergangszeit, wenn die Hüllkurve ❶ effektiv wird. Je größer der Wert, desto länger die vergangene Zeit. □ Einstellungen: 0-127

#### 3 MIDI

Bestimmt den MIDI-Kanal für die Ausgabe der ControlChange-Daten.

□ Einstellungen: 1ch~16ch

#### 4 Туре

Legt die Controller-Nummer fest, welche für die Ausgabe der ControlChange-Daten verwendet wird.

□ Einstellungen: Ctl0-Ctl119

Nähere Informationen über verfügbare Controller-Nummern erhalten Sie in der Controller-Nummern-Liste in der getrennten Daten-Liste.

#### [FootCtrl1] & [FootCtrl2] HH-Controller-Funktion

Auf diesen beiden Bildschirmseiten können Sie die Funktion eines Hi-Hat-Controllers bestimmen (Yamaha HH-Modellreihe), der an der HI-HAT CONTROL-Buchse auf der Rückseite des Gerätes angeschlossen ist.



**DEINTES** Es ist möglich, dass Sie keine Hi-Hat-Sounds erhalten oder die Steuerung darüber verlieren, wenn Sie bei der Verwendung normaler Hi-Hat-Einstellungen des Hi-Hat-Pad am Trigger-Eingang 8 (HI-HAT) die Parameter-Werte auf diesen beiden Seiten versehentlich verändern.

#### Func

Stellen Sie die Hi-Hat-Controller-Funktion ein.

#### □ Einstellungen:

- HiHatSP: Verwendung als Hi-Hat-Controller. Sie können Klangveränderungen Ihres Drum-Kit durch Druck auf das Pedal steuern (Vorgabe).
- HiHat: Verwendung nur als Hi-Hat-Controller.
- MIDI: Verwendung nur als MIDI- Continuous-Controller.

#### 2 Sens

Passen Sie die Empfindlichkeit des Hi-Hat-Controllers an. Je größer der Wert, desto größer die Empfindlichkeit des Controllers.

□ Einstellungen: 0-63

#### 8 HHInput

Wählen Sie den Trigger-Eingang, der mit dem Hi-Hat-Pad verbunden ist. Diese Einstellung verbindet intern den Hi-hat-Controller und das Hi-Hat-Pad, wenn Sie HiHatSP oder HiHat **1** für die Controller-Funktion auswählen. Wenn Sie hier none einstellen, werden die Trigger-Einstellungen der Trigger-Eingänge 1 bis 16 angeglichen (Seite 40) – dieses Drum-Kit enthält dann keine Hi-Hats. Sie können aber zusätzlich einen Fußschalter für die Hi-Hat-Steuerung verwenden (Seite 46).

□ Einstellungen: none, IN1-IN16 (Vorgabe: IN8)

Normalerweise wird der Trigger-Eingang 8 (wie auf der Geräte-Rückseite angegeben) für Hi-Hats verwendet. Mit diesem Parameter können Sie jeden Trigger-Eingang (1 bis 16) für Hi-Hat verwenden, wenn Sie ein eigenes vollkommen neues Drum-Kit erstellen wollen.

#### 

Stellen Sie den MIDI-Kanal ein, der für die Ausgabe der MIDI-Daten **5** des Hi-Hat-Controllers verwendet wird. Vorgegeben ist Kanal 10 für das Drum-Kit.

Linstellungen: 1ch~16ch (Vorgabe: 10ch)

#### **6** Туре

Stellen Sie den Typ der vom Hi-Hat-Controller ausgegebenen MIDI-Daten ein.

#### □ Einstellungen:

- Ctl0-Ctl119: Controller-Nummern (Vorgabe: 4)
- A/T: Aftertouch
- P/B up: Pitch Bend Up
- P/Bdwn: Pitch Bend Down
- Nähere Informationen über verfügbare Controller-Nummern erhalten Sie in der Controller-Nummern-Liste in der getrennten Daten-Liste.

#### [FootSw1] & [FootSw2] Foot-Switch-Funktion

Auf diesen beiden Bildschirmseiten können Sie Funktion eines Fußschalters einstellen (Yamaha FC4 oder FC5), der an der FOOT SW-Buchse auf der Rückseite des Gerätes angeschlossen ist.



#### Func

Wählen Sie die Schalter-Funktion.

#### □ Einstellungen:

- HiHat: Funktioniert als Hi-Hat-Controller (umschalten zwischen Open- und Closed-Sounds). Achten Sie darauf, bei Verwendung dieser Einstellung einen geeigneten Velocity-Wert
   einzustellen.
- click: Aktiviert oder deaktiviert den Klick.
- inc: Erhöhen (increment) wählt das nächste Drum-Kit in der Play-Modus-Anzeige, oder wählt den nächsten Schritt in der Chain-Play-Anzeige.
- dec: Vermindern (decrement) wählt das vorherige Drum-Kit in der Play-Modus-Anzeige, oder wählt den vorherigen Schritt in der Chain-Play-Anzeige.
- bypass: Deaktiviert zeitweilig die Trigger-Eingänge (Seite 76).
- SStop: Steuert die Wiedergabe des Main-Song (wie Start/Stop in der Wiedergabe-Steuerung).
- MIDI: Gibt ControlChange-Daten aus. Vergessen Sie nicht, die betreffenden Detail-Parameter 3-6 einzustellen, wenn Sie diese Einstellung auswählen.
- HH→BD: Erzeugt beim Drücken des Fußschalters ein Trigger-Signal für den Trigger-Eingang 9 (KICK). Vergessen Sie nicht, einen geeigneten Velocity-Wert 2 einzustellen, wenn Sie diese Einstellung auswählen.

#### 2 Velocity

Bestimmt den vom Fußschalter ausgegebenen Velocity-Wert, wenn in Funktion ❶ Hi-Hat oder HH→BD ausgewählt wurde.

□ Einstellungen: 1~127

#### 

Bestimmt den MIDI-Kanal für die vom Fußschalter ausgegebenen ControlChange-Daten (4), wenn in Funktion (1) MIDI ausgewählt wurde.

□ Einstellungen: 1ch-16ch

#### 4 Туре

Bestimmt die vom Fußschalter ausgegebenen Controller-Nummer, wenn in Funktion **①** MIDI ausgewählt wurde.

□ Einstellungen: Ctl0-Ctl119 (Controller-Nummer)

Nähere Informationen über verfügbare Controller-Nummern erhalten Sie in der Controller-Nummern-Liste in der getrennten Daten-Liste.

#### OnValue

Bestimmt den Control-Wert, der beim Drücken des Fußschalters ausgegeben wird, wenn in Funktion **1** MIDI ausgewählt wurde.

□ Einstellungen: 0~127

#### 6 OffValue

Bestimmt den Control-Wert, , der beim Loslassen des Fußschalters ausgegeben wird, wenn in Funktion **①** MIDI ausgewählt wurde.

□ Einstellungen: 0~127

#### [COMMON1] & [COMMON2] Kit - Gemeinsame Einstellungen

Auf diesen beiden Bildschirmseiten können Sie grundlegende Einstellungen für das aktuelle Drum-Kit (mit dem Sie gerade arbeiten, oder das Sie gerade bearbeiten) festlegen. Aus diesem Grund beziehen sich einige Parameter nicht direkt auf Trigger-Einstellungen.



#### Volume

Bestimmt die Gesamtlautstärke des Rhythmus-Part einschließlich des Drum-Kit (MIDI-Kanal 10).

□ Einstellungen: 0~127

Diese Einstellung ist die gleiche wie die Lautstärke-Einstellung für MIDI-Kanal 10 (Seite 54).

#### **2** WaveDir

Hiermit wird wird das Verzeichnis auf der Memory-Card bestimmt (Seite 86), in welchem Wave-Samples oder User-Voice-Daten, die mit diesem Drum-Kit verwendet werden, gespeichert werden. Wenn Sie das nächste Mal dieses Drum-Kit auswählen, werden diese Daten dann automatisch geladen. Achten Sie darauf, die richtige Memory-Card in den CARD-Slot einzuführen, andernfalls die Meldung "No card" angezeigt wird.

**Einstellungen:** Verzeichnisname auf einer Memory-Card.

#### Song

Hiermit wird der Song bestimmt, der automatisch aufgerufen wird, wenn Sie dieses Drum-Kit auswählen. Wählen Sie off, um die automatische Auswahl eines Songs zu deaktivieren.

Linstellungen: off, Preset- oder User-Song

#### 4 Tempo

Hiermit wird das Tempo bestimmt, das automatisch eingestellt wird, wenn Sie dieses Drum-Kit auswählen. Wählen Sie off, um die automatische Einstellung eines Tempos zu deaktivieren.

□ Einstellungen: off, 30-300

#### 9to10

Wenn Sie diesen Parameter auf on stellen, werden Trigger-Signale, die am Trigger-Eingang 9 (KICK) anliegen, ebenso am Trigger-Eingang 10 eingespeist. Konfigurieren Sie dann Trigger-Eingang 10 so, dass Noten in einem alternate-Modus (z.B. von einem Fußschalter, kein Pad notwendig) gespielt werden. Wenn Sie in diesem Fall die Bass-Drum spielen, können Sie die Phrase automatisch zu einem dem Eingang 9 zugeordneten Bass-Drum-Pattern synchronisiert ausgeben.

Linstellungen: off, on

#### 6 11to12

Wenn Sie diesen Parameter auf on stellen, werden Trigger-Signale, die am Trigger-Eingang11 anliegen, ebenso am Trigger-Eingang 12 eingespeist. (Diese Einstellung wird auf die gleiche Weise wie oben bei **5** verwendet).

□ Einstellungen: off, on

Die Trigger-Eingänge 9/10 und 11/12 sind Stereo-Paare. Sie können sie jedoch als vier getrennte Mono-Eingänge verwenden, wenn Sie vier Mono-Pads anschließen und 2 Y-Kabel verwenden, und die beiden Parameter **5** & **6** auf off stellen.

#### [KitName] Drum-Kit-Name

Sie können einen bis zu 8 Zeichen langen Namen für das Drum-Kit eingeben, das Sie gerade bearbeiten.



Verwenden Sie den zweiten Knopf von links, um die Eingabeposition (Cursor) für jedes Zeichen zu verändern. Verwenden Sie dann den mittleren Knopf, um an dieser Position ein Zeichen einzugeben. Wiederholen Sie diesen Schritt und bestimmen Sie so den Namen des Drum-Kit (höchstens acht Zeichen).

#### UVerfügbare Zeichen:

	!	"	#	\$	%	&	,	(	)	*	+	,	-		/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	<	?	@	А	В	С	D	Е	F	G
Н	Ι	J	Κ	L	М	Ν	0	Ρ	Q	R	S	Т	U	V	W	Х	Υ	Ζ	[
¥	]	۸	_	`	а	b	С	d	е	f	g	h	i	j	k	I	m	n	0
р	q	r	s	t	u	۷	W	Х	у	Z	{		}	$\rightarrow$	$\leftarrow$				

Speichern Sie dieses Drum-Kit ab, nachdem Sie die gewünschten Trigger-Einstellungen beendet haben (Seite 35).

# Voice-Einstellungen

Drücken Sie die VOICE-Taste in jenem Bereich auf der Geräteoberseite, der mit dem Rahmen DRUMKIT umgeben ist, um mit der Bearbeitung der Voice-Einstellungen des Drum-Kits zu beginnen, mit dem Sie gerade arbeiten.



Die zuerst erscheinende Bildschirmseite (die zuletzt aufgerufen wurde) kann sich von der oben abgebildeten Seite unterscheiden (Seite 76).

## Edit-Pages und grundlegende Bearbeitungs-Vorgänge

Voice-Einstellungen sind auf den folgenden zehn Bildschirmseiten verfügbar, die nach Zweck und Funktion geordnet sind.

[Voice1] Type Voice 2* Volume Tunin9 49C#2 XtrSnr rim 127 + 0.00
Wave1 Wave2 XSfilter XSdecay Balance Mapl1370 warm type1 32 0
[Voice3] Pan Layer Filter 0 49C#2 R13 +63 +63 +63
[Voice4] Attack Decay 49C#2 0 0
[Voice5] KeyMode AltGrp RvKeyOn RvKeyOff 49C#2 semi2 127 off off
[Voice6] Output RevSend ChoSend 49C#2 stereo 127 127
[VoiceCopy] Note Kit Note from 49C#2 to current 49C#2
[MIDI1] Transmit PC# BankMSB BankLSB Ch=10 off 001 000 000
[MIDI2] Volume Pan Ctrl# / Value Ch=10 127 R63 127 127
[MIDI3] RevSend ChoSend Ch=10 127 127

Auf den ersten sechs Bildschirmseiten können Sie jeder im Rhythmus- und Drum-Part (MIDI-Kanal 10) enthaltenen Noten-Nummer eine Drum-Voice zuordnen und einstellen, wie diese Voice klingen soll. Drehen Sie den Knopf ganz links, und beachten Sie die große Zahl der verfügbaren Ziel-Notennummern – 82 im Ganzen (13-94). Dies ist die Summe der für Rhythmus- und Drum-Part verwendbaren Noten, und bietet so eine ausreichend große Auswahl für die Erstellung eines einfachen Kit. Sie können auch ein Preset-Kit für Ihre Anwendungen anpassen, aber solche Einstellungen sind stets minimal. Auf dem Rest der Bildschirmseiten können Sie Einstellungen kopieren und Einstellungen für andere MIDI-Parts für das Zusammenspiel mit einem Drum-Kit tätigen.

Einstellungsänderungen



Sie können den gewünschten Eingang auch auswählen, indem Sie das betreffende Pad anschlagen (Seite 76), und so praktischerweise während des Spiels Feineinstellungen an Ihrem Drum-Kit vornehmen.

Sehen Sie auch unter Grundlegende Vorgänge auf Seite 20 nach.

#### [Voice1] Voice Basis-Einstellungen

Auf dieser Bildschirmseite können Sie eine Basis-Drum-Voice zuordnen und deren Ausgabe-Lautstärke und Tonhöhe einstellen. Die Voices sind nach Typen unterteilt, sodass eine Auswahl leicht fällt, auch durch die Anzeige von Informationen über die Voice, z.B. ob sie zwei Layer besitzt, geloopt ist, usw.



#### Note Number & Name

Bestimmt die Ziel-Noten-Nummer (13~94: C#-1~A#5). Jede Noten-Nummer wird mit dem Noten-Namen angezeigt.

#### • Туре

Bestimmt die Voice-Kategorie. Sie können eine Voice ③ aus der hier angezeigten Kategorie auswählen. Wählen Sie Wave, wenn Sie ein Wave-Sample oder eine Audio-Datei von einer Memory-Card auswählen wollen. Wählen Sie XtrSnr, wenn Sie eine zusätzliche Snare-Drum möchten, die auf der nächsten Bildschirmseite konfiguriert werden kann.

- □ Einstellungen: AcKick, ElKick, AcSnr1-2, EleSnr, OtrSnr, XtrSnr, AcTom1-3, EleTom, Cymbal, HiHat, Percs1-2, Efect1-3, Loop, Voice, Melody, Wave, UsrVce
- DENTES UsrVce ist eine Voice, welche unter Verwendung externer SystemExclusive-Parameterwechsel-Daten erzeugt wurde. Solche Voices können im DTXTREME IIs selbst nicht erzeugt werden, und Informationen über die Verwendung von SystemExclusive-Daten würden über den Umfang dieser Betriebsanleitung hinausgehen.

#### O Voice

Bestimmt die Voice der ausgewählten Kategorie **2**. Ihre Einstellung wird mit einer Nummer in der oberen Zeile und dem Namen in der unteren Zeile angezeigt. Eine Zwei-Layer-Voice wird mit einem Sternchen (\*) nach der Nummer bezeichnet. Eine Voice mit einer " ) "Markierung am Ende des Namens ist geloopt, d.h. Sie können Sie mit einem einzigen Shot wiederholt spielen (Seite 52). Drücken Sie bei gehaltener SHIFT-Taste die Abhören-Taste, um einen Wiedergabe-Loop während des Abhörens zu beenden.

□ Einstellungen: Nähere Informationen über Voices erhalten Sie in der Voice-Liste in der getrennten Daten-Liste.

Wenn Sie immer ein bestimmtes Pad verwenden, um nur einen externen Sound zu triggern, stellen Sie bei diesem Pad (Noten-Nummer) NoAssign ein **③**. Wenn Sie jedoch üblicherweise eine Voice **③** des eingebauten Tongenerators spielen und nur manchmal durch einen externen Sound ersetzen, ist es praktischer, die interne Voice zeitweilig stummzuschalten, indem Sie einen bestimmten an den eingebauten Tongenerator (Seite 80) gesendeten NoteOn-Event deaktivieren. Dies ist weniger umständlich, als NoAssign jedesmal, wenn Sie einen Sound ersetzen möchten, neu zuzuordnen.

#### 4 Volume

Bestimmt die Ausgabe-Lautstärke der eingestellten Voice 3. Indem Sie die Lautstärke für jede Voice getrennt einstellen, können Sie die verschiedenen Instrumente im Drum-Kit ausbalancieren.

□ Einstellungen: 0~127

#### 5 Tuning

Stellt die Tonhöhe der Voice 3 in Schritten von einem Cent (1/ 100 eines Halbtons) ein.

**Einstellungen:** -24.00~+24.00

# Eine zusätzliche Snare-Drum einstellen

Extra Snare ist eine spezielle Snare-Drum-Voice, die Sie auswählen können, wenn Sie XtrSnr als Voice-Kategorie eingestellt haben. Außerdem können Sie die Snare-Drum mit den folgenden Parametern anpassen. (Diese können nicht mit anderen Voices verwendet werden, "----" wird im Display angezeigt).



Bei der speziellen Snare-Drum handelt es sich um eine aus zwei Schichten (englisch: Layers) zusammengesetzte Voice, die erzeugt wird, indem man zwei verschiedene Drum-Voices miteinander kombiniert, die Lautstärkebalance dieser Voices zueinander anpaßt und den Klang der zusammengesetzten Voice mit Hilfe der Parameter Filter und Decay modifiziert. Wenn Sie ein TP120SD- oder TP100-Pad für die Snare-Drum verwenden, können Sie auch den Pad-Controller verwenden, um einen der folgenden Parameter dynamisch anzupassen, so daß eine dynamische Klangänderung erreicht wird (Seite 37).

#### Wave1

Wählen Sie eine Drum-Voice für Layer 1 aus.

□ Einstellungen: Mapl1370, MCAbs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

#### **2** Wave2

Wählen Sie eine Drum-Voice für Layer 2 aus.

□ Einstellungen: warm, crisp, cool, short, punchy, BS, silky, bright, old, VOX1, VOX2, VOX3, roll, trash

#### **3** XSfilter

Gibt den Filtereffekt an.

Linstellungen: thru (keine Wirkung), type1, type2

#### 4 XSdecay

Stellt die Dauer Ihrer Snare-Drum ein. **Einstellungen:** off (keine Wirkung), 1-32

#### **5** Balance

Stellt die Lautstärkebalance der Klänge von Layer 1 und Layer 2 zueinander ein.

□ Einstellungen: -64~0~+63

#### [Voice3] Pan & Tone

Auf dieser Bildschirmseite können Sie das Stereo-Panorama und den Filter der Voice einstellen, die der Noten-Nummer zugeordnet wurde. Wenn Sie eine Zwei-Layer-Voice ausgewählt haben, können Sie auch die Lautstärke-Balance zwischen den Layern einstellen.



#### Note Number & Name

Bestimmt eine Ziel-Noten-Nummer (13~94: C#-1~A#5). Jede Noten-Nummer wird mit dem jeweiligen Noten-Namen angezeigt.

#### Pan

Bestimmt die Panorama-Einstellungen für die der Noten-Nummer zugeordneten Voice ①. Diese Einstellung bestimmt die Stereo-Position der Voice.

**Einstellungen:** L64-C-R63 (Links bis Mitte bis Rechts)

#### S Layer

Stellen Sie die Lautstärke-Balance zwischen den Layern ein, wenn Sie eine Zwei-Layer-Voice für die Noten-Nummer ausgewählt haben **1**. Wenn die Voice nicht zwei Layer hat, kann der Parameter nicht eingestellt werden und im Display wird "---" angezeigt.

□ Einstellungen: -64~0~+63 (100:0~50:50~0:100)

#### 4 Filter

Bestimmt die Filter-Einstellung für die der Noten-Nummer zugewiesenen Voice **1**. Dies ist ein Low-Pass-Filter, der die Frequenzen oberhalb der hier eingestellten Cutoff-Grenze abschneidet und den Rest passieren lässt, wie es in der Abbildung unten gezeigt wird.

□ Einstellungen: -64~+63

#### **6** Q

Stellen Sie den Q (Bandweiten)-Faktor für den Filter 4 ein. Die in der unteren Abbildung gezeigte Anhebung der Frequenzen rund um die Cutoff-Grenze macht den Filter-Peak steiler und ausgeprägter.

□ Einstellungen: -64~+63



#### [Voice4] Envelope

Auf dieser Bildschirmseite können Sie die Lautstärken-Hüllkurve der Voice einstellen, die der Noten-Nummer zugeordnet wurde. Jedes Musikinstrument hat eine eindeutige Lautstärken-Hüllkurve, die auch der Unterscheidung der Art eines Musikinstrumentes dient. Bei Schlag-Instrumenten sind der Attack- und Decay-Abschnitt der Lautstärken-Hüllkurve charakteristisch. Mit der Anpassung dieser beiden Faktoren können Sie eine Vielfalt von Ton-Nuancen in der Voice erreichen.



#### Note Number & Name

Bestimmt die Ziel-Noten-Nummer (13~94: C#-1~A#5). Jede Noten-Nummer wird mit dem jeweiligen Noten-Namen angezeigt.

#### 2 Attack

Bestimmt die Attack-Geschwindigkeit der aktuellen Voice. Je größer der positive Wert, desto höher ist die Attack-Rate. Je größer der negative Wert, desto langsamer ist die Attack-Rate. Achten Sie darauf, dass wenn die Voice ursprünglich eine hohe Attack-Rate hatte, die Einstellung eines höheren Wertes die Attack-Rate nicht über einen bestimmten Punkt hinaus steigern kann.

**Einstellungen:** -64~+63 (langsamer bis schneller)

#### O Decay

Bestimmt die Decay-Rate der aktuellen Voice. Je größer der negative Wert, desto langsamer ist die Decay-Rate. Je größer der positive Wert, desto schneller ist die Decay-Rate. Wenn Sie ein Cymbal mit einer langen Ausklingzeit möchten, stellen Sie seine Decay-Rate auf einen großen negativen Wert. Ein großer positiver Wert kann bewirken, dass der Sound auf unnatürliche Weise abgeschnitten wird.

□ Einstellungen: -64~+63 (langsamer bis schneller)

#### [Voice5] Polyphonie

Auf dieser Bildschirmseite können Sie einstellen, wie viele polyphone Stimmen für die aktuelle Noten-Nummer erlaubt sind. Der eingebaute Tongenerator kann bis zu 64 polyphone Noten zugleich spielen. Dies kann jedoch manchmal zuwenig sein – besonders wenn Sie in einem Song mit vielen Parts mitspielen oder das Drum-Kit mit einer großen Zahl von kurzen Noten spielen. Sie können dies vermeiden, indem Sie die Polyphonie für jede Drum-Voice begrenzen.



#### Note Number & Name

Bestimmt eine Ziel-Noten-Nummer (13-94: C#-1-A#5). Jede Noten-Nummer wird mit ihrem jeweiligen Noten-Namen angezeigt.

#### 2 KeyMode

Bestimmt , wie die gleiche Voice als Ergebnis von mehreren Noten gespielt wird.

#### □ Einstellungen:

- poly: Keine Begrenzung bis das DTXTREME IIs-Tongenerator seine maximale Polyphonie erreicht hat.
- semi8: Bis zu acht polyphone Noten jede erste Note wird gedämpft, um die 9. Note zu spielen.
- semi4: Bis zu vier polyphone Noten jede erste Note wird gedämpft, um die 5. Note zu spielen.
- semi3: Bis zu 3 polyphone Noten jede erste Note wird gedämpft, um die 4. Note zu spielen.
- semi2: Bis zu zwei polyphone Noten jede erste Note wird gedämpft, um die 3. Note zu spielen.
- mono: Nur eine einzelne Note jede Note wird von der darauffolgenden Note stummgeschaltet.
- himono: Wie mono, aber von der letzte-Note-Vorrang-Regel ausgeschlossen – Noten werden niemals von anderen Noten stummgeschaltet.
- Wenn eine Noten-Nummer (Drum-Pad) auf mono eingestellt ist und einer Voice mit langer Ausklingzeit zugewiesen wurde (wie z.B. ein Cymbal), wird durch ein kontinuierliches Anschlagen des Pads der jeweils vorherige Sound auf unnatürliche Weise abgeschnitten. Es ist jedoch auch keine gute Idee, jede Noten-Nummer auf poly zu setzen, um diese Situation zu vermeiden, da dies die Polyphonie von anderen wichtigen Parts wiederum abzieht.

#### AltGrp

Sie können mehrere Noten-Nummern ① in eine bestimme Alternate-Gruppe setzen. Durch das Einschließen von mehreren Noten-Nummern hier in die selbe nummerierte Gruppe wird vermieden, dass diese gleichzeitig gespielt werden können. Weisen Sie HHpedal der Foot-Closed-Voice und HHpad den anderen vom Hi-Hat-Pad und Rims getriggerten Hi-Hat-Voices zu, um realistische Hi-Hat-Sounds mit mehreren Voices zu erhalten. Dies ermöglicht dem Foot-Closed-Sound, alle anderen Hi-Hat-Sounds beim Niederdrücken des Hi-Hat-Pedal-Controllers abzudämpfen (HHpedal hat Priorität gegenüber HHpad).

□ Einstellungen: off (nicht gruppiert), HHpedal, HHpad, 1-125 (Gruppen-Nummer)

**DENVES** In einer Alternate-Gruppe kann nur eine einzelne Note gleichzeitig klingen, wobei die Priorität auf der letzten Note liegt.

#### 4 RvKeyOn

Bestimmt, ob der eingebaute Tongenerator für die eingestellte Noten-Nummer ① NoteOn-Events empfängt. Dies ist nützlich, wenn Sie die Noten an MIDI OUT auf der Geräterückseite ausgeben wollen, ohne sie an den eingebauten Tongenerator zu routen, also wenn ausschließlich externe Sounds gespielt werden sollen. Setzen Sie hier die Einstellung auf on, wenn Sie die Voices des eingebauten Tongenerators spielen wollen.

□ Einstellungen: off, on

#### B RvKeyOff

Bestimmt, ob der eingebaute Tongenerator für die eingestellte Noten-Nummer ① NoteOff-Events empfängt. Setzen Sie diese Einstellung auf off, wenn Sie wollen, dass eine Cymbal-Voice oder ein One-Shot Wave-Sample seine volle Länge klingen kann.

□ Einstellungen: off, on

# Note-Off mit geloopten Voices verwenden

Die meisten Drum-Voices sind One-Shot-Samples und hören automatisch am Ende der Wave-Daten zu klingen auf, ohne ein NoteOff-Event zu erhalten (RvKeyOff = off). Wenn Sie diese Voices so einstellen, dass sie NoteOff-Events empfangen können (RvKevOff = on), sollten Sie die Gate-Zeit auf einen geeigneten Wert einstellen (Seite 42), um diese an die Release-Zeit der Voice anzupassen, da sonst die Wiedergabe des Sounds möglicherweise in der Mitte abgebrochen wird. Andererseits weist der eingebaute Tongenerator auch geloopte Voices auf, und diese benötigen die Einstellung, NoteOff-Events empfangen zu können (RvKevOff = on), da sie sonst nicht zu klingen aufhören würden. Deshalb ist NoteOff entscheidend, um geloopte Voices effektiv nützen zu können. Stellen Sie also, um eine geloopte Voice richtig zu nützen zu können, ihre Notennummer in Verbindung mit der Gate-Zeit-Einstellung so ein, dass sie NoteOff-Events erzeugt (RvKevOff = on). Sie können z.B. das Pad, das eine geloopte Voice endlos spielt, jeden zweiten Takt anschlagen, wenn die Gate-Zeit so eingestellt ist, dass sie auf 2 Takte im ausgeführten Tempo passt. Sie könnten auch die Polyphonie auf eine einzelne Note festlegen (KeyMode = mono).



# Abschnitt Bearbeiten

#### [Voice6] Output-Routing

Auf dieser Bildschirmseite können Sie für die der Noten-Nummer zugewiesenen Voice ein Output-Routing festlegen. Obwohl die Grund-Optionen eine der INDIVIDUAL OUTPUT (1 bis 6)-Buchsen für die parallele Ausgabe sind, oder ein Paar der OUTPUT-Buchsen für die Stereo-Ausgabe, können Sie diese verwenden, um mehr Abwechslung in Verbindung mit Effekt-Einstellungen erhalten (Seite 55).



#### Note Number & Name

Bestimmt eine Ziel-Noten-Nummer (13-94: C#-1-A#5). Jede Noten-Nummer wird mit ihrem jeweiligen Noten-Namen angezeigt.

#### Output

Gibt den Ausgang für die der Noten-Nummer zugewiesenen Voice **1** an. Beim Routen an einen Einzelausgang kann die Voice nicht mit einem Kopfhörer abgehört werden.

#### □ Einstellungen:

- stereo: An OUTPUT (L/MONO and R) geroutet.
- InsFx1, InsFx2: Zum eingestellten Insert-Effekt (1 oder 2) geroutet. Sie können diese Einstellung nicht wählen, wenn der Localizer aktiviert ist.
- thru: An OUTPUT (L/MONO and R) geroutet, wobei der Localizer umgangen wird. Sie können diese Einstellung nur dann wählen, wenn der Localizer aktiviert ist.
- IND1&2, 3&4, 5&6: An das eingestellte Paar von Einzelausgängen (in Stereo) geroutet.
- IND1, 2, ... 6: An den eingestellten Einzelausgang geroutet (in Mono).

#### 8 RevSend

Bestimmt den Sende-Pegel des Hall-Effektes (System-Effekt) für die der Noten-Nummer 1 zugewiesenen Voice.

□ Einstellungen: 0~127

#### ChoSend

Bestimmt den Sende-Pegel des Chorus-Effektes (System-Effekt) für die der Noten-Nummer 1 zugewiesenen Voice.

□ Einstellungen: 0~127

Der aktuelle Anteil der Hall- und Chorus-Effekte für jede Drum-Voice werden durch den Master-Sende-Pegel des gesamten Drum-Kit bestimmt (Seite 58).

#### [VoiceCopy] Voice kopieren

Sie können Voice-Einstellungen einer bestimmten Noten-Nummer (MIDI-Kanal 10) zu einem Drum-Kit kopieren, das Sie gerade bearbeiten. Sie können dabei eine Bearbeitungs-Vorlage für die Erstellung von Drum-Kits mit ähnlichen Einstellungen erzeugen.



#### (from) Note

Bestimmt den Quell-Noten-Namen (aus dem aktuellen Drum-Kit).

□ Einstellungen: 13C#-1~94A#5

#### 2 (to) Kit

Bestimmte das Ziel-Drum-Kit. Wählen Sie current, wenn zum aktuellen Drum-Kit kopiert werden soll.

□ Einstellungen: current, U1~U40

#### 3 (to) Note

Bestimmt den Ziel-Noten-Namen des Drum-Kit **2**. **Einstellungen:** 13C#-1-94A#5

#### **Kopier-Vorgang**

Drücken Sie nach der Auswahl der Quelle und des Zieles die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Wenn Sie zur Copy-Seite zurückkehren, können Sie das Kopieren fortsetzen oder erneut Voice-Einstellungen vornehmen.

Wenn Sie einen beliebigen Insert-Effekt auswählen (InsFX1 oder InsFX2), wird der Ausgang letztendlich von Insert-Effekt-Einstellungen bestimmt.

#### [MIDI1], [MIDI2] & [MIDI3] MIDI Setup

Verwenden Sie diese drei Seiten, um Einstellungen für ein MIDI-Ensemble bei Verwendung des eingebauten Tongenerators oder eines externen Sound-Moduls zu tätigen. Die eingestellten Daten werden intern oder extern (über MIDI OUT oder USB) an MIDI-Parts gesendet, wenn Sie das bearbeitete Drum-Kit aufrufen und spielen.



#### Ch=

Bestimmt den Ziel-MIDI-Kanal (1 bis 16).

#### 2 Transmit

Bestimmt die MIDI-Events, die über den Ziel-Kanal **1** gesendet werden.

#### □ Einstellungen:

- off: Sendet keine MIDI-Events. Alle folgenden Parameter können nicht eingestellt werden und im Display wird "---" angezeigt.
- all: Sendet sowohl ProgramChange- als auch Control-Change, und alle folgenden Parameter sind verfügbar.
- PC: Sendet nur ProgramChange, die ProgramChangerelevanten Parameter sind verfügbar. Die Parameter für ControlChange (auf der 2. und 3. Bildschirmseite) sind deaktiviert.
- Wenn nur ProgramChange eingestellt und gesendet wird (Transmit=PC), können Sie BankSelect (ein ControlChange-Event) aber verwenden.

#### • PC#

Bestimmt die zu sendende Programm-Nummer. Bei der Verwendung des eingebauten Tongenerators wird hiermit eine GM-Voice bestimmt.

#### □ Einstellungen: 001~128

Wenn Sie eine Programm-Nummer für Kanal 10 einstellen (Ch = 10), wird sie nur extern über MIDI- OUT oder USB ausgegeben. Da sie nicht an den eingebauten Tongenerator gesendet wird, wird Ihr Drum-Kit dadurch nicht beeinflusst.

#### BankMSB & BankLSB

Wenn Sie ein externes Sound-Modul mit mehreren Sound-Bänken verwenden, könne Sie diese beiden Events dazu verwenden, eine Bank auszuwählen. In Verbindung mit dem Programm-Nummer-Parameter 3 können Sie ein bestimmtes Sound-Programm auswählen. Sie benötigen diese beiden Events jedoch nicht für den eingebauten Tongenerator, da er keine Bänke besitzt.

□ Einstellungen: 000~127 (sowohl für MSB als auch für LSB)

#### 6 Volume

Bestimmt den Wert für den Controller Nr. 007 (Volume = Lautstärke). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird dabei die Lautstärke aller Parts beeinflusst. **D Einstellungen:** 000~127

#### 6 Pan

Bestimmt den Wert für den Controller Nr. 010 (Pan = Stereo-Position). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird dabei die Stereo-Position aller Parts beeinflusst.

**Einstellungen:** 000~064~127 (Links bis Mitte bis Rechts)

#### Ctrl# & Value

ControlChange ist eine MIDI-Information, die dazu verwendet wird, um die Performance eines MIDI-Gerätes zu steuern. Sie können eine Vielfalt von Funktionen steuern, die als Controller-Nummern voreingestellt sind sowie deren Control-Werte. Mit diesen beiden Parametern könne Sie ein bestimmtes ControlChange-Event erstellen, indem Sie die Controller-Nummer (Ctrl#) und einen Control-Wert (Value) einstellen.

□ Einstellungen: ---, 000~127 (Ctrl#), 001~127 (Value)

Wenn Sie bei Ctrl# "---" auswählen, wird auch bei Value automatisch "---" eingestellt, damit wird diese Funktion deaktiviert.

#### 8 RevSend

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 091 (Effect Depth). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator bestimmt dieser Parameter den Master-Sende-Pegel des Hall-Effektes für jeden Part.

□ Einstellungen: 000~127

#### ChoSend

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 093 (Effect Depth). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator bestimmt dieser Parameter den Master-Sende-Pegel des Chorus-Effektes für jeden Part.

□ Einstellungen: 000~127

 Wenn Sie einen ControlChange-Event einstellen, der Volume- 6, Pan- 6, RevSend- 8 oder ChoSend- 9-Einstellungen dupliziert, hat der ControlChange-Event höhere Priorität.

Speichern Sie dieses Drum-Kit (Seite 35), wenn Sie Einstellung der gewünschten Voice-Parameter beendet haben.

# Effekt-Einstellungen

Das DTXTREME IIs stellt Hall und Chorus als System-Effekte zur Verfügung, sowie zwei verschiedene Insert-Effekte, und einen dreidimensionalen Localizer (Ortungs)-Effekt.

# **Reverb (Hall)**

Dieser System-Effekt enthält 12 Hall-Typen, die die Erzeugung der Atmosphäre eines Vorführungs-Raumes erlauben – angefangen von einem kleinen Raum bis zu einer riesigen Konzerthalle. In den Voice-Einstellungen (Seite 53) können Sie den Hall-Anteil festlegen, der auf jede Drum-Voice im Drum-Kit angewandt wird. Dies ist nützlich, wenn Sie z.B. bei der Snare-Drum mehr Hall, aber weniger Hall bei der Bass-Drum haben möchten.

### Chorus

Dieser System-Effekt enthält 13 Chorus-Typen von weichen bis zu harten Modulationen (Chorus, Flanger, Jet-Effekt, usw.). In den Voice-Einstellungen (Seite 53) können Sie den Chorus-Anteil festlegen, der auf jede Drum-Voice im Drum-Kit angewandt wird. Dies ist nützlich, wenn Sie z.B. ungewöhnliche Flanging-Sounds bei Hi-Hats und anderen Cymbals haben möchten.

## **Insert-Effekte 1 und 2**

Diese zusätzlichen Effekte geben Ihnen Werkzeuge in die Hand, um den Sound noch weiter zu verbessern – oder sogar den Klangcharakter einer Voice vollkommen zu verändern. Jeder Effekt-Block enthält eine breite Vielfalt von 44 Typen (Chorus, Flanger, Distortion, Wah, usw.). Diese beiden Insert-Effekte sind parallel angeordnet, sodass Sie die Effekte getrennt auf bestimmte Drum-Voices in Ihrem Drum-Kit anwenden können.

# Localizer

Dieser Effekt für das Abhören mit Kopfhörern optimiert und erzeugt ein realistisches 3D-Sound-Abbild Ihres Drum-Kit -indem jedes Instrument an eine bestimmte "virtuelle" Position im 3D-Raum gestellt wird, sodass jeder Sound von einer anderen Richtung zu kommen scheint. Dieser 3D-Effekt kann für Ihr Drum-Kit und andere Instrumente im Song getrennt eingestellt werden, und gibt Ihnen den Eindruck, das Schlagzeug in einem realen Ensemble zu spielen. Dieser 3D-Effekt ist für Kopfhörer bestimmt und kann nicht so gut wahrgenommen werden, wenn über normale Lautsprecher gespielt wird.

Sowohl die Insert-Effekte als auch der System-Chorus-Effekt werden automatisch deaktiviert, wenn der Localizer-Effekt aktiv ist.

#### Sound-Abmischung mit voller Nutzung der Effekte

Mit den Schiebereglern auf der Oberseite des Gerätes können Sie sehr leicht die Sounds des DTXTREME IIs mischen. Sie können jedoch in Verbindung mit dem Ausgangs-Routing für jede Drum-Voice (Seite 53) und Effekt-Einstellungen, die hier erklärt werden, auch komplexere und flexiblere Misch-Konfigurationen erstellen. Sehen Sie sich zuerst die folgende Abbildung an. Sie zeigt mögliche Ausgangs-Routings für jede Drum-Voice mit mehreren Parametern.



Die aktuellen Effekt-Einstellungen enthalten das Ausgangs-Routing, nachdem ein Effekt auf die Drum-Voices angewandt wurde, und dies ist eng verbunden mit der Ausgangs-Einstellung jeder Drum-Voice. D.h. dass die Definition des Ausgangs einer Drum-Voice auch bestimmt, welcher Effekt auf diese Voice angewandt werden kann. Auf der linken Seite der Abbildung sehen Sie vier grundlegende Ausgangs-Optionen – stereo, InsFX1, InsFX2, IND – jeweils für jede Drum-Voice. Außerdem ist als zusätzliche Option thru vorhanden, wenn der Localizer aktiviert ist.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

#### 4 Völlig getrennte Effekte

Wenn sie den jeweiligen speziellen Ausgang für jede Drum-Voice festlegen, können System-Effekte und zwei Insert-Effekte als vier völlig getrennte Effekte verwendet werden. Hier ist ein Beispiel, bei dem vier verschiedene Effekte auf vier getrennte Drum-Voices angewandt und die Signale an die Stereo OUTPUT-Buchsen gesendet werden:

#### Einstellungen auf der [Voice6] Seite ...

- Für Drum-Voice 1: Output = stereo, RevSend = (verschieden von Null), ChoSend = 0
- Für Drum-Voice 2: Output = stereo, RevSend = 0, ChoSend = (verschieden von Null)
- Für Drum-Voice 3: Output = InsFX1
- Für Drum-Voice 4: Output = InsFX2

#### Effekt-Einstellungen:

- Auf der [Effect]-Seite (Master-Sende-Pegel bis System-Hall- und Chorus-Effekte): Localizer = off, RevSend = (verschieden von Null), ChoSend = (verschieden von zero)
- Auf der [Reverb]-Seite (Master-Return-Pegel bei System-Hall-Effekt): RevRetrn = (verschieden von zero)
- Auf der [Chorus]-Seite (Master-Return-Pegel bei System-Chorus-Effekt): Cho→Rev = 0, ChoRetrn = (verschieden von zero)
- Auf den [InsFX]-Seiten: Type=(verschieden von THRU) f
  ür FX=1, und RevSend=0 (Null), ChoSend=0, Output = stereo
- Auf den [InsFX]-Seiten: Type = (verschieden von THRU) f
  ür FX = 2, und RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = stereo

Wenn Sie vier Eins-zu-eins-Routen (von Voice zu Effekt) erstellen und für jeden Insert-Effekt einen anderen Effekt wählen (auch verschieden von System-Hall- und Chorus-Effekten), können Sie jede Drum-Voice in Stereo ausgeben, jeweils mit einem anderen Effekt versehen.

#### Parallel-Ausgänge mit Effekten

Sie können eine Drum-Voice einfach an die Einzelausgang-Buchsen (INDIVIDUAL OUTPUT) senden, wenn Sie in den Voice-Einstellungen Output auf IND setzen (als Stereo-Paar oder Mono). Diese Einstellungen erlauben jedoch lediglich die "trockene" Ausgabe der Drum-Voices ohne irgendwelche Effekte. Sie können auch Insert-Effekte für die parallele Ausgabe von Drum-Voices verwenden und so Ihre Lieblings-Effekte anwenden.

#### Einstellungen auf der [Voice6]-Seite ...

- Output = InsFX1 für Snare-Drum
- Output = InsFX2 für Bass-Drum
- Output = IND3&4 für Tom 1
- Output = IND3&4 für Tom 2
- Output = IND5&6 für Tom 3
- Output = IND5&6 für Tom 4
- Output = stereo, RevSend = (beliebiger Wert), ChoSend = (beliebiger Wert) für Cymbals

#### Effekt-Einstellungen:

- Auf der [Effect]-Seite(Master-Sende-Pegel bis System-Hall- und Chorus-Effekte): Localizer = off, RevSend = (verschieden von Null), ChoSend = (verschieden von zero)
- Auf der [Reverb]-Seite (Master-Return-Pegel bei System-Hall-Effekt): RevRetrn = (verschieden von Null)
- Auf der [Chorus]-Seite (-Return-Pegel bei System-Chorus-Effekt): Cho→Rev = (beliebiger Wert), ChoRetrn = (verschieden von Null)
- Auf den [InsFX]-Seiten: Type = 2BandEQ für FX = 1, und RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = IND1
- Auf den [InsFX]-Seiten: Type = COMP für FX = 2, und RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = IND2

Mit diesen Einstellungen können Sie die folgenden Ergebnisse erzielen. Beachten Sie, dass Sie die Stereo OUTPUT-Buchsen sogar als ein Paar von INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen festlegen und verwenden können.

- Snare-Drum: Mono-Ausgang an INDIVIDUAL OUTPUT 1 ohne System-Hall- und Chorus-Effekte, nach der Verarbeitung mit Zwei-Band-Equalizer bei Insert-Effekt 1.
- Bass-Drum: Mono-Ausgang an INDIVIDUAL OUTPUT 2, nach der Verarbeitung mit Compressor bei Insert-Effekt 2.
- Toms 1 und 2: Stereo-Ausgang an INDIVIDUAL OUTPUT 3 und 4, ohne jegliche Effekte anzuwenden.
- Toms 3 und 4: Stereo-Ausgang an INDIVIDUAL OUTPUT 5 und 6, ohne jegliche Effekte anzuwenden.
- Cymbals: Stereo-Ausgang an OUTPUT (L/MONO und R) mit angewandten System-Hall- und Chorus-Effekten.

In diesen Beispielen sind das Ausgangssignal-Routing und Effekt-Einstellungen eng verbunden. Versuchen Sie auch andere Signal-Routings für Ihre speziellen Anwendungen und Anforderungen.

# Abschnitt Bearbeiten

#### [Effect] Effekt-Grundlagen

Drücken Sie die EFFECT-Taste auf der Geräte-Oberseite in dem mit DRUMKIT umrahmten Bereich, um mit der Bearbeitung der Effekt-Einstellungen des aktuellen Drum-Kit (mit dem Sie gerade arbeiten) zu beginnen.



Die zuerst erscheinende Bildschirmseite (die zuletzt aufgerufen wurde) kann sich von der oben abgebildeten Seite unterscheiden (Seite 76).

#### Localizer

Aktivieren (on) oder deaktivieren (off) Sie den Localizer.

□ Einstellungen: on, off

Wenn der Localizer eingeschaltet ist, können Sie bei den anderen Effekten nur den System-Hall-Effekt verwenden. Da Sie den System-Chorus und die Insert-Effekte nicht verwenden können, erscheinen deren Bearbeitungs-Seiten nicht. Wenn der Localizer ausgeschaltet ist, sind stattdessen dessen Bearbeitungs-Seiten nicht verfügbar.

#### 2 RevSend

Bestimmt den Sende-Pegel des System-Hall-Effektes für das gesamte Drum-Kit. Funktioniert als Master-Pegel für die Hall-Sende-Pegel der Drum-Voices (Seite 53).

□ Einstellungen: 0~127

#### OchoSend

Bestimmt den Sende-Pegel des System-Chorus-Effektes für das gesamte Drum-Kit. Funktioniert als Master-Pegel für die Chorus-Sende-Pegel der Drum-Voices (Seite 53).

- □ Einstellungen: --- (deaktiviert wenn der Localizer eingeschaltet ist), 0-127
- RevSend 2 und ChoSend 3 funktionieren nur beim Rhythmus-Part (MIDI-Kanal 10) des eingebauten Tongenerators. Dies entspricht den Hall-Sende- und Chorus-Sende-Pegeln (Seite 54), die verfügbar sind, wenn die Übertragung über MIDI-Kanal 10 eingeschaltet ist.

#### [Reverb] System-Reverb (Hall)-Effekt

Konfigurieren Sie den System-Hall-Effekt. Diese Einstellungs-Daten werden an den eingebauten Tongenerator gesendet, wenn Sie das aktuell bearbeitete Drum-Kit aufrufen und spielen. Diese Einstellungs-Daten gelten nicht nur für alle Drum-Voices, sondern auch für alle anderen Parts des eingebauten Tongenerators.



#### • Туре

Wählen Sie einen Hall-Typ. Beim System-Hall können Sie zwischen den folgenden 12 Typen wählen. Wählen Sie NONE, wenn Sie den System-Hall zeitweilig ausschalten möchten.

□ Einstellungen: NONE, HALL1~2, ROOM1~3, STAGE1~2, PLATE, WHITEROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT

Genauere Erklärungen zu den anderen Parametern erhalten Sie in der Effekt-Typ-Liste in der getrennten Daten-Liste. Beachten Sie, dass der gleiche Parameter-Name nicht immer die selbe Funktion darstellt.

Der System-Hall-Effekt bietet einen hier dargestellten einzigen Hall-Effekt für alle Parts des eingebauten Tongenerators. Verwenden Sie einen Insert-Effekt, wenn Sie bei einer Drum-Voice einen anderen Effekt anwenden wollen.

#### [Chorus] System-Chorus-Effekt

Konfigurieren Sie den System-Chorus-Effekt. Diese Einstellungs-Daten werden an den eingebauten Tongenerator gesendet, wenn Sie das aktuell bearbeitete Drum-Kit aufrufen und spielen. Diese Einstellungs-Daten gelten nicht nur für alle Drum-Voices, sondern auch für alle anderen Parts des eingebauten Tongenerators.



**DENTES** Sie können den System-Chorus-Effekt nicht konfigurieren, wenn der Localizer eingeschaltet ist (Seite 57)

#### • Туре

Wählen Sie einen Chorus-Typ. Beim System-Chorus können Sie zwischen den folgenden 14 Typen wählen. Wählen Sie NONE, wenn Sie den System-Chorus zeitweilig ausschalten möchten.

☐ Einstellungen: NONE, CHORUS1~4, CELESTE1~4, FLANGER1~3, SYMPHNIC, ENSEMBLE, PHASER

Genauere Erklärungen zu den anderen Parametern erhalten Sie in der Effekt-Typ-Liste im Anhang. Beachten Sie, dass der gleiche Parameter-Name nicht immer die selbe Funktion darstellt.

Der System-Chorus-Effekt bietet einen hier dargestellten einzigen Chorus-Effekt für alle Parts des eingebauten Tongenerators. Verwenden Sie einen Insert-Effekt, wenn Sie bei einer Drum-Voice einen anderen Chorus-Effekt anwenden wollen.

#### [InsFX] Insert-Effekte

Konfigurieren Sie jeden der beiden Insert-Effekte. Neben den System-Effekten können Sie diese verwenden, um eine Vielfalt von Effekten auf einzelne Drum-Voices anzuwenden, oder um eine erweiterte interne Mischung mit dem DTXTREME IIs selbst durchzuführen.



DENVES Sie können den System-Chorus-Effekt nicht konfigurieren, wenn der Localizer eingeschaltet ist (Seite 57).

#### FX=

Wählen Sie mit dem Knopf ganz links den Ziel-Insert-Effekt (1 oder 2).

❑ Einstellungen: 1, 2

#### 2 Туре

Wählen Sie einen anzuwendenden Effekt-Typ. Sie können für jeden Insert-Effekt einen von 44 Typen zuweisen.

□ Einstellungen: THRU, HALL1-2, ROOM1-3, STAGE1-2, PLATE, DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDlay, KARAOKE1-3, CHORUS1-4, CELESTE1-4, FLANGER1-3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, ROTARY, TREMOLO, AUTOPAN, PHASER, DISTORTION, OVERDRIVE, AMPSIM, 3BandEQ, 2BandEQ, FILTER, AUTOWAH, TOUCHWAH1-2, ENHANCER, COMP, NOISEGATE

Genauere Erklärungen zu den anderen Parametern erhalten Sie in der Effekt-Typ-Liste in der getrennten Daten-Liste. Beachten Sie, dass der gleiche Parameter-Name nicht immer die selbe Funktion darstellt.

#### [Loclizr] Localizer

Konfigurieren Sie die 3D-Effekte des Localizers. Diese Effekte sind nur dann wirksam, wenn Sie über Stereo-Kopfhörer abgehört werden. Beim Abhören durch Lautsprecher können Instrumente, auf die der Localizer angewandt wurde, ungewöhnlich klingen.



#### • Туре

Bestimmt den Stereo-Effekt aus einer Auswahl von 5 voreingestellten Typen. Die folgenden Abbildungen zeigen, wie jeder Stereo-Effekt (virtuelle Stereo-Lautsprecher) mit den Kopfhörern gehört wird.

□ Einstellungen: THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE, POINT



#### 2 DrSens

Bestimmt die Stereo-Position des Drum-Kit. Je größer der Wert, desto größer der Grad der 3D-Positionierung. Je kleiner der Wert, desto mehr wird das normale Stereo-Panorama betont, das für jede Drum-Voice in den Voice-Einstellungen definiert wurde (Seite 50). Bei einem Wert von 0 wird der Localizer übergangen und es werden keine 3-D-Effekte angewandt.

□ Einstellungen: 0-16

#### AcpSens

Bestimmt die Stereo-Position der Begleit-Instrumente (außer Drum-Kit). Je größer der Wert, desto größer der Grad der 3D-Positionierung. Je kleiner der Wert, desto mehr wird das normale Stereo-Panorama betont, das für jede Drum-Voice in den Voice-Einstellungen definiert wurde (Seite 54). Bei einem Wert von 0 wird der Localizer übergangen und es werden keine 3-D-Effekte angewandt.

□ Einstellungen: 0~16

#### HRTF (Head Related Transfer Function)

Die Wahrnehmung des Sound-Abbildes ist von Mensch zu Mensch verschieden. Ein hörbarer Effekt, der von einer Person nicht wahrgenommen wird, kann von einer anderen Person als extremer Effekt (Sound-Modulation) wahrgenommen werden. Dieser Parameter kann solche persönliche Unterschiede in der Wahrnehmung ausgleichen.

☐ Einstellungen: 0~20

#### 6 Rotation

Bestimmt die Position (den Winkel) aller im DTXTREME IIs verfügbaren Instrumente. Dies ist eine virtuelle Position, die beim Abhören mit Kopfhörern wahrgenommen wird. Wenn ein größerer positiver Wert eingestellt ist, rotieren alle Instrumente einschließlich des Drum-Kit im Uhrzeigersinn vom der Vorderseite des Zuhörers (Mitte) nach hinten (0 bis 180 Grad). Wenn ein größerer negativer Wert eingestellt ist, rotieren alle Instrument einschließlich des Drum-Kit dementsprechend gegen den Uhrzeigersinn von der Vorderseite des Zuhörers (Mitte) nach hinten (0 bis 180 Grad).

□ Einstellungen: -180~0~180 (hinten nach vorne Mitte nach hinten, Einheit: Grad)

#### 6 Dist

Bestimmt den Abstand aller im DTXTREME IIs verfügbaren Instrumente. Dies ist ein virtueller Abstand, der beim Abhören mit Kopfhörern wahrgenommen wird. Je größer der Wert, desto größer der Abstand aller Instrumente einschließlich des Drum-Kit.

□ Einstellungen: 0.3~10.0 (Meter)

#### Angle

Bestimmt das Ausmaß der Stereo-Breite (links bis rechts) der Sounds des DTXTREME IIs. Mit der Mitte bei zero breitet sich der Sound zu einer Maximalbreite von 180 Grad aus.

□ Einstellungen: 0~180 (Mitte bis links und rechts, Einheit: Grad)

Speichern Sie das Drum-Kit (Seite 35), nachdem Sie die Einstellung der gewünschten Effekte beendet haben.

# Song-Aufnahme und -Bearbeitung

Wie Sie bereits beim Anhören der Presets gemerkt haben besitzt das DTXTREME IIs einen eingebauten Sequenzer. Mit diesem Sequenzer können Sie nicht nur das Drum-Kit zusammen mit den Preset-Songs spielen, sondern auch auf einfache Weise Ihr Spiel auf dem Drum-Kit oder MIDI-Keyboard als User-Song (U1-U32) aufzeichnen. Sie können einen User-Song als Main-Song oder als Pad-Song (Seite 25) abspielen.

# Eigenschaften des Zwei-Spur-Sequenzers

Werfen Sie einen Blick auf die folgenden Erklärungen, bevor Sie eine Aufnahme starten, um einige Dinge zu erfahren, die Sie mit dem eingebauten Sequenzer machen können.

#### • Drei Aufnahme-Modi

Sie können einen Song in einem jedem der 3 Aufnahme-Modi aufzeichnen — Replace, OverDub, Step (Seite 61). Im Replaceund im Overdub-Modus können Sie Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen. Innerhalb einer festgelegten Zahl von Takten bietet der Replace-Modus eine Ein-Weg-Aufzeichnung und der Overdub-Modus eine wiederholte Aufnahme. Im Step-Modus können Sie MIDI-Events manuell einen nach dem anderen in das Zeitraster (Daten-Eingabebereich) eingeben. Sie können den Step-Modus auch verwenden, um MIDI-Events zu bearbeiten, welche Sie im Replace- oder Overdub-Modus aufgenommen haben.

#### • 2-Spur-Struktur

Der eingebaute Sequenzer bietet für jeden Song 2 Sequenzer-Spuren (Tr1 und Tr2), und Sie können diese sowohl für die Aufnahme als auch für die Wiedergabe verwenden. Jede Spur (Track) kann jeden beliebigen Event auf einem beliebigen MIDI-Kanal (1 bis 16) enthalten. Das bedeutet, dass Sie ein Keyboard an das DTXTREME IIs anschließen können und (mit der Hilfe eines Keyboard-spielenden Freundes) sowohl das Keyboard-Spiel als auch Ihr Schlagzeug-Spiel in Echtzeit auf 2 verschiedenen Spuren aufnehmen können. Wenn Sie mehrere Instrumente spielen, können Sie praktischerweise Overdub verwenden, um mehrere verschiedene Parts hintereinander aufzunehmen. Sie können sogar nach der Aufzeichnung eines Parts im Replace-Modus zum Overdub-Modus wechseln, um weitere Parts auf dem selben Track aufzuzeichnen. Da Sie die Inhalte der beiden Tracks auf eine Spur mischen und so die zweite Spur freimachen können (Seite 68), können Sie einen Track nur für einen einzeln aufzuzeichnenden Part verwenden. Der eingebaute Sequenzer ist sehr einfach zu verwenden, stellt Ihnen aber dennoch einen vollständigen Satz von umfassenden, flexiblen Werkzeugen zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Aufnahmen verwalten können.

#### • MIDI I/O nach externem Gerät

Bei der Echtzeit-Aufzeichnung können Sie den eingebauten Sequenzer verwenden, um eine von einem externen Sequenzer oder einem Computer abgespielte MIDI-Sequenz aufzuzeichnen. Verbinden Sie für diese Annwendung das DTXTREME IIs mit dem betreffenden Gerät, um die MIDI-Daten zu übertragen (Seite 18). Sie können auch den eingebauten Sequenzer so einstellen, dass er synchron mit einem externen MIDI-Gerät läuft oder von diesem Gerät gesteuert wird.

#### • Preset-Songs verwenden

Preset-Songs sind für die Wiedergabe vorgesehen. Sie können jedoch einen beliebten Preset-Song nach einem User-Song im Speicher des DTXTREME IIs kopieren – schalten Sie dann die Original-Drum-Spur stumm und spielen Sie sie selbst, oder fügen Sie mit einem externen MIDI-Keyboard im Overdub-Modus Ihre eigenen Phrasen hinzu.

# Vorbereitung der Aufnahme

Stellen Sie das DTXTREME IIs wie unten beschrieben ein, bevor Sie mit der Aufzeichnung eines Songs beginnen.

- Sie können die Aufnahme eines Songs sogar während der Bearbeitung eines Drum-Kit oder bei der Verwendung anderer Funktionen beginnen. Sobald Sie die Aufnahme beendet oder abgebrochen haben, können Sie die Arbeit bei der vorherigen Anzeige wieder fortsetzen.
- Wählen Sie den für die Aufnahme gewünschten User-Song (U1-U32) in der Haupt-Play-Modus-Anzeige (Seite 23). Wenn Sie einen neuen Song auswählen, erscheint sein Vorgabe-Name (EmptySng) als Song-Name in der Anzeige. Stellen Sie das gewünschte Tempo, die Taktart und den Metronom-Klick ein. Sie können das Tempo später bei der Wiedergabe des aufgezeichneten Songs ändern.



Die Taktart kann nach der Aufnahme nicht mehr verändert werden. Außerdem muss bei der Aufnahme im Step-Modus das Tempo eingestellt werden.

- **2.** Stellen die folgenden Optionen mit den Utility-Funktionen wie gewünscht ein.
  - Zwei-Takt-Einzähler vor Aufnahmebeginn (Seite 82): Per Vorgabe ist vor der Aufnahme ein Einzähler von zwei Takten Länge eingestellt.
  - Klick-Zähler während der Aufnahme (Seite 81): Per Vorgabe wird während der Aufnahme ein Klick-Zähler gespielt, dessen Tempo und Taktart in Schritt 1 eingestellt wurde.
  - Sync-Einstellungen für externe Geräte (Seite 82): Sie können den eingebauten Sequenzer von einem externen Sequenzer aus steuern und mit dessen Tempo synchronisieren.
- **3.** Drücken Sie die Aufnahme-Taste. Die Kontroll-Leuchte leuchtet rot auf und zeigt damit an, dass der eingebaute Sequenzer auf Aufnahme-Warteposition (Standby) geschaltet ist. Wenn Sie Aufnahme abbrechen wollen, drücken Sie die erneut die Aufnahme-Taste oder drücken Sie die EXIT/NO-Taste (um zur Hauptanzeige zurückzukehren).



Wenn Sie Schritt 1 auslassen und sofort die Aufnahme-Taste drücken, wird automatisch der erste leere Song ausgewählt und wird "no name" genannt (Anzeige im Display). Wenn kein leerer Song vorhanden ist, können Sie keinen User-Song allein durch Drücken der Aufnahme-Taste auswählen.



Auf dieser Bildschirmseite können Sie Elemente wie Aufnahme-Modus, Ziel-Spur usw. Auswählen. Nachdem Sie diese Einstellung beendet haben, können Sie mit der Aufnahme beginnen (Seite 62).

#### Recording mode

Bestimmt den Aufnahme-Modus.

#### □ Einstellungen:

- Replace: Echtzeit-Einweg-Aufnahme. Die Aufnahme hält an, wenn die eingestellte Anzahl von Takten vorüber ist oder wenn Sie die Start/Stop-Taste drücken.
- OverDub: Wiederholte Echtzeit-Aufnahme. Die Aufzeichnung wird innerhalb der eingestellten Takte so lange wiederholt, bis Sie die Start/Stop-Taste drücken.
- Step: Schrittweise Aufnahme. Geben Sie die gewünschten MIDI-Daten entsprechend der eingestellten Noten-Auflösung
  in die Zeitraster-Anzeige ein.

#### 2 Track

Bestimmt die Aufnahme-Spur.

**Einstellungen:** 1, 2

#### MeasLen

Bestimmt die Anzahl der Takte für die Echtzeit-Aufnahme. Legen Sie diese Einstellung fest, wenn Sie im Replace- oder Overdub-Modus aufnehmen.

□ Einstellungen: 1-999

Wenn sich im Song bereits aufgezeichnete Daten befinden, ist die Taktlänge bereits definiert und kann nicht überschritten werden. Sie können die Songlänge vor der Aufnahme wenn nötig vergrößern (Seite 70), was ebenso hilfreich ist beim Bearbeiten im Step-Modus.

#### 4 Quantize

Legt die kürzeste aufzuzeichnende Note fest. Die off-Einstellung ist nur für Echtzeit-Aufnahmen verfügbar. Sehen Sie in der Aufstellung unten nach, um weitere Informationen über Quantisierung (Quantize) zu erhalten.

□ Einstellungen: off, quarter note, quarter note triplet, 8th note, 8th note triplet, 16th note, 16th note triplet

#### **5** Free Memory

Zeigt die Menge des freien Speichers an. Dies gibt Ihnen einen Eindruck, wie viele weitere Daten Sie noch aufzeichnen können.

#### Auflösung und Quantisierung

Wenn Sie Quantize ④ auf einen beliebigen Wert außer off einstellen (und so die kürzeste Note für Echtzeit-Aufnahme festlegen), wird Ihr Spiel bei der Aufnahme entsprechend dem ausgewählten Timing (Auflösung) automatisch korrigiert. Wenn Sie die Einstellung auf off setzen, wird Ihre Aufnahme genauso aufgezeichnet, wie Sie sie spielen (genaugenommen mit einer Auflösung einer 1/96 Viertelnote).

Die Einstellung der kürzesten Note für eine hinzugefügte Aufnahme im Overdub-Modus kann auch das Timing von bereits aufgezeichneten Daten korrigieren, wenn sie länger als die neu eingestellte ist. Sie können das Gesamt-Timing der aufgezeichneten Daten nach der Aufnahme korrigieren (Seite 67).

Sie können die Quantize-Einstellung praktischerweise bei der Step-Aufnahme verwenden. Wenn Sie eine Achtelnoten-Phrase mit Verzierungsnoten aufzeichnen (eingeben), können Sie zuerst nur die Hauptnoten in der Achtel-Auflösung eingeben. Stellen Sie dann eine geeignete Auflösung für die Verzierungsnoten ein, um diese an der richtigen Position zu platzieren.



# Aufnahme-Vorgang

Nun können Sie die Aufnahme entsprechend dem eingestellten Aufnahme-Modus (Seite 60) beginnen.

#### Echtzeit-Aufnahme

• Drücken Sie die Start/Stop-Taste. Die Aufnahme beginnt nach einem zweitaktigen Einzähler, wenn dieser aktiviert wurde (Seite 82). Ihr Spiel wird als jedesmal, wenn Sie Pads anschlagen oder ein angeschlossenes Keyboard spielen, als MIDI-Daten aufgezeichnet.

Songnummer	Songname	Zeigt die aktuelle Taktnummer/Schlag ar
SONG=U1	no name Now Rec	M001-04 J=100 4/4
		Tempo Time Signatur

- Bei der Aufnahme im Overdub-Modus können Sie alle einem Pad zugeordneten NoteOn-Daten löschen, indem Sie zugleich die BASS/DELETE-Taste halten und das Pad anschlagen. Auf ähnliche Weise können Sie die NoteOn-Daten des MIDI-Keyboard löschen, indem Sie zugleich die BASS/DELETE-Taste halten und eine nach der anderen die entsprechenden Keyboard-Tasten drücken.
- 2. Drücken Sie nochmals die Start/Stop-Taste, um die Aufnahme zu beenden. Sie können die aufgezeichneten Daten bearbeiten, indem Sie die Song-Job-Funktionen verwenden (Seite 65) oder zum Step-Modus wechseln, um die Daten manuell zu korrigieren oder zu bearbeiten.
  - Wenn Sie während der Aufnahme das Gerät ausschalten, können alle User-Song-Daten verloren gehen.

#### Step-Aufnahme

• Drücken Sie die Start/Stop-Taste, um die Zeitraster-Anzeige aufzurufen. Die folgende leere Zeitraster-Linie erscheint, wenn noch keine MIDI-Daten aufgezeichnet wurden.



Ein Punkt (•) in der Anzeige bedeutet, dass an dieser Position bereits MIDI-Daten vorhanden sind.

#### Measure/Beat/Clock

Zeigt die aktuelle Eingabe (Cursor)-Position.

#### 2 Data Area

Jeder Takt wird von einer senkrechten Linie begrenzt, während vorhandene Daten durch einen Punkt dargestellt werden. Die angezeigte Auflösung variiert entsprechend der festgelegten Quantize-Einstellung.

#### Oursor

Sie können an der Cursor-Position ein MIDI-Event eingeben. Sie können auch ein vorhandenes Event löschen oder bearbeiten, indem Sie den Cursor zu einer Position bewegen, an der sich ein Punkt befindet.

#### 4 Empty

Wenn sich keine Daten an der aktuellen Position befinden, wird anstelle eines MIDI-Events "Empty" angezeigt.

- 2. Bewegen Sie den Cursor zu einer Position, an der Sie ein MIDI-Event eingeben wollen oder an der sich ein MIDI-Event befindet, das Sie bearbeiten möchten. Sie können den Cursor auf jede der folgenden Arten bewegen:
  - Knopf ganz links: Bewegt den Cursor in Schritten der eingestellten Auflösung (kürzeste Notenlänge).
  - Vorwärts-Taste: Bewegt den Cursor zum Anfang des nächsten Taktes.
  - Rückspul-Taste: Bewegt den Cursor zum Anfang des vorherigen Taktes.
  - Reset-Taste: Bewegt den Cursor zum Anfang des Zeitrasters (des Songs).
  - £, HINWEIS Wenn Sie den Cursor zu einer Stelle bewegen, an der mehrere MIDI-Events vorhanden sind, zeigt ein Drehen des Knopfes abwechselnd jeden Event an. In diesem Fall bewegt der Cursor sich nicht zur nächsten Position, bevor nicht der letzte Event an der aktuellen Position erreicht wurde.

- **3.** Geben Sie MIDI-Daten ein, ändern, löschen, fügen Sie MIDI-Daten nach Bedarf ein (siehe unten).
- **4.** Drücken Sie nochmals die Start/Stop-Taste, um die Aufnahme zu beenden.

#### Ein MIDI-Event eingeben oder hinzufügen

Drücken Sie die RHYTHM/INSERT-Taste. Eine der MIDI-Event-Optionen blinkt an der aktuellen Cursor-Position. Geben Sie unter Bezugnahme auf die untenstehende Tabelle Verfügbare MIDI-Events im Abschnitt Step-Aufnahme den gewünschten Event ein.



Verwenden Sie eine Song-Job-Funktion (Seite 70), wenn Sie eine neue Taktart eingeben wollen.

Legen Sie einen MIDI-Kanal (1 bis 16) ①, einen Event-Typ und andere Parameter 2 für den einzugebenden MIDI-Event fest, indem Sie den betreffenden Knopf verwenden. Wenn Sie die ENTER/YES-Taste drücken, um den Event festzulegen, wird er an der gegenwärtigen Position Cursor-Position eingefügt und als Punkt (•) im Zeitraster angezeigt.

#### Einen MIDI-Event ändern oder löschen

#### Um die Parameter-Werte eines vorhandenen Events zu ändern:

Bewegen Sie den Cursor zur Anzeige des Ziel-Events. Ändern Sie den Wert, indem Sie den betreffenden Knopf drehen. Wenn der Wert in der Anzeige blinkt, drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um den Wert zu bestätigen (der Wert wird dann gleichbleibend dargestellt).

#### Um ein vorhandenes Event zu löschen:

Bewegen Sie den Cursor zur Anzeige des Ziel-Events. Drücken Sie die BASS/DELETE-Taste, um den Event zu löschen.

Sie können nicht den Event-Typ von vorhandenen Daten ändern. Löschen Sie den Event stattdessen, und geben Sie den gewünschten Event neu ein.

#### Verfügbare MIDI-Events bei der Step-Aufnahme

Sie können die folgenden MIDI-Events bei der Step-Aufnahme verwenden.

#### Note On

Bestimmen Sie ein NoteOn-Event mit Noten-Nummer und einer Kombination von Velocity und Notenlänge.

M001-01- ←→	161 <u>0</u> 1 Ch=10	• No	- • teOn	-le- fi	i€ fi C	-  #4		
		Note	e On		Note n-	Nummer		
Velocity und Notenlänge								

**Velocity und Notenlänge:** Wählen Sie aus 72 verfügbaren Kombinationen:

#### **Einstellungen:**

- Sechs Velocity-Werte: pp (pianissimo), p (piano), mp (mezzo piano), mf (mezzo forte), f (forte), ff (fortissimo)
- Zwölf Notenlänge-Werte: full note, half note, dotted quarter note, quarter note, quarter note triplet, dotted 8th note, 8th note, 8th note triplet, dotted 16th note, 16th note, 16th note triplet, 32nd note

**Noten-Nummer:** Das Mittlere C (C3) auf einem Standard-Klavier entspricht der Noten-Nummer 60 (Seite 42).

□ Einstellungen: C-2-C3-G8 (0-60-127)

#### **Program Change**

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie mitten im Song zu einem anderen Sound (Voice)-Programm wechseln.



Sie können auch ein ProgramChange-Event als gespeicherte Daten für jeden Part am Anfang eines Songs eingeben (Seite 72).

**Program number:** Stellen Sie die Programm-Nummer ein. □ Einstellungen: 1~128

#### **Control Change**

ControlChange-Nummern sind mächtige Werkzeuge, die Ihnen die ausdrucksvolle Steuerung des Sounds ermöglichen. Sie können verschiedene Funktionen aus vordefinierten Controller-Nummern auswählen und den Betrag der Steuerung mit Werten von 0 bis 127 festlegen.



**Controller number:** Stellen Sie die Controller-Nummer ein. **Einstellungen:** 0~127

Control value: Stellen Sie den wert des ausgewählten Controllers ein.

□ Einstellungen: 0~127

Wenn Sie die beiden BankSelect ControlChange-Events (Seite 72) vor einen ProgramChange-Event setzen, können Sie ein Sound-Programm aus einer bestimmten Bank eines externen Tongenerators auswählen.

#### **Pitch Bend**

Wählen Sie diese Einstellung, um die Tonhöhe eines Sounds zu verändern. Dieser Event ist identisch mit jenen Events, die beim Drehen des PitchBend-Rades an einem Synthesizer o.ä. erzeugt werden.

**Ausmaß:** Stellen Sie die das Ausmaß des Tonhöhenwechsels ein (wie weit das PitchBend-Rad gedreht wird).

□ Einstellungen: -8192-0-8191 (Null: normale Tonhöhe)

#### **Channel Aftertouch**

Dies ist eine weitere ausdrucksvolle Spielsteuerung. Dieser Event ist identisch mit jenen Events, die entstehen, wenn Sie auf eine Keyboard-Taste Druck ausüben, bevor Sie sie loslassen, und kann verwendet werden, um die Klangcharakteristik des Sounds zu ändern.

**Ausmaß:** Stellen Sie das Ausmaß des ChannelAftertouch-Effektes ein.

□ Einstellungen: 0~127

#### **Tempo Change**

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie mitten im Song einen Tempowechsel einfügen wollen.



**DELIVES** Sie können das Anfangs-Tempo als Song-Einstellung am Beginn eines Songs einstellen (Seite 67).

**Tempo value:** Stellen Sie den gewünschten Tempo-Wert als Taktschläge (Viertelnoten) pro Minute ein.

□ Einstellungen: 30~300 bpm

#### **Polyphonic Key Pressure**

Dies ist eine weitere expressive Ausdrucks-Steuerung. Dieser Event ist identisch mit jenen Events, die entstehen, wenn Sie auf eine Keyboard-Taste Druck ausüben, bevor Sie sie loslassen. Anders als bei dem oben aufgeführten ChannelAftertouch jedoch erzeugt der Druck auf jede einzelne Taste unterschiedliche Datenwerte.



**Note number:** Stellen Sie die Noten-Nummer ein, die einen PolyphonicKeyPressure-Event erzeugt.

□ Einstellungen: 0~127

**Amount:** Stellen Sie das Ausmaß des mit der eingestellten Noten-Nummer erzeugten Drucks ein.

#### □ Einstellungen: 0~127

Der eingebaute Tongenerator erkennt keine Polyphonic KeyPressure- oder ChannelAftertouch-Events, diese Events erzeugen keinen Effekt. Vergewissern Sie sich, dass ein externer Tongenerator diese Events verarbeiten kann, wenn Sie einen solchen verwenden.

#### **Pad Song Event**

Programmieren Sie dieses Event in den Song, so daß der Song "das Pad anschlagen" und die Wiedergabe eines Pad-Songs auslösen kann. Der ausgelöste Pad-Song wird dann anhand seiner Einstellungen für den entsprechenden Trigger-Eingang (Seite 40) gespielt.



**Pad Song Number:** Geben Sie einen Pad-Song mit der entsprechenden Nummer an (siehe Hinweis).

□ Einstellungen: 1-4

Pad-Song-Nummern entsprechen jeweils den vier Trigger-Eingängen in aufsteigender Reihenfolge. Wenn Sie den Trigger-Eingängen 11, 12, 15 und 16 jeweils einen Song zuweisen, gibt die Pad-Song-Nummer "3" den Song an, der dem Trigger-Eingang 15 zugewiesen ist.

# Song-Job-Funktionen

Drücken Sie die SONG JOB-Taste auf der Geräte-Oberseite, um mit der Bearbeitung des aktuell ausgewählten User-Songs zu beginnen (U1 bis U32).

J) HINWEIS	Preset-Songs oder User-Songs auf einer Memory-Card können nicht
	bearbeitet werden, deswegen hat das Drücken der SONG JOB-
	Taste bei einer Memory-Card keinen Erfolg.



Die zuerst erscheinende Bildschirmseite (die zuletzt aufgerufen wurde) kann sich von der oben abgebildeten Seite unterscheiden (Seite 76).

# Bearbeitungs-Seiten und grundlegende Bearbeitungsvorgänge

Song-Job-Funktionen sind auf den folgenden vierzehn Bildschirmseiten verfügbar, die nach allgemeinen Bearbeitungs-Kriterien gruppiert sind — SONG, TRACK, MEASURE, and VOICE.

[Song1] Copy From Song +SONG P100 FeelNite
[Song2] Clear Current Song <del>v</del> SONG
[Son93] Name "FeelNite" Tempo Repeat ↓SONG ↔ <90abc> 128 I-→I
[Son94] Quantize Track Value <b>†</b> TRACK 1 J
[Son95] Mix Track1 + Track2 → Track ‡TRACK 1
[Song6] Copy from Song / Track to Track \$TRACK P100 1 2
[Song7] Clear Track TRACK 1
[Son98] Copy from Track Measure ‡MEASURE Son9=C100 1 001 → 004
[Son99] Create Track Beat Measure ≑MEASURE 001 × ( 1 16/16 ) 111
[Son910] Delete Track Measure \$MEASURE 2 001 → 004
[Song11] Erase Track Measure ♦MEASURE 2 001 → 004

[Son912]	Ch	Transmit Volume Pan
VOICE	16	on 100 064
[Son913]	Ch	PC# BankMSB BankLSB
VOICE	16	001 000 000
[Son914]	Ch	Filter RevSend ChoSend
•VOICE	16	127 127 127

Verwenden Sie den Knopf ganz links, um zur ersten Seite einer jeden Kategorie zu springen, öffnen Sie dann gleich die gewünschte Seite, indem Sie mit den Page-Tasten auf und ab rollen.



Sehen Sie auch in Grundlagen auf Seite 20 nach.

#### [Song1] Song Copy

Hiermit können Sie einen Preset- oder User-Song zum aktuellen User-Song kopieren.



#### Copy From Song

Wählen Sie mit dem mittleren Knopf den Quell-Song aus (der Song-Name wird auch angezeigt).

□ Einstellungen: Preset- oder User-Song (Songs von der Memory-Card können nicht kopiert werden).

#### **Kopier-Vorgang**

Drücken Sie nach der Auswahl des Quell-Songs die ENTER/ YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn der aktuelle Song beim Kopier-Versuch nicht leer ist, sehen Sie die Meldung "Sequence data is not empty" ("Sequenz-Daten sind nicht leer"). Drücken Sie in diesem Fall die ENTER/YES-Taste und dann die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Wählen Sie einen leeren User-Song und wiederholen Sie den Vorgang, oder versuchen Sie die Spur-Daten aus dem Quell-Song zu kopieren (Seite 68).

#### [Song2] Song Clear

Sie können alle Daten löschen, die im aktuellen User-Song aufgezeichnet wurden.

[Song2] Clear Current Song •SONG

Die Sie können eine Spur auswählen, um alle darauf aufgezeichneten Daten zu löschen (Seite 68).

#### Lösch-Vorgang

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Lösch-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

# Song-Aufnahme und -Bearbeitung

#### [Song3] Song Set

Auf dieser Seite können Sie grundlegende Einstellungen für den aktuellen User-Song tätigen.



#### Name

Benützen Sie, wie in der obigen Abbildung dargestellt, den zweiten Knopf von links, um den Cursor zur Eingabe-Position zu bewegen, und dann den mittleren Knopf, um ein Zeichen an dieser Stelle einzugeben. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange wie nötig, um den vollständigen Song-Namen einzugeben (höchstens acht Zeichen).

#### Uverfügbare Zeichen:

	!	"	#	\$	%	&	,	(	)	*	+	,	-		/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	Α	В	С	D	E	F	G
Н	Ι	J	K	L	Μ	Ν	0	Ρ	Q	R	S	T	U	V	W	Х	Y	Ζ	[
¥	]	^	_	ì	a	b	С	d	е	f	g	h	i	j	k	Ι	m	n	0
р	q	r	s	t	u	v	w	х	у	z	{		}	$\rightarrow$	←				

#### 2 Tempo

Bestimmt das anfängliche Song-Tempo.

□ Einstellungen: 30~300

Das Wiedergabe-Tempo kann auch eigens für jedes Drum-Kit eingestellt werden (Seite 47), zusammen mit dem Song, der mit dem Drum-Kit verwendet wird. Wenn Sie ein Kit auswählen, wird das System-Tempo (in der Hauptanzeige) auf das im Kit festgelegte Tempo zurückgesetzt. Wenn Sie dann einen Song mit einem hier definierten Anfangs-Tempo auswählen, wird das System-Tempo auf das Tempo des Songs zurückgesetzt. Wenn Dies nicht erwünscht ist, können Sie zeitweilig alle im Song enthaltenen oder aufgezeichneten Tempo-Einstellungen deaktivieren (Seite 82).

#### 8 Repeat

Stellt die wiederholte Wiedergabe des Songs ein (der Song wird vom Anfang bis zum Ende abgespielt und wiederholt). Stellen Sie  $I \rightarrow i$  ein, damit die Wiedergabe automatisch am Ende des Songs angehalten wird.

□ Einstellungen: | → | (normale Wiedergabe), | < > | (wiederholte Wiedergabe)

#### [Song4] Quantize Track

Hiermit können Sie die aufgezeichneten Daten jeweils auf Spur 1 oder 2 des aktuellen User-Songs quantisieren (Seite 62).



Denves Nach der Quantisierung geht möglicherweise der Groove der aufgezeichneten Musik verloren. Denken Sie daran, dass der Vorgang nicht rückgängig gemacht werden kann.

#### Track

Bestimmt die zu quantisierende Ziel-Spur.

□ Einstellungen: 1, 2

#### 2 Value

Bestimmt die kleinste für die Quantisierung verwendete Notenlänge (Auflösung).

□ Einstellungen: Quarter note, quarter note triplet, 8th note, 8th note triplet, 16th note, 16th note triplet

#### Quantisierungs-Vorgang

Drücken Sie nach der Auswahl der Ziel-Spur die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/ YES-Taste, um den Quantisierungs-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

#### [Song5] Mix Track

Hiermit können Sie alle Daten auf beiden Spuren des aktuellen Songs entweder auf Spur 1 oder 2 zusammenmischen.



#### Track

Bestimmen Sie die Spur, auf welche die gemischten Daten geschrieben werden sollen. Die andere Spur, die hier nicht ausgewählt wurde, ist nach dem Mischvorgang dann geleert.

#### **Misch-Vorgang**

Drücken Sie nach der Auswahl der Ziel-Spur die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/ YES-Taste, um den Misch-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

#### [Song6] Copy Track

Hiermit können Sie eine Spur eines Preset- oder User-Songs zu der festgelegten Spur im aktuellen User-Song. Alle vorherigen Daten auf der Zielspur werden von den kopierten Daten gelöscht und überschrieben.



#### Copy from Song / Track

Wählen Sie mit dem mittleren Knopf den Quell-Song und mit dem zweiten Knopf von rechts die Quell-Spur aus.

#### □ Einstellungen:

- Song number: Preset- oder User-Song (Songs von der Memory-Card können nicht kopiert werden).
- Track number: 1, 2

#### to Track

Wählen Sie die Ziel-Spur des aktuellen Songs aus. Einstellungen: 1, 2

#### **Kopier-Vorgang**

Nach der Auswahl des Quell-Songs und der Quell-Spur sowie der Ziel-Spur des aktuellen Songs können Sie die ENTER/YES-Taste drücken. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Kopier-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

#### [Song7] Clear Track

Sie können alle Daten auf der angegebenen Spur im aktuellen User-Song löschen.



#### Track

Wählen Sie die Spur, die Sie löschen möchten.

□ Einstellungen: 1, 2

#### Lösch-Vorgang

Drücken Sie nach der Auswahl der Ziel-Spur die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/ YES-Taste, um den Lösch-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

#### [Song8] Copy Measure

Hiermit können Sie Daten aus dem angegebenen Taktbereich einer Spur eines Preset- oder User-Songs zu einem bestimmten Takt (und darüber hinaus) einer Spur des aktuellen Songs zu kopieren. Alle Daten in den Zieltakten werden von den kopierten Daten gelöscht und überschrieben.

Diese Funktion hat zwei Bildschirmseiten: Eine für die Quell-Einstellungen und die andere für die Ziel-Einstellungen. In der ersten Anzeige können Sie die Quelle und in der zweiten Anzeige das Ziel definieren. Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um von der ersten zur zweiten Bildschirmanzeige zu wechseln. Drücken Sie die ENTER/YES-Taste in der zweiten Bildschirmanzeige, um den Kopiervorgang zu starten. Sie können die EXIT/NO-Taste in der zweiten Bildschirmanzeige drücken, um zur ersten Anzeige zurückzukehren.



#### Copy from

Bestimmt den Quell-Song.

□ Einstellungen: Preset- oder User-Song (Songs von der Memory-Card können nicht kopiert werden.

#### 2 Track

Bestimmt die Quell-Spur des Quell-Songs. □ Einstellungen: 1, 2

#### Measure (from)

Bestimmt den ersten zu kopierenden Takt der Spur im Quell-Song. □ Einstellungen: 001-999

#### 4 Measure (to)

Bestimmt den letzten zu kopierenden Takt der Spur im Quell-Song. □ Einstellungen: 001-999

#### G Copy to Track

Bestimmt die Nummer der Zielspur des aktuellen User-Songs. □ Einstellungen: 1, 2

#### 6 Measure

Bestimmt den ersten Takt der Ziel-Spur im aktuellen Song, in den kopiert werden soll. Die Daten vom Quell-Song werden vom Beginn ab des hier eingestellten Taktes kopiert und überschreiben die Daten im aktuellen Song (wenn solche vorhanden sind).

□ Einstellungen: 001~999

#### **Kopier-Vorgang**

Drücken Sie nach der Auswahl der Quelle (Song, Spur und Taktbereich) in der ersten Bildschirmanzeige die ENTER/YES-Taste. Nun wählen Sie in der zweiten Bildschirmanzeige die Zielspur und den ersten Takt des aktuellen Songs (Ziel). Sie können die EXIT/NO-Taste drücken, um zur ersten Bildschirmanzeige zurückzukehren und dort eine andere Quelle auszuwählen. Drücken Sie die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Kopier-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Der Song wird nach dem Kopiervorgang möglicherweise nicht wie erwartet abgespielt, wenn Sie Takte mit ProgramChange-Events oder kontinuierlichen MIDI-Daten wie ControlChange, PitchBendChange usw. überschrieben haben.

#### [Song9] Create Measure

Hiermit können Sie an jeder beliebigen Stelle der eingestellten Spur des aktuellen User-Songs einen leeren Takt mit der eingestellten Taktart einfügen.



#### Create

Bestimmt die Anzahl der einzufügenden leeren Takte. **Einstellungen:** 001~999

#### 2 Track

Bestimmt die Spur, auf der die leeren Takte eingefügt werden sollen.

**Einstellungen:** 1+2, 1, 2

Wenn Sie eine einzelne Spur auswählen (1 oder 2), wird diese nach derm Einfügen der Takte länger als die andere Spur sein, wodurch die verschobenen Takte der verlängerten Spur später gespielt werden. Wählen Sie beide Spuren (1+2), damit die Länge der beiden Spuren gleich bleibt.

#### Beat

Bestimmt die Taktart der einzufügenden Takte.

#### 4 Measure

Bestimmt den Anfangspunkt, an dem die Takte eingefügt werden sollen. Die eingestellte Zahl von leeren Takten wird von dieser Stelle an eingefügt.

**Einstellungen:** 001~999

#### **Einfüge-Vorgang**

Drücken Sie nach der Auswahl der Anzahl der Takte, der Taktart, sowie des ersten Taktes und der Ziel-Spur die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/ YES-Taste, um den Einfüge-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn Sie eine andere Taktart als in den vorhandenen Takten festlegen, wird an dieser Stelle in der für die Step-Aufnahme verwendeten Zeitraster-Anzeige ein Event für den Taktartwechsel angezeigt. Wenn Sie z.B. einige 6/4-Takte in einer Folge von 4/4-Takten einfügen, wird in der Anzeige am Beginn des ersten eingefügten Taktes "TimeSig 6/4" und unmittelbar nach dem letzten eingefügten Takt "TimeSig 4/4" angezeigt.

#### [Song10] Delete Measure

Hiermit können Sie Takte (einschließlich der darin enthaltenen Daten) auf der festgelegten Spur des aktuellen Songs löschen. Die nach dem gelöschten Teil verbleibenden Takte werden automatisch verschoben, um die Lücke zu füllen.



#### Track

Bestimmt die Ziel-Spur. **Einstellungen:** 1+2, 1, 2

Wenn Sie eine einzelne Spur auswählen (1 oder 2), wird diese nach derm Löschen der Takte kürzer als die andere Spur sein, wodurch die verschobenen Takte der verkürzten Spur früher gespielt werden. Wählen Sie beide Spuren (1+2), damit die Länge der beiden Spuren gleich bleibt.

#### 2 Measure (from)

Bestimmt den ersten zu löschenden Takt. □ Einstellungen: 001-999

#### Measure (to)

Bestimmt den letzten zu löschenden Takt. **Einstellungen:** 001~999

#### **Lösch-Vorgang**

Drücken Sie nach der Auswahl der Ziel-Spur und des Taktbereiches die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um die Takte zu löschen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Der Song wird nach dem Löschvorgang möglicherweise nicht wie erwartet abgespielt, wenn die gelöschten Takte ProgramChange-Events oder kontinuierlichen MIDI-Daten wie ControlChange, PitchBendChange usw. enthalten haben.

#### [Song11] Erase Measure

Hiermit können Sie alle Daten in den eingestellten Takten einer Spur des aktuellen Songs löschen. Da hierbei nur die enthaltenen Daten gelöscht werden, sind die Ziel-Takte nach diesem Vorgang leer, und die Takte nach dem gelöschten Bereich werden nicht verschoben.



#### Track

Bestimmt die Ziel-Spur. **Einstellungen:** 1, 2

#### 2 Measure (from)

Bestimmt den ersten zu löschenden Takt. **Einstellungen:** 001-999

#### Measure (to)

Bestimmt den letzten zu löschenden Takt. □ Einstellungen: 001~999

#### Lösch-Vorgang

Drücken Sie nach der Auswahl der Ziel-Spur und des Taktbereiches die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um die Daten in den Takten zu löschen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Der Song wird nach dem Löschvorgang möglicherweise nicht wie erwartet abgespielt, wenn die gelöschten Daten der eingestellten Takte ProgramChange-Events oder kontinuierlichen MIDI-Daten wie ControlChange, PitchBendChange usw. enthalten haben.

#### [Song12], [Song13] & [Song14] Part Setup

Verwenden Sie diese drei Seiten, um Einstellungen für ein MIDI-Ensemble unter Verwendung des eingebauten Tongenerators oder eines externen Sound-Moduls zu tätigen. Die hier gemachten Einstellungen werden das nächste Mal, wenn Sie den User-Song aufrufen und abspielen intern oder extern (über MIDI OUT oder USB) zu den MIDI-Parts gesendet.



Ahnliche MIDI-Part-Einstellungen existieren auch für die User-Kits (Seite 54). Wenn Sie beide MIDI-Part-Einstellungen aktivieren, ändern sich die Einstellungen für Ihre MIDI-Parts sowohl im eingebauten Tongenerator des DTXTREME IIs als auch im angeschlossenen externen Sound-Modul – jedesmal, wenn Sie einen User-Song oder ein User-Kit auswählen. Wenn Sie unterdessen ein Preset-Kit oder ein User-Kit auswählen, dessen MIDI-Part-Einstellungen deaktiviert sind, wird das aufgerufene Drum-Kit möglicherweise nicht korrekt oder erwartungsgemäß klingen. Dies passiert dann, wenn der zuletzt aufgerufene User-Song die Einstellungen MIDI-Kanal 10 (Drum-Part) geändert hat. Wählen Sie dann einfach einen Preset-Song, um das aufgerufene Drum-Kit wieder mit den Standard-Vorgabe-Einstellungen zu spielen.

#### 1 Ch

Bestimmt den Ziel-MIDI-Kanal (1 bis 16). **Einstellungen:** 1-16

#### 2 Transmit

Aktiviert (on) oder deaktiviert (off) die Übertragung der unten in 3 bis 9 festgelegten MIDI-Events über den Ziel-MIDI-Kanal. Wenn diese Einstellung auf off gesetzt ist, können Sie für 3 bis 9 beim Ziel-Kanal 1 keine Einstellungen tätigen, und in der Anzeige wird "---" angezeigt.

Linstellungen: on, off

#### Olume

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 007 (Lautstärke). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator gilt diese Einstellung für jeden Part.

□ Einstellungen: 000~127

#### 4 Pan

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 010 (Panorama). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird hiermit das Stereo-Panorama für jeden Part eingestellt.

**Einstellungen:** 000~064~127 (left to center to right)

#### • PC#

Bestimmt die ProgramChange-Nummer, die sie senden möchten. Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird hiermit eine GM-Voice aufgerufen.

□ Einstellungen: 001~128

Derwenden Sie MIDI-Kanal 3 für den Bass-Part, wenn Sie die Part-Auswahl-Tasten während der Wiedergabe effektiv nützen wollen. Der Rhythmus-Part einschließlich des Drum-Kit ist fest auf MIDI-Kanal 10 eingestellt.

#### **6** BankMSB & BankLSB

Wenn Sie ein externes Sound-Modul verwenden, das mehrere Soundbänke besitzt, können Sie diese beiden Events verwenden, um die gewünschte Bank auszuwählen. Verwenden Sie diese Events in Verbindung mit dem Programm-Nummer-Parameter **5**, um ein bestimmtes Sound-Programm (Voice) auszuwählen.

□ Einstellungen: 000~127 (sowohl für MSB als auch für LSB)

Der eingebaute Tongenerator hat keine Soundbänke. Sie können die beiden BankSelect-Events jedoch dazu verwenden, um den Speicherort Ihres beliebtesten Drum-Kit anzugeben: Preset-Bank (MSB=125, LSB=0), User-Bank (MSB=125, LSB=1) oder Card-Bank (MSB=125, LSB=2). Legen Sie ein beliebiges Preset-Kit, User-Kit oder User-Kit auf Memory-Card für die Verwendung mit dem aktuellen Song fest.

#### **7** Filter

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 074 (Brightness oder Cut-Off Frequenz). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird hiermit der Filter-Effekt für jeden Part beeinflusst.

□ Einstellungen: -64~0~+63

#### 8 RevSend

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 091 (Effect Depth). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird hiermit der Master-Sende-Pegel des Hall-Effektes (System-Effekt) für jeden Part eingestellt.

□ Einstellungen: 000~127

#### ChoSend

Bestimmt den Wert für Controller Nr. 093 (Effect Depth). Bei der Verwendung mit dem eingebauten Tongenerator wird hiermit der Master-Sende-Pegel des Chorus-Effektes (System-Effekt) für jeden Part eingestellt.

□ Einstellungen: 000~127
# Utility-Funktionen

Utility-Funktionen beinhalten Gesamt-Einstellungen des DTXTREME IIs-Systems, Waveform-Sampeln an der AUX IN-Buchse und Memory-Card-Funktionen. Drücken Sie die UTILITY-Taste auf der Geräteoberseite, um auf diese Funktionen zugreifen zu können.



Die zuerst erscheinende Bildschirmseite (die zuletzt aufgerufen wurde) kann sich von der oben abgebildeten Seite unterscheiden (Seite 76).

# Bearbeitungs-Seiten und grundlegende Bearbeitungs-Vorgänge

Die Utility-Funktionen sind über die folgenden achtundzwanzig Bildschirmseiten zugänglich, die in allgemeine Bearbeitungs-Kategorien aufgeteilt sind -- EQ, TG, SYSTEM, MIDI, CLICK, WAVE, und CARD.

EUT 1] Low(Fr	eq Gain)	Mid(Freq	Gain)
FQ 100Hz	: + 0	800Hz	Ø
[UT 2]	I	High(Freq	Gain)
<del>.</del> EQ		2.0kHz	Ø
[UT 3] Master]	une Vol	SwapL/R	RevBypas
\$TG +000.	0 127	off	on
 [UT 4] IndivO ≑TG manua	ut Slider 1 Revsen	AuxIn d st+ph	
	, LEDdisp	Learn Ju	mpRecent
	drumkit	always	off
[UT_6] Tr9Li	nk Tr9Byp:	s Tr9Set	
∳SYSTEM 9loba	1 on	type1	
[UT 7] FCoff	set FCspt	IncFunc	DecFunc
\$SYSTEM +32		IN16	IN16
	Factory :	5et	
<u> </u>			

[UT 9] Transmit Bulk Data #MIDI all data
[UT 10] Dev.No DumpIntrvl MIDImode Mer9e
[UT 11] Receive10 PC PC10 SysEx +MIDI on off off on
[UT 12] Local SendHH \$MIDI on on
[UT 13] VoiceSet Output Mode MIDIOut +CLICK CowBell phones play&rec off
[UT 14] Type Voice[High] Vol Tuning +CLICK Percs1 11 Bell 127 +10.25
[UT 15] Type Voice[Mid] Vol Tuning +CLICK Percs1 21 Clvs 127 +10.25
[UT 16] Type Voice[Low] Vol Tuning +CLICK Percs1 110 WoodBloc 127 +10.25
[UT 17] MIDICtl SyncMode <del>\$</del> 5EQ off internal
[UT 18] UseTempo PlayCount RecCount \$SEQ son9 off on
[UT 19] Start LpStart End #WAVE ×100k 0000256 0000512 0001024
[UT 20] Tri9Level Source FreeMemory ‡WAVE manual left 4193792(95.0s)
[UT 21] Delete All Waves \$WAVE
[UT 22] Load FileName *CARD allChain "DTXSET01"
[UT 23] Save FileName Volume *CARD all kit "INITWAVE" +>
[UT 24] Delete FileName Volume •CARD all data "DTXSONG1"
[UT 25] Rename FromFile Volume *CARD all kit "INIT-SYS"
[UT 26] MoveWave FromFile ToVolume CARD "VOLUME01 /NEW-FILE" VOLUME02
[UT 27] Create VolumeName *CARD VOLUME "UNTITLED" +>
[UT 28] Format Smart Media

Verwenden Sie den Knopf ganz links, um zur ersten Seite einer jeden Kategorie zu springen, und öffnen Sie gleich die gewünschte Seite, indem Sie mit den Page-Tasten auf und ab rollen.



Sehen Sie auch unter Grundlagen auf Seite 20 nach.

# [UT 1] & [UT 2] EQ

Auf den EQ-Seiten können Sie die Master-Equalizer einstellen, die auf den gesamten Stereo-Ausgang des eingebauten Tongenerators angewandt werden. Diese EQ-Einstellungen weisen einen Parametrischen Equalizer für die Mitten und ein Paar von Shelving-Equalizern für die tiefen und hohen Frequenzen auf.



### Low Freq

Bestimmt die Mitten-Frequenz für das Tiefen-Frequenzband. **D Einstellungen:** 32Hz-2.0kHz

### 2 Low Gain

Bestimmt den Gain-Pegel für das Tiefen-Frequenzband. □ Einstellungen: -12-+12 (dB)

### Mid Freq

Bestimmt die Mitten-Frequenz für das Mitten-Frequenzband. **Einstellungen:** 100Hz-10.0kHz

### 4 Mid Gain

Bestimmt den Gain-Pegel für das Mitten-Frequenzband. □ Einstellungen: –12~+12 (dB)

### High Freq

Bestimmt die Mitten-Frequenz für das Höhen-Frequenzband. **Einstellungen:** 500Hz-16.0kHz

### 6 High Gain

Bestimmt den Gain-Pegel für das Höhen-Frequenzband.

□ Einstellungen: –12~+12 (dB)

Diese Drei-Band-Equalizer beeinflussen ausschließlich die Audiosignale der OUTPUT- und PHONES-Buchsen. Sie beeinflussen nicht die Audiosignale der Einzelausgänge (INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen).

74

# [UT 3] & [UT 4] Tone Generator

Die Tongenerator-Seiten werden die Ausgangs-Einstellungen für die Sounds des eingebauten Tongenerators festgelegt.



### MasterTune

Bestimmt die Master-Tonhöhe des Tongenerators in Schritten von 0,1 Cent.

**Einstellungen:** –102.4~+102.4

# 2 Vol

Bestimmt die Master-Lautstärke des Tongenerators.

□ Einstellungen: 0~127

Wenn der Wert hier zu tief angesetzt wird, kann die Gesamt-Lautstärke zu gering sein – auch wenn die Lautstärke-Schieberegler auf der Maximal-Position eingestellt sind.

# SwapL/R

Kehrt die Links- und Rechts-Position der Drum-Voices um. Diese Einstellung ist mit der Stereo-Position jeder Drum-Voice verwandt (Seite 50).

### Einstellungen:

- off: Normale Panorama-Position wie bei den Drum-Voices eingestellt.
- on: Umgekehrte Panorama-Positionen (der Panorama-Parameter jeder einzelnen Drum-Voice funktioniert auch umgekehrt).

# A RevBypas

Zeitweilige Aktivierung oder Deaktivierung der System-Effekte (sowohl Hall als auch Chorus).

### Einstellungen:

- off: Die System-Effekte sind eingeschaltet (normal).
- on: Die System-Effekte sind ausgeschaltet.

# IndivOut

Routen Sie den Stereo-Ausgang der Drum-Voices zeitweilig auf die Einzelausgänge (INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen) (Seite 53).

### □ Einstellungen:

- manual: Normales Ausgangs-Routing, wie in den Drum-Voices eingestellt.
- auto: Drum-Voices, die über Stereo-OUTPUT geroutet sind, werden nach Snare-Drum, Bass-Drum, Toms, Hi-Hats, Cymbals und anderen Instrumenten gruppiert und an die jeweiligen Einzelausgänge (INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen 1 bis 6) gesendet. Drum-Voices, welche nach InsFX geroutet sind, gehen über die Insert-Effekte und werden dann an die Insert-Effekte eingestellten Ausgänge gesendet.

# 6 Slider

Bestimmt die Zuweisung der Steuerung für die Schieberegler SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL oder MISC, wenn die SHIFT-Taste gehalten wird.

### Einstellungen:

- RevSend: Hall-Sendepegel für jede Drum-Voice.
- indiv: Ausgangs-Lautstärke für jeden Einzelausgang (INDIVIDUAL OUTPUT 1 bis 6).
- Wenn Sie jede Drum-Voice zum Stereo-Ausgang geroutet haben, gibt es keinen Grund, diese Schieberegler-Einstellung auf indiv zu setzen.

# Auxin

Bestimmt das Ausgangs-Routing der Audiosignale, die über die AUX IN-Buchse eingespeist werden.

### Einstellungen:

- stereo: An die OUTPUT-Buchse senden.
- phones: An die PHONES-Buchse senden.
- st+ph: Das Signal wird sowohl an die OUTPUT- als auch an PHONES-Buchse gesendet.

# [UT 5] System Utility

Die System-Utility-Seite enthält verschiedene praktische System-Voreinstellungen, um das DTXTREME IIs-System einfach und effizient handhaben zu können.



### 1 LCDcont

Bestimmt die Helligkeit und den Kontrast des LCD-Displays. □ Einstellungen: 0-63 (hell bis dunkel; geringer bis hoher Kontrast)

### 2 LEDdisp

Bestimmt den Inhalt der LED-Anzeige.

#### □ Einstellungen:

- drumkit: Zeigt die Nummer des aktuellen Drum-Kit an.
- tempo: Zeigt das aktuelle Tempo an.

### 3 Learn

Mit dieser Funktion können Sie die Noten-Nummer mit einem bestimmten Trigger-Eingang verknüpfen, der automatisch ausgewählt wird, indem Sie einfach das betreffende Pad anschlagen. Dies ist besonders praktisch bei der Erstellung von Trigger- oder Voice-Einstellungen.

#### □ Einstellungen:

- off: Deaktiviert die Funktion.
- w/shift: Aktiviert die Funktion, wenn die SHIFT-Taste gehalten wird.
- always: Aktiviert die Funktion immer dann, wenn Trigger- oder Voice-Einstellungen bearbeitet werden.

# JumpRecnt

Mit dieser Funktion können Sie in jedem der Funktions-Modi automatisch zur zuletzt gewählten Bildschirmseite zurückkehren. Dies ist eine praktische Zeitspar-Funktion, wenn eine Vielfalt von Parametern bearbeitet wird, da Sie hiermit schnell zu vorherigen Bildschirmseiten zurückkehren können.

#### Einstellungen:

- off: Zeigt in jedem Modus immer zuerst die erste Seite an.
- on: Zeigt immer die in jedem Modus zuletzt geöffnete Bildschirmseite an.

# [UT6] & [UT7] System Trigger

Die System-Trigger-Seiten bieten Gesamt-Einstellungen für die Trigger-Eingänge an.



### TrgLink

Trigger-Link ist eine Funktion, die Trigger-Einstellungen des User-Kit 1 (U1) mit allen anderen Drum-Kits gemeinsam verwendet. Wenn diese Funktion aktiviert ist, können Sie die Pad-Kombinationen Ihres Systems wechseln, ohne die Trigger-Einstellungen für jedes Drum-Kit jeweils eigens neu einstellen zu müssen.

#### Einstellungen:

- global: Aktiviert gemeinsame Trigger-Sets (einschließlich der auf den [TrgSens1] bis [TrgSes3]–Seiten für das U1-Kit gemachten Einstellungen).
- indiv: Aktiviert verschiedene Trigger-Sets für jedes Drum-Kit.
- Mit der Trigger-Link-Funktion können Sie die grundlegenden Trigger-zu-Velocity-Umwandlungs-Einstellungen des U1-Kit gemeinsam verwenden. Verwenden Sie die Trigger-Copy-Funktion (Seite 44), wenn Sie identische Einstellungen eines bestimmten Trigger-Eingangs wünschen.

# O TrgByps

Trigger-Bypass ist eine Funktion, die die Trigger-Eingänge zeitweilig abschaltet – nützlich, wenn Sie Ihr Drum-Kit z.B. in den Pausen zwischen den Sets einer Aufführung lautlos halten wollen. Die Aktivierung dieser Funktion (on) verhindert das Triggern/Spielen der Sounds und Erzeugung von MIDI-Events. Deaktivieren Sie diese Funktion (off), um das Gerät normal zu betreiben.

#### D Einstellungen: off, on

Sie können diese Funktion auch einem Pad (Seite 37) oder Fußschalter zuweisen (Seite 46).

# TrgSet

Bestimmt die Trigger-Einstellungen der Preset-Drum-Kits (Seite 21). Wählen Sie eines der sechs verschiedenen Presets, das am besten zu Ihrer Pad-Konfiguration passt.

□ Einstellungen: type1~type6

		Trigger- Set						
Trigger- Eingangsbud	hse	type1	type2	type3	type4	type5	type6	
SNARE	1	TP 120SD	TP 120SD	any RHP	any RHP	TP 65S	any TP	
TOM1	2	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP	
TOM2	3	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP	
томз	4	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP	
TOM4	5	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP	
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	any PCY	any PCY	any PCY	
CRASH1	7	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	
HI-HAT	8	RHH 130	RHHRHHRHHanyanyany130130130TPTPTP					
КІСК	9	any any KP KP any any KP KP 120 120 KP KP						
(reserviert)	10	any any KP KP any any KP KP 120 120 KP KP						
CRASH2	11	any any any any any any any PCY PCY PCY PCY PCY PCY						
(reserviert)	12	any TP						
(reserviert)	13	any PCY						
(reserviert)	14	any TP						
(reserviert)	15		any TP					
(reserviert)	16	any TP						

Schlagen Sie bei den Trigger-Einstellungen (Seite 37) ) nach, um Details über die Pad-Typen in der obigen Tabelle zu erfahren.

Diese Funktion wird deaktiviert, wenn Sie die Trigger-Link-Funktion auf der gleichen Bildschirmseite aktivieren.

# FCoffset

Bestimmt die exakte Pedal-Position, an welcher der Open-Hi-Hat-Sound zu einem Closed-Hi-Hat-Sound wechselt, wenn das Hi-Hat-Controller-Pedal verwendet wird. Diese Funktion ahmt die physische Einstellung der Hi-Hat-Öffnung nach (der Abstand zwischen dem oberen und unteren Becken). Je kleiner der Wert, desto enger die "virtuelle" Öffnung.

□ Einstellungen: -32~0~+32

# FCspt

Bestimmt die zeitliche Länge eines mit dem Hi-Hat-Controller gespielten Foot-Splash-Hi-Hat-Sounds (nur mit dem Pedal gespielter Open-Hi-Hat-Sound). Bei größeren Werten können Sie den Foot-Splash-Sound leichter spielen; kleine Pedalbewegungen könnten dabei jedoch unabsichtlich den Sound auslösen.

□ Einstellungen: 0~127

# **6** IncFunc, DecFunc

Ein an den hier eingestellten Trigger-Eingang angeschlossenes Pad kann als Erhöhung (IncFunc) oder Verringerung (DecFunc) wirken, unabhängig von seiner Trigger-Funktion-Einstellung (Seite 37). Sie können seine ursprüngliche Trigger-Funktion wieder herstellen, indem Sie diese Funktion hier deaktivieren (off).

**Einstellungen:** off, IN1~IN16

# [UT 8] Factory Set

Diese Seite ermöglicht die Wiederherstellung der Werks-Voreinstellungen im Speicher des DTXTREME IIs.

[UT 8] Factory Set \$SYSTEM

Wenn Sie die Werks-Voreinstellungen wiederherstellen, werden alle aktuellen Einstellungen überschrieben und sind verloren. Es wird empfohlen, wichtige Daten vorher auf Memory-Card oder einem anderen externen Speichermedium zu sichern.

# Werks-Voreinstellungen wiederherstellen

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn die oben dargestellte Anzeige erscheint. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um jetzt die Wiederherstellung der Werks-Voreinstellungen auszuführen. Das DTXTREME IIs bootet dann automatisch neu und versetzt sich in den Zustand zurück, in welchem Sie das DTXTREME IIs zum ersten Mal eingeschaltet haben. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn Sie sowohl für IncFunc als auch für DecFunc den selben Trigger-Eingang einstellen, wirkt das angeschlossene Pad nur als Erhöhungs-Schalter.

# [UT 9] MIDI Bulk Dump

Dies ist die erste MIDI-Bildschirmseite in diesem Abschnitt; hiermit können Sie den Speicherinhalt des DTXTREME IIs als Bulk-Daten (SystemExclusive-Daten) übertragen. Sie können diese Daten mit einem externen Gerät wie z.B. dem MIDI Data Filer MDF3 von Yamaha oder mit einem MIDI-Sequenzer aufzeichnen, der SystemExclusive-Daten aufzeichnen kann.



### 1 Transmit Bulk Data

Bestimmt die zu übertragenden Daten-Typen.

#### □ Einstellungen:

- all data: Alle im Folgenden angeführten Daten-Typen.
- system: Enthält alle Utility- und System-Einstellungen.
- cur DKIT: Aktuelles Drum-Kit (im Arbeits-Zwischenspeicher).
- all DKIT: Die Daten aller User-Kits.
- curCHAIN: Die Daten der zuletzt gewählten Chain (die in der ChainPlay-Anzeige angezeigt wird).
- allCHAIN: Die Daten aller Chains.
- cur SONG: Die Daten des aktuellen User-Songs (wird nicht übertragen, wenn ein Preset-Song ausgewählt ist).
- all SONG: Die Daten aller User-Songs.

# **Bulk-Daten senden**

Zuerst müssen Sie das externe Gerät einrichten, das die Bulk-Daten empfangen soll. Dann wählen Sie im DTXTREME IIs in der obigen Anzeige die zu übertragenden Bulk-Daten aus und drücken die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Vorgang jetzt auszuführen. Wenn der Bulk-Dump-Vorgang beendet ist, wird wieder die vorherige Bildschirmseite angezeigt. Drücken Sie jederzeit die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

**DENVES** Sie müssen eventuell die Dump-Intervallzeit einstellen, damit das externe Gerät die Daten richtig empfangen kann.

# **Bulk-Daten empfangen**

Nachdem Sie das DTXTREME IIs für den Empfang eingehender Bulk-Daten bereit gemacht haben (Seite 80), können Sie diese jederzeit vom externen Gerät aus senden. Wenn das DTXTREME IIs mit dem Empfang der eingehenden Bulk-Daten beginnt, erscheint die folgende Anzeige:

Receivin9 Bulk data. in pro9ress.

Wenn der Empfang der Bulk-Daten beendet ist, erscheint kurz die unten abgebildete Anzeige, worauf dann die vorherige Anzeige wieder zurückkehrt.

Receivin9 Bulk data. completed.

Wenn ein DTXTREME IIs verwendet wird, um Bulk-Daten an ein anderes DTXTREME IIs zu senden, sollten Sie sicher stellen, dass die Geräte-Nummer beider Geräte auf den gleichen Wert eingestellt ist.

# [UT 10] MIDI I/O

Auf der MIDI I/O-Bildschirmseite können Sie festlegen, wie MIDI-Daten einschließlich Bulk-Daten und andere Standard MIDI-Events gesendet und empfangen werden.



### Dev.No

Bestimmt die Geräte-Nummer. Bei der Zuweisung der gleichen Geräte-Nummer (1 bis 16) können das DTXTREME IIs und ein anderes Gerät erfolgreich SystemExclusive-Daten (wie z.B. Bulk-Daten oder Parameterwechsel) austauschen. Wenn Sie diese Nummer auf all setzen, kann das DTXTREME IIs Exclusive-Daten unabhängig von der Geräte-Nummer immer empfangen.

#### □ Einstellungen: all, 1-16

Die Geräte-Nummer ist in den vom DTXTREME IIs gesendeten SystemExclusive-Daten enthalten. Aus diesem Grund ist es nicht notwendig, die Geräte-Nummer auf einen anderen Wert als all zu setzen, solange die auf einem anderen Gerät gespeicherten Einstellungs-Daten nur für ein einzelnes DTXTREME IIs verwendet werden. Wenn Sie jedoch zwei oder mehrere DTXTREME IIs zusammen verwenden (und jedes verschiedene Einstellungen hat), sollten Sie auf die Zuweisung der Geräte-Nummer für jedes Gerät achten.

# 2 DumpIntrvl

Bestimmt den zeitlichen Abstand zwischen den Datenpaketen, die bei einem Bulk-Dump gesendet werden. Stellen Sie einen größeren Wert ein, wenn Sie Bulk-Daten an ein älteres oder langsameres Gerät senden.

**Einstellungen:** 50, 100, 150, 200, 250, 300 (Millisekunden)

# IDImode 300 MIDImode

Legen Sie fest, wie das DTXTREME IIs auf eingehende ProgramChange-Daten auf MIDI-Kanal 10 reagiert. Sie müssen in diesem Fall auch den Empfang von ProgramChange-Daten auf MIDI-Kanal 10 aktivieren.

#### Einstellungen:

- native: Wählt die normalen Drum-Kits.
- GM: Wählt Drum-Kits, die der GM-Programm-Liste entsprechen (kann nicht alle Kits auswählen).

Programm-Nummer	Kit-Name
1	GM std 1
2	GM std 2
9	GM Room
17	GM Rock
25	GM Elec
26	GM Analg
33	GM Jazz
41	GM Brush
49	GM Clasc

### 4 Merge

Hiermit können Sie (auf MIDI IN) eingehende MIDI-Daten mit auf dem DTXTREME IIs erzeugten MIDI-Daten mischen und diese gemischten MIDI-Daten dann an MIDI OUT ausgeben. Wenn diese Einstellung auf on gesetzt ist, ist Merge aktiviert.

#### Linstellungen: off, on

Die Merge-Funktion ist nützlich, wenn Sie einen externen MIDI-Controller besitzen und sowohl diesen als auch das DTXTREME IIs verwenden wollen, um einen angeschlossenen Tongenerator zu steuern.

# [UT 11] MIDI Receive

Auf der MIDI Receive Bildschirmseite können Sie einstellen, wie der eingebaute Tongenerator über MIDI gesteuert wird. Die MIDI-Steuerung schließt externe MIDI-Events und die Song-Wiedergabe mit dem eingebauten Sequenzer mit ein.



Wenn die MIDI-Steuerung des eingebauten Tongenerators deaktiviert ist, können Sie diesen nur mit den Drum-Pads steuern (spielen).

### Receive10

Aktivieren oder deaktivieren Sie den Empfang von MIDI-Events, die auf Kanal 10 empfangen werden (Channel-Nachrichten). Stellen Sie hier off ein, wenn Sie den eingebauten Tongenerator nur mit den Pads und der Audition-Taste spielen wollen.

**Einstellungen:** off, on

Channel-Nachrichten sind NoteOn, ProgramChange, ControlChange, PitchBendChange usw.

# Ø PC

Aktivieren oder deaktivieren Sie den Empfang von ProgramChange-Daten. Stellen Sie hier on ein, wenn Sie ein Voice-Programm für jeden Part mit den Song-Einstellungen oder eingehenden ProgramChange-Daten auswählen wollen. Stellen Sie hier off ein, um ein Voice-Programm für andere Parts mit den im Drum-Kit programmierten Einstellungen auszuwählen.

□ Einstellungen: off, on

# OPC10

Aktivieren oder deaktivieren Sie den Empfang von ProgramChange-Daten auf Kanal 10. Stellen Sie sowohl diesen Parameter als auch PC 2 auf on, wenn Sie ein Drum-Kit mit den Song-Einstellungen oder eingehenden ProgramChange-Daten auswählen wollen.

Linstellungen: off, on

# 4 SysEx

Aktivieren oder deaktivieren Sie den Empfang von SystemExclusive-Daten. Stellen Sie hier off ein, wenn Sie nicht wollen, dass das DTXTREME IIs Bulk-Daten oder Parameterwechsel-Nachrichten empfangen kann.

□ Einstellungen: off, on

# [UT 12] MIDI Send

Auf der MIDI Send Bildschirmseite können Sie einstellen, wie die eingebauten Controller das Instrument beeinflussen. Die MIDI-Controller umfassen das Triggern durch die Pads und die Song-Wiedergabe mit dem eingebauten Sequenzer.



### Local

Aktivieren oder deaktivieren Sie die eingebauten Controller. Stellen Sie hier off ein, wenn Sie den eingebauten Tongenerator nur mit externen MIDI-Events über MIDI IN oder USB spielen wollen.

#### □ Einstellungen:

- off: Mit dem Pad-Spiel und der Song-Wiedergabe erzeugte MIDI-Events werden nur über MIDI OUT oder USB ausgegeben und nicht zum eingebauten Tongenerator geroutet.
- on: Der eingebaute Tongenerator kann mit den Pads und der Song-Wiedergabe gespielt werden (normaler Betrieb).
- Date eingebaute Tongenerator als eigenes Soundmodul fungiert, spielt er keine Klänge mehr, wenn Sie die lokale Steuerung (Local) auf off setzen und ebenso alle Parameter in der vorherigen MIDI Receive-Seite deaktivieren (auf off setzen) und so alle eingehenden MIDI-Events ausschließen.

# 2 SendHH

Aktivieren (on) oder deaktivieren (off) Sie die Übertragung von MIDI-Daten, die mit dem Hi-Hat-Controller erzeugt werden, über MIDI OUT oder USB. Sie können den Typ der MIDI-Daten bei den Trigger-Einstellungen festlegen (Seite 45).

**Einstellungen:** off, on (Vorgabe)

Kontinuierliche Daten des Hi-Hat-Controllers werden unabhängig von dieser Einstellung immer zum eingebauten Tongenerator gesendet.

# [UT 13] Click Basics

Auf der Click Basics Bildschirmseite können Sie einstellen, unter welchen Umständen der Klick gespielt wird und welchen Sound der Klick verwendet.



# VoiceSet

Hier können Sie zwischen neun voreingestellten Klick-Sounds oder Ihrer Lieblings-Voice auswählen. Wenn sie user voice wählen, können Sie die Voice auf der nachfolgenden Click Voice Seite festlegen.

□ Einstellungen: Metronom, Cowbell, Claves, Stick, Man, FootStep, Count, Count+Sk, user vce

# Output

Bestimmt den Ausgang für den Klick-Sound. Sie können wählen zwischen stereo (OUTPUT), phones (PHONES), st+ph (OUTPUT und PHONE), indiv1 bis indiv6 (einer der Einzelausgänge) und ph+ind1 bis ph+ind6 (PHONES und eine der INDIVIDUAL OUTPUT-Buchsen).

□ Einstellungen: stereo, phones, st+ph, indiv1~indiv6, ph+ind1~ph+ind6

# Mode Mode

Stellen Sie ein, wie und unter welchen Bedingungen der Klick gespielt wird. Sie können den Klick jederzeit starten oder stoppen. Der Klick kann auch so eingestellt werden, dass er synchron mit der Song-Wiedergabe und der Aufnahme automatisch startet oder stoppt.

#### □ Einstellungen:

- manual: Manuell starten oder stoppen mit der CLICK-Taste.
- play: Mit Start und Stop der Song-Wiedergabe synchronisieren.
- rec: Mit Start und Stop der Song-Aufnahme synchronisieren.
- play&rec: Mit Start und Stop der Song-Wiedergabe und Song-Aufnahme synchronisieren.

# **4** MIDIOut

Wählen Sie on, wenn Sie den Klickzähler als MIDI-Events (NoteOn-Events auf MIDI-Kanal 10) ausgeben wollen.

□ Einstellungen: off, on

# [UT 14], [UT 15] & [UT 16] Click Voice

Die Click Voice Bildschirmseiten enthalten Einstellungen für die User-Click-Voice, wenn diese in der vorhergehenden Click Basics Bildschirmseite ausgewählt wurde. Wenn Sie dort einen Preset-Klick-Sound ausgewählt haben, können Sie die unten abgebildeten Parameter nicht auswählen (im Display wird "---" angezeigt).



Jede Seite enthält die gleichen Parameter. Verwenden Sie jede beliebige Drum-Voice. Sie können den Akzentschlag-Sound (wird auf dem jeweils ersten Taktschlag gespielt) auf der [UT 14]-Seite Seite einstellen, den On-Beat-Sound (wird auf jedem Taktschlag außer dem ersten gespielt) auf der [UT 15]-Seite und den Off-Beat-Sound (wird zwischen den Taktschlägen gespielt) auf der [UT 16]-Seite. Sie können so ein Klick-Muster erstellen, das jeden Takt in jeder beliebigen Taktart klar und genau darstellt.

# • Туре

Bestimmt die Voice-Kategorie des Klick-Sounds. Einstellungen: Wie in den Voice-Einstellungen (Seite 48).

# Ovice (High/Mid/Low)

Bestimmt die Voice der eingestellten Kategorie **①**. **□ Einstellungen:** Drum voice number and name

### O Vol

Bestimmt die Lautstärke der eingestellten Drum-Voice **2**. **Einstellungen:** 0-127

# 4 Tuning

Bestimmt die Tonhöhe der eingestellten Drum-Voice **②**. □ Einstellungen: -24.00~+24.00

# [UT 17] & [UT 18] Sequencer

Auf den SEQ-Seiten können Sie einstellen, wie der eingebaute Sequenzer betrieben wird.



# MIDICtl

Aktivieren (on) oder deaktivieren (off) Sie das Senden und Empfangen von MIDI-System-RealTime-Nachrichten (Start, Stop, und Continue).

□ Einstellungen: off, on

# 2 SyncMode

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Synchronisierung des eingebauten Sequenzers.

### **D** Einstellungen:

- internal: Der eingebaute Sequenzer läuft synchron zum internen Takt des DTXTREME IIs.
- external: Der eingebaute Sequenzer läuft synchron zum MIDI-Timing-Takt (F8), der über MIDI IN oder USB empfangen wird.
- Setzen Sie MIDICtl **1** auf on and SyncMode **2** auf external, wenn Sie das DTXTREME IIs vollständig zu einem externen Gerät synchronisieren möchten. Der eingebaute Sequenzer startet oder stoppt dann synchron zu einer externen Rhythmusmaschine oder einem externen Sequenzer , und läuft im gleichen Tempo dieses Gerätes mit.

# O UseTempo

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Verwendung des in einem Song oder Drum-Kit eingestellten Tempos.

#### □ Einstellungen:

- song: Aktiviert die in einem Song oder Drum-Kit enthaltene Tempo-Information.
- global: Deaktiviert die in einem Song oder Drum-Kit enthaltene Tempo-Information und aktiviert stattdessen das manuell eingestellte Tempo.
- Wenn Sie SyncMode 2 auf external setzen, müssen Sie das Tempo im angeschlossenen externen Gerät festlegen.

# 4 PlayCount

Aktivieren oder deaktivieren Sie einen zweitaktigen Einzähler vor der Song-Wiedergabe nach dem Drücken der Start/Stop-Taste. **D Einstellungen:** off, on

0

# 6 RecCount

Aktivieren oder deaktivieren Sie einen zweitaktigen Einzähler vor der Song-Aufnahme nach dem Drücken der Start/Stop-Taste.

□ Einstellungen: off, on

# **Sampling Feature**

Sie können die AUX IN-Buchse für die Eingabe von Line-Pegel-Audiosignalen eines CD-Spielers oder anderen Gerätes verwenden, und Sie können diese Signale digital als Waveform-Samples aufzeichnen. Nachdem Sie ein Sample aufgezeichnet haben, können Sie es einfach für die Verwendung als Original Drum-Voice definieren. Diese Sampling-Funktion ist auf den WAVE-Seiten der Utility-Funktionen verfügbar.

[UT 19]	Start LeStart End
≑WAVE	×100k 0000256 0000512 0001024
[UT 20]	Tri9Level Source FreeMemory
≑WAVE	manual left 4193792(95.0s)
[UT 21] ≢WAVE	Delete All Waves

Wenn Sie ein aufgezeichnetes Sample als Drum-Voice verwenden wollen, speichern Sie es nach der Bearbeitung zuerst auf der Memory-Card. Da das aufgezeichnete Sample nach dem Ausschalten des DTXTREME IIs verloren geht, sollten Sie eine Memory-Card vorbereiten, bevor Sie mit dem Sampeln beginnen.

```
82
```

# [UT 20] Sampling einrichten

Verbinden Sie eine Audioquelle mit der AUX IN-Buchse an der Vorderseite des Gerätes und passen Sie den Eingangspegel mit der AUX VOL-Steuerung an. Öffnen Sie die zweite WAVE-Seite [UT 20] und stellen Sie die folgenden Parameter ein.



# TrgLevel

Bestimmt, wie die Sample-Aufnahme gestartet wird.

#### **Einstellungen:**

- manual: Wählen Sie diese Einstellung, um die Aufnahme manuell zu starten, während Sie die Audioquelle abhören (Vorgabe).
- 1%-99%: Stellen Sie den Eingangs-Schwellpegel ein, wenn die Aufnahme automatisch gestartet werden soll, wenn der Eingangs-Pegel den eingestellten Pegel überschreitet.

# **2** Source

Bestimmt den Audio-Kanal, auf dem Sie aufnehmen wollen. Wenn die angeschlossene Quelle Mono ist, können Sie jeden beliebigen Wert auswählen.

Linstellungen: left, right, L/Rmix (Left+Right)

# **③** FreeMemory

Der für die Sampling-Aufnahme noch verfügbare Speicher wird als Speichergröße (in Bytes) und als Zeitlänge (in Sekunden) angezeigt. Sie können ein Mono-Sample bis zu einer Länge von 95 Sekunden aufnehmen. Sollten Sie bereits Waveform-Daten geladen haben, so wird die verfügbare Sampling-Zeit entsprechend verkürzt.

Sample-Daten und Waveform-Daten, die von der Memory Card geladen werden, nutzen denselben internen Speicher. Sollten die für ein User-Kit geladenen Waveform-Daten Speicherplatz belegen, so müssen Sie sie zuvor löschen (Seite 84).

# **Ein Sample aufzeichnen**

Starten Sie die Aufnahme, nachdem Sie das DTXTREME IIs für das Sampling vorbereitet haben.

- Falls Sie versuchen, eine Serie von Aufnahmen zu machen, löscht die zweite Aufnahme das mit der ersten Aufnahme erstellte Sample. Falls Sie das Sample für Waveform-Daten verwenden, sollten Sie es vor der zweiten Aufnahme auf der Memory Card speichern (Seite 87).
- Drücken Sie die Aufnahme-Taste in der Wiedergabe-Steuerung. Die folgende Anzeige erscheint. Wenn der Schwell-Pegel eingestellt wurde, zeigt das Display die Schwell-Pegel-Einstellung als Balken an, und die Aufnahme startet automatisch, wenn die Audioquelle (diesen Pegel erreichend) gespielt wird.

#### **Manueller Start:**

SAMPLING l====== l waiting trigger
---------------------------------------

#### Automatischer Start:

Die Aufnahme startet, wenn der Eingangs-Pegel den eingestellten Pegel übersteigt.

SAMPLING	I======= (I) I Now Recording

Sie können in jeder der beiden Anzeigen den Eingangspegel der Audio-Quelle beobachten. Bei der manuellen Aufnahme können Sie wenn nötig den Pegel mit der AUX IN VOL-Steuerung anpassen.

**DELWES** Sie können die Sample-Aufnahme von jeder WAVE-Seite aus starten, wenn Sie die Aufnahme-Taste drücken, um eine der obigen Anzeigen aufzurufen.

- 2. Starten Sie die Wiedergabe der Audioquelle. Bei der automatischen Aufnahme beginnt das Sampling, wenn der Eingangs-Pegel den eingestellten Pegel überschreitet. Bei der manuellen Aufnahme drücken Sie die Start/Stop-Taste in der Wiedergabe-Steuerung.
- **3.** Drücken Sie die Start/Stop-Taste, um die Aufnahme zu beenden. Die Aufnahme wird automatisch beendet, wenn der Speicher voll ist.

Wenn eine WAVE-Seite angezeigt wird, können Sie das aufgezeichnete Sample abspielen, indem Sie die Start/Stop-Taste oder den Audition-Knopf drücken. (Das aufgezeichnete Sample kann auch durch Anschlagen eines beliebigen Pads gespielt werden.) Um die Sample-Wiedergabe anzuhalten, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, und drücken Sie dann einfach die Start/ Stop-Taste oder den Audition-Knopf. Bearbeiten Sie das aufgezeichnete Sample, wenn nötig.

# [UT 19] Ein Sample bearbeiten

Sie können zur ersten WAVE-Seite [UT 19] zurückgehen, um die Start- und End-Adressen des aufgezeichneten Samples anzupassen und so ein besseres Wiedergabe-Timing oder eine glattere Loop-Einstellung zu erhalten. Beachten Sie, dass Sie das Sample auf einer Memory-Card speichern müssen, um es als Drum-Voice verwenden zu können.



Die Sample-Bearbeitungs-Funktionen auf der WAVE-Seite funktionieren nur mit einem aufgezeichneten Sample. Sie können Sie nicht dazu verwenden, um von der Memory-Card geladene Waveform-Daten zu bearbeiten.

# Editing step

Legen Sie den Bearbeitungsschritt fest, um eine Sample-Adresse mit dem Drehknopf zu erhöhen oder zu verringern. Verwenden Sie einen großen Schrittwert für eine erste Grobanpassung. Verwenden Sie einen kleineren Schrittwert für eine feinere Anpassung.

□ Einstellungen: x1, x10, x1k, x10k, x100k (k=1.000 Bytes)

### 2 Start

Legen Sie den Startpunkt für die Wiedergabe fest. Sie können einen nicht benötigten Teil am Anfang abschneiden, indem Sie einen Wert größer als Null (zero) eingeben (oder den betreffenden Knopf im Uhrzeigersinn drehen).

### O LpStart

Legen Sie den Loop-Punkt fest. Wählen Sie loopOff, um eine One-Shot-Voice zu erhalten. Wenn Sie hingegen einen Adress-Wert festlegen, wird das Sample geloopt. Wenn Sie die gleiche Adresse wie den Startpunkt einstellen, wird das Sample zuerst vom Startpunkt zum Endpunkt und wiederholt dann den Loop-Punkt zum End-Punkt.

# 4 End

Legen Sie den Endpunkt für die Wiedergabe fest. Sie können einen unnötigen Teil am Ende abschneiden, indem Sie einen Wert eingeben, der kleiner ist als die ursprüngliche Adresse (oder den betreffende Knopf gegen den Uhrzeigersinn drehen).

# [UT 21] Ein Sample löschen

Sie können die dritte WAVE-Seite [UT 21] verwenden, um alle Waveform-Daten und Sample-Daten, die sich zur Zeit im Speicher des DTXTREME IIs befinden, zu löschen. Dies ist hilfreich, um Speicherplatz für Sample-Aufnahmen frei zu machen.



Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn die oben abgebildete Anzeige erscheint. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um jetzt den Sample-Lösch-Vorgang auszuführen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

Die Adress-Einstellungen für den Start-, Loop- und End-Punkt werden als start point ≦ loop point ≦ end point dargestellt. Während der Bearbeitung können Sie das Sample mit der Start/ Stop-Taste abhören.

# **Memory Card Feature**

Sie können bis zu 20 Drum-Kits (U1 bis U20), bis zu 32 Songs (U1 bis U32) und 32 Chains im internen Speicher des DTXTREME IIs speichern. Außerdem ermöglichen externe Memory-Cards die Speicherung einer beliebig großen Zahl von Kits, Songs und Chains. Die Memory-Card ist auch nützlich für die Speicherung von Waveform-Samples, die mit dem DTXTREME IIs aufgezeichnet wurden, sowie für die Übertragung von anderen Audio-Dateien von einem Computer – so können Sie diese als zusätzliche Drum-Voices verwenden. Verschiedene Memory-Card-Funktionen sind auf den CARD-Seiten in den Utility-Funktionen verfügbar.

[UT 22] Load FileName •CARD allChain "DTXSET01"	
[UT 23] Save FileName ▲CARD all kit "INITWAVE" ↔	Volume
[UT 24] Delete FileName *CARD all data "DTXSONG1"	Volume
[UT 25] Rename FromFile *CARD all kit "INIT-SYS"	Volume
[UT 26] MoveWave FromFile *CARD "VOLUME01 /NEW-FILE"	ToVolume VOLUME02
[UT 27] Create VolumeName ▲CARD VOLUME "UNTITLED" ↔	
[UT 28] Format Smart Media	

Weitere Informationen und Vorsichtsmaßnahmen bei der Verwendung von Memory-Cards mit dem DTXTREME IIs können Sie im Anhang im Abschnitt "Memory-Cards verwenden" nachlesen.

# [UT 28] Eine Memory-Card formatieren

Ihre neue Memory-Card muss vor dem ersten Gebrauch formatiert werden. Sie können Sie auf der letzten WAVE-Seite formatieren.

l	UT 281	Format	Smart	Media
---	--------	--------	-------	-------

Das DTXTREME IIs formatiert die Memory-Card im MS-DOS-Format (mit dem FAT16-Dateisystem), das generell für PC-Disk-Medien verwendet wird. Daraus folgt, dass die formatierte Memory-Card auch mit einem Computer verwendet werden kann, wenn Sie ein kompatibles Schreib/Lese-Gerät verwenden. Sie können die Memory-Card auch am Computer formatieren; verwenden Sie jedoch immer Cards, die am DTXTREME IIs formatiert wurden, um beste Resultate zu erzielen und um Schreib/ Lese-Fehler zu vermeiden.

# **Formatier-Vorgang**

Halten Sie die Memory-Card mit der goldenen Verbindungsseite nach oben und führen Sie sie in den Card-Slot ein, und drücken Sie dann die ENTER/YES-Taste. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um mit der Formatierung der Card zu beginnen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wai.t" ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während der Formatierung an, und danach "Done.", wenn der Vorgang abgeschlossen ist, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.



Achten Sie darauf, die Memory-Card nicht zu formatieren, wenn bereits Daten darauf gespeichert sind. Wenn Sie die Memory-Card formatieren, werden alle vorher darauf gespeicherten Daten gelöscht.

# Verzeichnis-Struktur und gespeicherte Datentypen

Eine korrekt formatierte Memory-Card enthält den folgenden Verzeichnisbaum. Jeder Vorgang auf den CARD-Seiten (Lesen, Schreiben, Umbenennen, Löschen, usw.) wird abhängig vom Typ der ausgewählten Daten in einem bestimmten Verzeichnis in diesem Baum ausgeführt.



- (1) Das Verzeichnis **ALLDATA** enthält eine Datei, die alle Einstellungs-Daten des DTXTREME IIs enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp all data bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- (2) Das Verzeichnis **SYSTEM** enthält eine Datei, die Einstellungen der SYSTEM-Seiten in den Utility-Funktionen enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp system bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- 3 Das Verzeichnis **ONEKIT** enthält eine Datei, die Einstellungen für das aktuelle Drum-Kit (im Arbeits-Zwischenspeicher) enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp one kit bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- (4) Das Verzeichnis ALLKIT enthält eine Datei, die Einstellungen für alle User-Kits (U1 bis U40) enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp all kit bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- (5) Das Verzeichnis **ONECHAIN** enthält eine Datei, die Einstellungen für die aktuelle Chain (im Arbeits-Zwischenspeicher) enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp oneChain bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- (6) Das Verzeichnis ALLCHAIN enthält eine Datei, die Einstellungen für alle Chains (1 bis 32) enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp allChain bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- (7) Das Verzeichnis **ONESONG** enthält eine Datei, die Einstellungen für den aktuellen User Song enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp oneSong bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- (8) Das Verzeichnis ALLSONG enthält eine Datei, die Einstellungen für alle User-Songs (U1 bis U32) enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp all song bei jedem CARD-Vorgang auswählen.

- (9) Das Verzeichnis **ALLVOICE** enthält eine Datei, die Einstellungen für alle User-Voices enthält. Dieses Verzeichnis wird verwendet, wenn Sie als Ziel-Datentyp allVoice bei jedem CARD-Vorgang auswählen.
- DELIVES User-Voices werden mit externen SystemExclusive-Parameterwechsel-Daten erzeugt. Da sie nicht am DTXTREME IIs selbst erzeugt werden können, werden Sie allVoice normalerweise nicht auswählen.
- **10** Das AUTOLOAD-Verzeichnis wird zum Laden von Sample-Dateien verwendet. Wenn Sie in diesem Verzeichnis auf dem Computer eine AIFF- oder WAV-Audiodatei speichern, lädt das DTXTREME IIs diese Datei beim nächsten Einschalten automatisch. Sie können das automatisch geladene Sample als eigene Drum-Voice verwenden. Zu Ihrer Information: ein automatisch zu ladendes Sample muß einen aus acht Zeichen bestehenden Namen haben und mit einer zweistelligen Nummer (01 bis 99) beginnen, gefolgt von einem Zeichen, das angibt, mit welchem Schieberegler der Lautstärkepegel dieser Audiodatei (Drum-Voice) gesteuert werden kann. Dieses Zeichen muß entweder C, H, K, M, S oder T sein – für CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE oder TOM. Und Sie müssen den Namen mit einer dreibuchstabigen Erweiterung vervollständigen. Namen wie z.B. "01SFAT.AIF" (Fat Snare Nr. 1) oder "32CSWISH.WAV" (Swish Cymbal Nr. 32) ermöglichen die Steuerung der Sample-Lautstärke mit dem entsprechenden Schieberegler.
- Das AUTOLOAD-Verzeichnis wird nur in Verbindung mit einem Computer direkt verwendet. Sie können es nicht bei CARD-Funktionen verwenden.
- (1) Das Verzeichnis VOLUME ist ein übergeordnetes Verzeichnis, das für die Speicherung eines am DTXTREME IIs aufgezeichneten Waveform-Samples dient. Wenn Sie einen Ordner erstellen (Seite 87), wird er als Unterverzeichnis im VOLUME-Verzeichnis erstellt. Sie können dieses Unterverzeichnis verwenden, um Ihre aufgezeichneten Samples aufzubewahren, und es als Wave-Verzeichnis (Seite 47) für Ihre eigenen Drum-Kit-Samples festlegen.
- Sie können Ihren Computer verwenden, um einen Ordner (Unterverzeichnis) innerhalb des VOLUME-Verzeichnisses zu erzeugen. Nachdem Sie einen Ordner erstellt haben, kann er auch als Speicherort für alle wichtigen Dateien dienen – Drum-Kits, Songs, Chains, Waveform-Samples und sogar am Computer erstellte AIFF- oder WAV-Audiodateien – z.B. für bestimmte Situationen wie Aufnahme-Sessions oder Live-Aufführungen, für die Sie alle notwendigen Dateien mit einem einzigen CARD-Vorgang laden möchten. Sie benötigen einen Computer, um die betreffenden Dateien in das Unterverzeichnis zu übertragen (diese können nicht mit einem CARD-Vorgang übertragen werden).
- (12) Wenn Sie am DTXTREME IIs eine SMF (Standard MIDI-Datei vom Typ 0) MIDI-Datei abspielen wollen, geben Sie Ihr einen höchstens acht Zeichen langen Namen, der mit einer zweistelligen Zahl beginnt (01 bis 99) und eine ".MID"-Datei-Endung (z.B. MYSONG.MID). Kopieren Sie diese Datei in das Wurzelverzeichnis der Memory-Card (wo sich das Verzeichnis YAMAHA befindet). Sie können die MIDI-Datei auswählen und abspielen , wenn Sie einen Song auf der Karte auswählen (C1 bis C99) und die richtige Karte sich im CARD-Slot befindet.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

(Fortsetzung von der vorigen Seite)

# Namens-Regel

Wenn Sie Ihre DTXTREME IIs-Daten auf einer Memory-Card speichern, müssen Sie die MS-DOS-Namens-Konventionen für Datei- und Ordner-Namen befolgen. Sie können die gleichen Zeichen wie jene für ein User-Kit oder einen Song verwenden (Seite 47), aber die folgenden Zeichen werden durch einen Unterstrich (\_) ersetzt:

□ Nicht erlaubte Zeichen: (Leerzeichen), a~z (Kleinbuchstaben), und verschiedene Sonderzeichen (" ' \* + , . / : ; < = > ? ´`])

# [UT 27] Einen Ordner erstellen

Sie müssen einen speziellen Ordner (volume) auf der Memory-Card erstellen, bevor Sie ein Waveform-Sample am DTXTREME IIs aufzeichnen und abspeichern.



### VolumeName

Geben Sie den gewünschten Namen für den neuen Ordner ein, indem Sie bis zu acht Zeichen verwenden. Benützen Sie den zweiten Knopf von rechts, um die Eingabe-Position (Cursor) für jedes Zeichen zu verschieben. Verwenden Sie dann den mittleren Knopf, um an dieser Stelle ein Zeichen einzugeben. Wiederholen Sie diesen Schritt und geben Sie den Ordnernamen ein (höchstens acht Zeichen).

### Ordner erzeugen

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie alle nötigen Einstellungen beendet haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um den Ordner zu erzeugen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wait." ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während des Vorganges an, sowie "Done.", nachdem der Ordner erzeugt wurde, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.

Wenn Sie den Namen eines an dieser Stelle bereits existierenden Ordners (Unterverzeichnisses) eingeben, kann die Erzeugen-Funktion nicht ausgeführt werden. Geben Sie dann einen anderen Namen für den neuen Ordner ein. Außerdem können Sie einen existierenden Ordner am DTXTREME IIs nicht umbenennen, wohl aber am Computer.

# [UT 23] Eine Daten-Datei speichern

Sie können spezifische Daten im Speicher des DTXTREME IIs als Datei auf der Memory-Card speichern.



### Save

Bestimmt den zu speichernden Datentyp.

□ Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

### 2 FileName

Geben Sie den gewünschten Namen für die neue Datei ein, indem Sie höchstens acht Zeichen verwenden. Benützen Sie den zweiten Knopf von rechts, um die Eingabe-Position (Cursor) für jedes Zeichen zu verschieben. Verwenden Sie dann den mittleren Knopf, um an dieser Stelle ein Zeichen einzugeben. Wiederholen Sie diesen Schritt und geben Sie den Dateinamen ein (höchstens acht Zeichen).

### Olume

Geben Sie den Ziel-Ordner ein, wenn Sie als Datentyp wave ausgewählt haben **①**. Wenn "no file" im Display angezeigt wird, wurde noch kein Ordner für die Speicherung des Waveform-Samples vorbereitet. Erstellen Sie zuerst einen Ordner und versuchen Sie es dann erneut.

Geben Sie beim Speichern eines Waveform-Samples (einer Wave) seinen Dateinamen ordnungsgemäß mit bis zu acht Zeichen an, beginnend mit einer zweistelligen Zahl (00 bis 99; wird im geladenen Zustand als Voice-Nummer verwendet), der das Zeichen folgt, das den Schieberegler für die Lautstärkesteuerung angibt (C, H, K, M, S oder T – für CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE oder TOM). Außerdem muß der Dateiname eine dreibuchstabige Erweiterung besitzen (AIF oder WAV).

# **Speicher-Vorgang**

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie alle nötigen Einstellungen beendet haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um die Datei zu speichern. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wait." ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während des Vorganges an, sowie "Done.", nachdem die Datei gespeichert wurde, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.

Wenn Sie den Namen einer an dieser Stelle bereits existierenden Datei eingeben und die ENTER/YES-Taste drücken, erscheint die Meldung "File exist. Overwrite?" ("Datei existiert. Überschreiben?"). Drücken Sie nochmals die ENTER/YES-Taste, um die Datei zu überschreiben, oder drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.

87

# [UT 22] Eine Daten-Datei laden

Sie können eine bestimmte Daten-Datei von der Memory-Card laden.



### Load

Bestimmt den Datentyp, der in den Speicher des DTXTREME IIs geladen werden soll. Wenn Sie one-Daten auswählen, werden diese in den Arbeits-Zwischenspeicher geladen (Seite 35). Wenn Sie all-Daten auswählen, werden diese in den User-Speicher geladen (bei Drum-Kits oder Songs). Wenn Sie VOLUME auswählen, werden alle Daten-Dateien im angegebenen Ordner (Verzeichnis) geladen.

□ Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

### 2 FileName

Bestimmt die zu ladende Datei oder den Ordner (volume). Wenn keine Datei für den angegebenen Datentyp ① existiert, wird "no file" angezeigt.

# Lade-Vorgang

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie alle nötigen Einstellungen beendet haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um die Daten-Datei zu laden. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wait." ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während des Vorganges an, sowie "Done.", nachdem die Daten-Datei geladen wurde, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.

# [UT 24] Eine Datei löschen

Sie können eine bestimmte Daten-Datei auf der Memory-Card löschen.



### Delete

Bestimmt den Datentyp.

□ Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave, volume

### 2 FileName

Bestimmt die zu löschende Datei oder den Ordner (volume). Wenn keine Datei für den angegebenen Datentyp ① existiert, wird "no file" angezeigt.

### Olume

Bestimmen Sie den Ziel-Ordner, wenn Sie als Datentyp wave ausgewählt haben **1**, und bestimmen Sie die Ziel-Datei **2**. Wenn "no file" im Display angezeigt wird, so befindet sich der Ziel-Ordner oder die Datei nicht auf der Memory-Card.

# Lösch-Vorgang

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie alle nötigen Einstellungen beendet haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um die Datei zu löschen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wait." ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während des Vorganges an, sowie "Done.", nachdem die Datei gelöscht wurde, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.

Die Sie können auch einen leeren Ordner löschen, wenn Sie als Datentyp 1 und Zielordner 2 "volume" angeben. Möglicherweise müssen Sie zuvor alle Dateien löschen, die der angegebene Ordner enthält.

# [UT 25] Eine Daten-Datei umbenennen

Sie können eine bestimmte Daten-Datei auf der Memory-Card umbenennen. Bei diesem Vorgang werden zwei Anzeigen verwendet, eine um die Zieldatei festzulegen, und die andere um einen neuen Dateinamen anzugeben.



### Rename

Bestimmt den Datentyp.

□ Einstellungen: all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

# PromFile

Bestimmt die Datei oder den Ordner, die/der umbenannt werden soll. Wenn für den angegebenen Datentyp **1** keine Datei existiert, wird "no file" angezeigt.

### Olume

Bestimmen Sie den Ziel-Ordner, wenn Sie als Datentyp wave ausgewählt haben 1, und bestimmen Sie die gewünschte Datei
Wenn "no file" im Display angezeigt wird, so befindet sich der Ziel-Ordner oder die Datei nicht auf der Memory-Card.

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, nachdem Sie die gewünschte Datei festgelegt haben, um zur zweiten Anzeige zu wechseln. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen.



# 4 ToFile

Geben Sie den gewünschten Namen für die neue Datei ein, indem Sie höchstens acht Zeichen verwenden. Benützen Sie den zweiten Knopf von rechts, um die Eingabe-Position (Cursor) für jedes Zeichen zu verschieben. Verwenden Sie dann den mittleren Knopf, um an dieser Stelle ein Zeichen einzugeben. Wiederholen Sie diesen Schritt und geben Sie den Dateinamen ein (höchstens acht Zeichen).

# **Umbenennen-Vorgang**

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie alle nötigen Einstellungen beendet haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um die Datei umzubenennen. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wait." ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während des Vorganges an, sowie "Done.", nachdem die Datei umbenannt wurde, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.

Wenn Sie keinen neuen Namen angeben, können Sie den Umbenennungs-Vorgang nicht ausführen. Drücken Sie die EXIT/ NO-Taste, um die Umbenennung abzubrechen.

# [UT 26] Eine Sample-Datei verschieben

Sie können eine Sample-Datei zwischen verschiedenen Ordnern (Unterverzeichnisse innerhalb des VOLUME-Verzeichnisses) verschieben.



### MoveWave / FromFile

Geben Sie den Quell-Ordner für FromFile an und legen Sie dann die Quell-Datei in diesem Ordner für MoveWave fest.

# 2 ToVolume

Geben Sie den Ziel-Ordner an.

# Verschiebe-Vorgang

Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, wenn Sie alle nötigen Einstellungen beendet haben. Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung "Are You Sure?" ("Sind Sie sicher?"). Drücken Sie die ENTER/YES-Taste, um die Sample-Datei zu verschieben. Drücken Sie die EXIT/NO-Taste, um den Vorgang abzubrechen. Das Display zeigt nun "Now executing, Please wait." ("Vorgang wird ausgeführt, bitte warten") während des Vorganges an, sowie "Done.", nachdem die Sample-Datei verschoben wurde, bevor das Display zur vorherigen Anzeige zurückkehrt.

#### Wenn Sie bei FromFile **1** und ToVolume **2** den gleichen Ordner angeben, kann der Verschiebe-Vorgang nicht ausgeführt werden.

# Anhang

# Umgang mit einer Memory Card (SmartMedia<sup>™\*</sup>)

Gehen Sie immer sorgfältig mit Memory Cards um. Beachten Sie die nachfolgenden Vorsichtsmaßnahmen. \* SmartMedia ist eine Marke der Toshiba Corporation.

# Kompatibler Memory Card-Typ

Sie können Memory Cards mit 3,3 V (3V) verwenden. 5-V-Memory Cards sind nicht mit diesem Instrument kompatibel.

# Speicherkapazität

Es gibt derzeit fünf Arten von Memory Cards: 2MB/4MB/8MB/ 16MB/32MB. Sie können auch eine Memory Card mit einer höheren Speicherkapazität als 32 MB verwenden, wenn diese den Standards des SSFDC-Forums (Solid State Floppy Disk Card; eine andere Bezeichnung für SmartMedia) entspricht.

# Einsetzen/Herausnehmen von Memory Cards

So setzen Sie eine Memory Card ein: Halten Sie die Memory Card so, daß die Kontaktseite (goldfarben) der Karte nach oben und vorwärts in Richtung des Card-Steckplatzes zeigt. Setzen Sie die Memory Card vorsichtig in den Steckplatz ein, und drücken Sie sie langsam so weit hinein, bis sie fest sitzt.

Setzen Sie die Memory Card nicht falsch herum ein. Setzen Sie nichts anderes als eine Memory Card in den Steckplatz ein.

So entnehmen Sie eine Memory Card:

Stellen Sie, bevor Sie die Memory Card entnehmen, sicher, daß die Memory Card nicht in Betrieb ist oder daß das Instrument nicht auf sie zugreift. Ziehen Sie die Memory Card dann vorsichtig heraus. Wenn auf die Memory Card zugegriffen wird<sup>\*</sup>, wird im Display eine Meldung angezeigt, daß die Memory Card in Betrieb ist.

\* Dazu gehören Vorgänge wie Speichern, Laden, Formatieren, Löschen und Erstellung von Verzeichnissen. Beachten Sie auch, daß das Instrument automatisch auf die Memory Card zugreift, um den Medientyp zu erkennen, wenn die Karte bei eingeschaltetem Instrument eingesetzt wird.



Versuchen Sie niemals während eines Zugriffs die Memory Card zu entnehmen oder das Instrument auszuschalten. In diesem Fall können Daten im Instrument und auf der Memory Card oder möglicherweise sogar die Memory Card selbst beschädigt werden.

# Formatieren von Memory Cards

Bevor Sie eine Memory Card mit Ihrem Instrument verwenden können, müssen Sie sie formatieren. Nach dem Formatieren sind alle darauf enthaltenen Daten gelöscht. Stellen Sie daher vorher sicher, ob die eventuell enthaltenen Daten gelöscht werden dürfen.

Die mit diesem Instrument formatierten Memory Cards können für andere Instrumente unbrauchbar werden.

# Informationen zu Memory Cards

• So gehen Sie sorgfältig mit Memory Cards um: Memory Cards können sich statisch aufladen. Berühren Sie vor dem Umgang mit einer Memory Card einen Metallgegenstand, wie beispielsweise einen Türknauf oder eine Heizung, um eine mögliche statische Aufladung der Karte zu vermeiden.

Nehmen Sie die Memory Card aus dem Instrument, wenn Sie die Card oder das Instrument für längere Zeit nicht benutzen.

Setzen Sie die Memory Card keiner direkten Sonneneinstrahlung, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, starker Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.

Legen Sie keine schweren Gegenstände auf die Memory Card, knicken oder verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinen Druck auf sie aus.

Berühren Sie nicht die goldfarbene Kontaktfläche der Memory Card, und legen Sie auch keine metallenen Gegenstände darauf.

Setzen Sie die Memory Card keinen magnetischen Feldern aus, wie sie von Monitoren, Lautsprechern, Motoren usw. erzeugt werden, da die Daten auf der Memory Card durch die Einwirkung von Magnetfeldern ganz oder teilweise gelöscht werden und die Card unlesbar wird. Kleben Sie nur die mitgelieferten Etiketten auf die Memory Card. Stellen Sie außerdem sicher, daß die Etiketten nur an der dafür vorgesehenen Stelle angebracht werden.

### • So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

Um das versehentliche Löschen von wichtigen Daten zu vermeiden, kleben Sie das mit der Memory Card mitgelieferte Schreibschutzsiegel auf die dafür vorgesehene Stelle (innerhalb eines Kreises) auf die Karte. Um danach Daten auf die Memory Card speichern zu können, muß das Schreibschutzsiegel wieder von der Karte entfernt werden.

Verwenden Sie ein abgezogenes Siegel nicht erneut.

# ■ Datensicherung

Zur Gewährleistung eines maximalen Datenschutzes empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien auf separaten Memory Cards anzulegen. Auf diese Weise verfügen Sie über einen gesicherten Datensatz, wenn eine der Memory Cards verlorengeht oder beschädigt wird.

# Das DTXTREME IIs erzeugt keinen Sound oder keinen getriggerten Sound

- Stellen Sie sicher, daß die Pads und Trigger richtig mit den Trigger-Eingängen des DTXTREME IIs verbunden sind.
- Vergewissern Sie sich, daß die Verbindungen zwischen den Audio-Ausgängen des DTXTREME IIs OUTPUT L/R (nicht der INDIVIDUAL OUTPUTS!) und den Audio-Eingängen des Verstärkers oder Mischpults einwandfrei sind.
- Erhöhen Sie mit den Lautstärke-Reglern die Lautstärke.
- Überprüfen Sie, ob im Drum-Kit-Trigger-Edit-Modus auf der Seite [TrgSens2] bei Level ein Eingangspegel angezeigt wird, wenn Sie ein Pad oder eine Trommel mit Trigger spielen.
- Erhöhen Sie den minimalen Wert des "Level Range".
- Vergewissern Sie sich, daß die Voice nicht einem Individual Output (Einzelausgang) zugewiesen ist.
- Stellen Sie sicher, daß "Trigger Bypass" im Utility-Modus auf "off" gestellt ist.
- Prüfen Sie den Status des Parameters "Local Control" im Utility-Modus. Local Control sollte auf "on" eingestellt sein.
- Überprüfen Sie die Kabel.

# Der externe Klangerzeuger erzeugt keinen Ton

- Stellen Sie sicher, daß die MIDI-Verbindung korrekt hergestellt ist.
- Vergewissern Sie sich, daß der externe Klangerzeuger auf den Empfang der MIDI-Kanäle eingestellt ist, auf denen das DTXTREME IIs sendet.
- Uberprüfen Sie, ob die MIDI-Notennummern korrekt eingestellt sind.
- Stellen Sie sicher, daß der Trigger Bypass im Utility-Modus auf "off" gestellt ist.

# Der Klang stimmt nicht mit den Einstellungen überein

- Schließen Sie kein Mono-Kabel an einen Trigger-Eingang an, während das Instrument angeschaltet ist. Dadurch wird der Rim-Schalter des Trigger-Eingangs auf "on" gestellt. Schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.
- Überprüfen Sie, ob der MIDI-Sendekanal auf Drum Voice (ch=10) gestellt ist.
- Vergewissern Sie sich, daß der "Pad Type" korrekt eingestellt ist. Ist dies nicht der Fall, funktionieren "Mute" und "Edge" nicht korrekt.

# Die Velocity (Sound) ist zu gering

- Erhöhen Sie die Gain-Einstellung.
- Stellen Sie eventuell vorhandene (Ausgangs-) Lautstärke-Regler am Pad korrekt ein.
- Erhöhen Sie die Velocity.
- Probieren Sie eine andere Velocity Curve (Velocity-Kurve) aus.
- Erhöhen Sie die Lautstärke der Voice.
- Vergewissern Sie sich, daß der Input Type korrekt eingestellt ist.
- Stellen Sie den INPUT-ATTENUATION-Schalter auf der Gehäuserückseite erneut auf den richtigen Wert.

# Der getriggerte Sound ist instabil (mit akustischen Trommeln als Trigger)

- Vergewissern Sie sich, daß der Input Type korrekt eingestellt ist. Probieren Sie es mit einer größeren Trommel.
- Stellen Sie sicher, daß der Trigger-Pickup (DT-Produktreihe) mit neuem Klebeband fest angebracht ist.
- Achten Sie darauf, dass das Kabel sicher und fest in der Buchse der DT-Bauart eingesteckt ist.

91

# Doppelauslösung

- Wenn Sie einen Sensor eines anderen Herstellers benutzen, kann die Doppelauslösung durch ein zu hohes Trigger-Signal ausgelöst werden.
- Stellen Sie sicher, daß das Schlagfell keine unregelmäßigen Vibrationen erzeugt. Falls das der Fall sein sollte, müssen Sie das Fell abdämpfen.
- Stellen Sie sicher, daß der Sensor in der Nähe des Randes angebracht ist (über der Halterung) und nicht in der Nähe der Schlagfellmitte.
- Vergewissern Sie sich, daß nichts den Sensor berührt.
- Stellen Sie eventuell vorhandene (Ausgangs-)Lautstärke-Regler am Pad korrekt ein.
- Erhöhen Sie den Rejection-Parameter. Stellen Sie ihn nicht zu hoch ein, sonst kann es dazu kommen, daß der Sound gestoppt wird, wenn eine andere Trommel gleichzeitig gespielt wird.
- Stellen Sie den INPUT ATTENUATION-Schalter auf der Gehäuserückseite auf den richtigen Wert.

# Es kommt zu einem Übersprechen

- Befestigen Sie den Sensor möglichst weit von benachbarten Trommeln weg.
- Der "Minimum Input Level" muß erhöht werden.
- Erhöhen Sie die Gain-Einstellung.
- Erhöhen Sie den Rejection-Parameter. Stellen Sie ihn nicht zu hoch ein, sonst kann es dazu kommen, daß der Sound gestoppt wird, wenn eine andere Trommel gleichzeitig gespielt wird.

# Die Sounds werden während des Spielens abgeschnitten

- Wenn Sie einen Rim Shot spielen, stellen Sie den Parameter RIM Velocity im Drum Kit Trigger Edit-Modus auf einen anderen Wert als "mute hi" oder "mute lo".
- Stellen Sie nicht benötigte zweite Noten im Drum Kit Trigger Edit-Modus auf "off".
- Stellen Sie den Key mode im Drum Kit Voice Edit-Modus auf "semi2", "semi3", "semi4" usw.

# Es wird nur ein Sound wiedergegeben, obwohl zwei Pads (Trommeln) gespielt wurden

- Erhöhen Sie die Gain-Einstellung des Pads (der Trommel), für die kein Sound erzeugt wird.
- Verringern Sie den Rejection-Parameter des Pads (der Trommel), für die kein Sound erzeugt wird.
- Vergewissen Sie sich, daß die beiden Pads (Trommeln) nicht der gleichen Gruppe in der Alternate-Group-Einstellung im Drum-Kit-Voice-Edit-Modus zugeordnet sind.

# Der Sound ist zu laut (die Velocity ist ständig zu hoch)

- Verringern Sie die Gain-Einstellung.
- Verringern Sie den minimalen Wert des "Velocity Range".
- Probieren Sie eine andere Velocity Curve (Velocity-Kurve) aus.
- Wenn Sie einen Sensor eines anderen Herstellers benutzen, kann es sein, daß er ein zu hohes Trigger-Signal sendet.
- Stellen Sie den INPUT-ATTENUATION-Schalter auf der Gehäuserückseite erneut auf den richtigen Wert.

92

# Der Fußschalter funktioniert verkehrt

- Schalten Sie den Netzschalter aus und wieder ein, während der Fußschalter an der Rückseite angeschlossen ist. Das DTXTREME IIs ermittelt automatisch die Polarität des Fußschalters und aktiviert dessen korrekte Funktion. (Wenn das Gerät gerade EINgeschaltet ist, so schalten Sie es einmal AUS und dann wieder EIN).
- Achten Sie darauf, dass Sie nicht auf den Fußschalter treten, während Sie den Netzschalter einschalten.

# Die Baß- oder die Akkord-Patterns werden im Pattern- oder Song-Modus nicht wiedergegeben

- Stellen Sie sicher, daß die Parts nicht stummgeschaltet sind.
- Vergewissern Sie sich, daß der Tr-Parameter im Song Play-Modus nicht auf "mute" gestellt ist.

# Das DTXTREME IIs empfängt keine Signale von den Trigger-Eingängen

• Es ist ein Datenfehler aufgetreten. Schalten Sie das Instrument aus und dann bei gedrückt gehaltener Play- und [TRIGGER]-Taste wieder ein. Dadurch führen Sie einen Reset des DTXTREME IIs durch. Alle eingestellten Daten gehen durch ein Reset verloren. Sorgen Sie daher dafür, daß Sie Ihre Daten regelmäßig auf externen Speichermedien wie dem Yamaha MDF3 Data Filer sichern, um Datenverluste zu vermeiden.

# Der Sound hört nicht wieder auf

• Manche Sounds haben möglicherweise eine extrem lange Nachklingzeit, wenn die Rev Key Off-Funktion eingeschaltet ist. Drücken Sie in diesem Fall bei gehaltener SHIFT-Taste die Audition-Taste, um den Sound vorübergehend abzubrechen.

# Fehlermeldungen

ERROR : MIDI input buffer full push [ENTER]

Der MIDI-Buffer ist voll, weil er zu viele MIDI-Daten über MIDI IN oder TO HOST auf einmal empfangen hat. Verringern Sie die Datenmenge (die Datentransfer-Rate) oder erhöhen Sie am sendenden Gerät die Zeitdauer zwischen den Sendungen der einzelnen Datenpakete.

ERROR : MIDI data error

push [ENTER]

Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten. Überprüfen Sie, ob die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen und die MIDI-Daten für das DTXTREME IIs geeignet sind.

WARNING: All data initialized Push [ENTER]

Alle einstellbaren Daten wurden auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt, weil die Speicherbatterie im DTXTREME IIs verbraucht sein könnte. Wenden Sie sich an den nächsten Yamaha-Fachhändler, um die Batterie auswechseln zu lassen.

WARNING : Battery voltage is low push [ENTER]

Die Speicherbatterie im DTXTREME IIs ist so gut wie verbraucht. Alle Daten des DTXTREME IIs können verlorengehen, wenn Sie das Instrument nach Anzeige dieser Warnung ausschalten. Speichern Sie Ihre wichtigen Daten auf eine Memory Card oder ein anderes externes Speichermedium, und suchen Sie dann den nächsten Yamaha-Fachhändler auf, um die Batterie auswechseln zu lassen.

ERROR : MIDI check sum error Push [ENTER]

Die Checksumme der empfangenen Bulk-Daten ist nicht korrekt. Überprüfen Sie, ob die Daten vollständig und für das DTXTREME IIs geeignet sind, und versuchen Sie die Übertragung erneut. ERROR : MIDI Ille9al data

Push [ENTER]

Push [ENTER]

Die empfangenen Bulk-Daten enthalten unbrauchbare Daten. Überprüfen Sie, ob die Daten vollständig und für das DTXTREME IIs geeignet sind, und versuchen Sie die Übertragung erneut.

ERROR : Sequencer is Running

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine Funktion auszuführen, während der interne Sequenzer läuft. Stoppen Sie den Sequenzer und führen Sie die gewünschte Funktion aus.

ERROR : Sequence data is not empty push [ENTER]

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, auf einen Track aufzunehmen, der bereits Daten enthält. Nehmen Sie auf einem leeren Track auf.

ERROR : Memory full

Push [ENTER]

Der User-Speicherplatz ist voll. Speichern Sie benötigte Daten auf eine Memory Card und löschen Sie unnötige Daten, um Speicher freizugeben.

ERROR : Card is write protected push [ENTER]

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie versuchen, Daten auf eine schreibgeschützte Memory Card zu speichern. Entfernen Sie den Schreibschutz der Memory Card, und wiederholen Sie den Speichervorgang.



Während das DTXTREME IIs Daten von einer Memory Card gelesen oder auf eine Memory Card geschrieben hat, ist ein Fehler aufgetreten. Formatieren Sie die Memory Card und versuchen Sie, Daten auf die Memory Card zu speichern. Wenn die Fehlermeldung weiterhin erscheint, könnte die Memory Card beschädigt sein. Ersetzen Sie die Memory Card. In jedem Fall sind die auf der betreffenden Memory Card gespeicherten Daten mit hoher Wahrscheinlichkeit unbrauchbar.

Das DTXTREME IIs kann das Datei-Format einer ausgewählten Datei nicht erkennen. Überprüfen Sie, ob die Datei für das DTXTREME IIs geeignet und nicht beschädigt ist.

ERROR : Can't edit preset song push [ENTER]

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie im Drum-Kit-Play-Modus versuchen, einen Song von einer Memory Card oder via Bulk-Daten zu laden, während ein Preset Song ausgewählt ist. Wählen Sie einen User Song aus, und wiederholen Sie den Ladevorgang.

ERROR : Can't edit card son9 push [ENTER]

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie im Drum-Kit-Play-Modus versuchen, einen Song von einer Memory Card oder via Bulk-Daten zu laden, während ein Card Song ausgewählt ist. Wählen Sie einen User Song aus, und wiederholen Sie den Ladevorgang.

ERROR : Can't play SMF Type1 Push [ENTER]

Sie haben versucht, eine MIDI-Datei im SMF-Typ1-Format zu laden. Speichern Sie die Datei mit einem externen Sequenzer im Typ0-Format und laden Sie sie dann nochmals.

ERROR	з.	Volume	is	not	empty		
						Push	[ENTER]

Sie haben versucht, einen Ordner (ein Verzeichnis) zu löschen, der eine Datei enthält. Löschen Sie erst alle in dem Ordner befindlichen Dateien, und löschen Sie dann den Ordner.



Sie haben versucht, einer Datei einen Namen zu geben, der bereits existiert. Geben Sie einen unverwechselbaren Dateinamen an.

# Technische Daten

# Tongenerator

16-bit AWM2 (PCM)

# Wave-Speicher

DRAM: 4 x 16 Mbit (max. 94 Sek. bei 44.1 kHz)

# Polyphonie

Maximal 64 Noten

### **Multitimbral**

16 Parts

### Voices

Drum und Percussion: 2174 Voices GM-Melodie: 128 Voices (GM-Level 1)

### System-Effekte

2 Blöcke (Hall, Chorus)

# Effekte für Drum-Kit

2 Insert-Effekte

### Seauenzer

2-Spur MIDI-Sequenzer

# Betriebsarten

- 8 Betriebsarten
  - Drum-Kit Playmodus
  - Drum-Kit Trigger-Bearbeitungsmodus
  - Drum-Kit Voice-Bearbeitungsmodus
  - Drum-Kit Effekt-Bearbeitungsmodus
  - Chain-Playmodus
  - Song-Jobmodus
  - Utility-Modus
  - Speicher-Modus

# **Bedienungselemente**

### 23 Schalttasten

PAGE ▲, PAGE ▼, RHYTHM/INS, BASS/DEL, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, EFFECT, STORE, ENTER/YES, AUDITION

### 10 Lautstärke-Schieberegler

MAIN OUT, PHONES, CLICK, ACCOMP/REVERB, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

### 5 Drehknöpfe

# Bildschirmanzeige

- Hintergrundbeleuchtetes 40 x 2 Zeichen LCD
- 3 Ziffern 7-Segment LED
- 14 Kontroll-Leucht LEDs

# **Memory-Card Speicherkarte**

Ausschließlich SmartMedia™ 3.3V Card

# Anschlüsse

- Rückseite
  - MIDI IN/OUT/THRU
  - USB-Anschluss
  - FOOT SW (Mono) FC4, FC5, HH Serie
  - HI-HAT CONTROL (Stereo) Hi-Hat-Controller der Modellreihe HH/RHH
  - OUTPUT L/MONO (Mono)
  - OUTPUT R (Mono)
  - DIGITAL OUT Digitalausgang (EIAJ cp1201, IEC60958, S/P DIF)
  - INDIVIDUAL OUTPUT 1 6 (Einzelausgänge Mono)
  - TTrigger-Eingang 1 8 (Stereo L: Trigger, R: Sw)
  - L, R: Trigger)
  - ATTENUATION Switch 1 16 (DIP-Schalter)

### Seite

• Kartenschacht für Memory-Card (SmartMedia<sup>TM</sup>)

### Vorderseite

- PHONES (Stereo)
- AUX IN (Stereo)
- AUX IN VOL

# Stromversorgung

12V Gleichstrom

# Abmessungen (B x T x H)

300mm x 229mm x 71mm

# Gewicht

2,2 kg

# Mitgeliefertes Zubehör

- UWechselstromnetzadapter (PA-5C oder PA-5D)
- □ Bedienungsanleitung
- Daten-Liste
- □ Installationshandbuch des DTXTREME IIs
- Garantiekarte
- CD-ROM (USB-MIDI-Treiber)

Spezifikationen und Beschreibungen in dieser Produktbroschüre dienen lediglich dem Zwecke der Information. YAMAHA Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder Spezifikationen jederzeit und ohne Vorankündigung zu wechseln oder abzuändern. Bitte informieren Sie sich bei Ihrem YAMAHA-Händler, da Spezifikationen, Ausstattung oder zusätzliche Optionen möglicherweise nicht in jedem Gebiet gleich sind.

Alle Warenzeichen und registrierte Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

# INDEX

# Numerics

11to12	
2-Spur-Struktur	60
4 Völlig getrennte Effekte	
9to10	

# Α

Abhören-Knopf	11
ACCOMP/REVERB Schieberegler	10
ACCOMP-Schieberegler	
AcpSens	59
AltGrp	
Angle	59
Anzeigen	10
Attack	51
Audio-Verbindungen	
Auflösung und Quantisierung	62
Aufnahme-Taste	10
Aufnahme-Vorgang	62
AUX IN VOL-Regler	10
AUX IN-Buchse	10
AuxIn	75

# В

D 1 50
Balance
BankMSB & BankLSB54, 72
BASS/DEL Taste 10, 25
Bearbeitungs-Seiten und grundlegende Bearbei-
tungs-Vorgänge73
Bearbeitungs-Seiten und grundlegende Bearbei-
tungsvorgänge65
BEAT23
Beat70
Beziehung zwischen Trigger-Pegel und Velocity .
38
Bulk-Daten empfangen78
Pully Datan aandan 78
Duik-Daten senden

# С

CARD (Kartenschacht)	11
Ch	71
Ch=	54
CHAIN=	32
Chain-Edit-Bildschirmseite	30
Chain-Name	30
Chain-Play-Bildschirmseite	32
CHAIN-Taste	11
Channel	42
Channel Aftertouch	64
Chorus	58
ChoSend	72
Clear Track	68
CLICK	23
Click Basics	81
CLICK Schieberegler	26
CLICK Taste	10
Click Voice	81
COMMON1	47
COMMON2	47
Control Change	64
Copy from	60

68
69
69
68
70
70
54
63
44
26

# D

Data Area	63
Dateneingabe-Knopf	11
Datensicherung	90
DC IN Buchse	13
Decay	51
Delete	
Delete Measure	70
Den Hall-Effekt einstellen	
Dev.No	79
Die Chain-Anzeige einschalten	
Die Lautstärke-Balance einstellen	
Die Noten-Nummern einstellen	
Die Pegel der Einzelausgänge einstellen	27
DIGITAL OUTPUT-Buchse	13
Dist	59
Drei Aufnahme-Modi	60
DrSens	59
Drum-Kit-Name	
Drum-System	
Drum-Trigger	14
DumpIntrvl	79
-	

# Ε

Echtes Head Pad14
Echtzeit-Aufnahme62
Editing step
Edit-Pages und grundlegende Bearbeitungs-
Vorgänge
Effect
EFFECT-Taste11
Effekt-Einstellungen55
Effekt-Grundlagen
Eigenschaften des Zwei-Spur-Sequenzers 60
Ein externes MIDI-Keyboard verwenden 43
Ein MIDI-Event eingeben oder hinzufügen 63
Ein Sample aufzeichnen
Ein Sample bearbeiten
Ein Sample löschen
Eine Chain abspielen
Eine Chain erstellen oder bearbeiten
Eine Datei löschen
Eine Daten-Datei laden
Eine Daten-Datei speichern
Eine Daten-Datei umbenennen
Eine Memory-Card formatieren
Eine Sample-Datei verschieben
Eine zusätzliche Snare-Drum einstellen
Einen Akkord-namen verwenden
Einen Drum-Trigger anschließen15

Einen MIDI-Event ändern oder löschen63
Einen Ordner erstellen87
Einen Pad-Song einstellen40
Einfüge-Vorgang70
Einschalt-Sequenz19
Einsetzen/Herausnehmen von Memory Cards 90
Empty
End
ENTER/YES -Taste11
Envelope
EQ
Erase Measure
EXIT/NO-Taste11
EXIT/NO-Taste11

# F

Factory Set	77
FCoffset	77
FCspt	77
FileName	
Filter	
FOOT SW Buchse	13
FootCtrl1	45
FootCtrl2	45
FootSw1	46
FootSw2	46
Foot-Switch-Funktion	46
Formatieren von Memory Cards	90
Formatier-Vorgang	85
Forward-Taste	10
Free Memory	61
FreeMemory	83
FromFile	
Func	39, 45, 46
FX=	

# G

Gain	37
GateTime	í2
Groove-Check	29
Gummi Pad1	4

# Н

HH-Controller-Funktion	45
HHInput	45
High Freq	74
High Gain	74
HI-HAT CONTROL Buchse	13
HI-HAT Schieberegler	.11,26
Hi-Hat-Controller	14
HRTF (Head Related Transfer Function)	59

# I

# J

JumpRecnt	
-----------	--

# κ

Kabelhaken	13
KeyMode	51
KeyOn-Modus	40
KICK Schieberegler 11, 2	26
KIT	23
Kit - Gemeinsame Einstellungen4	47
(to) Kit	53
KitName	47
Klick-Wiedergabe	24
Kompatibler Memory Card-Typ	90
Kopier-Vorgang	59

# L

Lade-Vorgang	
Layer	
LCDcont	
Learn	
LEDdisp	
Level	
Load	
Local	
Localizer	
Loclizr	
Lösch-Vorgang	<u></u>
Low Freq	
Low Gain	
LpStart	
*	

# Μ

MAIN OUT Schieberegler	10, 26
MasterTune	75
MeasLen	61
Measure	69, 70
Measure (from)	70, 71
Measure (to)	70, 71
Measure/Beat/Clock	63
Memory Card Feature	85
Merge	79
Mid Freq	74
Mid Gain	74
MIDI	45, 46
MIDI Bulk Dump	78
MIDI I/O	79
MIDI I/O nach externem Gerät	60
MIDI IN, OUT, und THRU Anschlüsse	12
MIDI Receive	80
MIDI Send	80

MIDI Setup	54
MIDI1	54
MIDI2	54
MIDI3	54
MIDICtl	
MIDIEG	
MIDI-Envelope-Generator	
MIDImode	79
MIDIOut	
MIDI-Verbindungen	
MISC Schieberegler	11
Misch-Vorgang	68
MISC-Schieberegler	
Mit dem Stromnetz verbinden	19
Mix Track	68
Mode	40, 81
MoveWave	

# Ν

Name	67
Namens-Regel	87
Note	41, 43
(from) Note	53
Note Number & Name 49, 50, 5	51, 53
Note On	64
(to) Note	53
Note#	42
Note-Off mit geloopten Voices verwenden	52
NoteOn-Event	41
Num=	31

# 0

OffValue	46
OnValue	
OTHERS Taste	10, 25
Output	53, 81
OUTPUT L/MONO- und R-Buchsen	13
Output-Routing	53

# Ρ

Pad Song Event65	
PadCtl	
Pad-zu-Eingang Übersichtstabelle16	
Pan	
Pan & Tone	
Parallel-Ausgänge mit Effekten	
Part Setup	
PC	
PC#54, 72	
PC1080	
Peripheriegeräte17	
PHONES -Buchse	
PHONES Schieberegler	
Pitch Bend64	
PlavCount82	
PLAY-Taste	
Polyphonic Key Pressure	
Polyphonie	
Preset-Songs verwenden 60	
Program Change	

# Q

Q	50
Quantisierungs-Vorgang	57
Quantize	51
Quantize Track	57

# R

RecCount	
Receive10	
Recording mode	61
Rej	
Rejection	
Rename	
Repeat	
Reset-Taste	
RevBypas	75
Reverb	
Reverb (Hall)	
RevSend	53, 54, 57, 72
Rewind–Taste	
RHYTHM/INS Taste	
RimVel	
Rotation	
RvKeyOff	
RvKevOn	

# S

-	
Sampling einrichten	
Sampling Feature	
Save	
Schieberegler	
Seiten bearbeiten und grundlegende	Arbeits-
Vorgänge	36
Seiten-Tasten	10
Seitliche Cebäuseseite	10
SolfDai	
Son duu	رو ۵۵
Senarin	
Sens	
Sequencer	
SHIF1-1aste	10, 2/
Slider	
SNARE Schieberegler	11, 26
SONG	23
Song	40,47
Song Clear	66
Song Copy	66
SONG JOB-Taste	11
Song Set	67
Song1	
Song2	
Song3	67
Song4	
Song5	
Song/	
Songo	60
Song/	
Song8	
Song9	
Song10	
Song11	
Song12	71
Song13	71
Song14	71
Song-Einstellungen	24
Song-Job-Funktionen	65
Song-Wiedergabe	24
Sound-Abmischung mit voller Nutzung	g der Ef-
fekte	
Source	
Spec Rej	
Speicher	
Speicherkapazität	
Speicher-Vorgang	35 87
operation vorganie	

STANDBY/ON Schalter	13
Start	84
Start/Stop-Taste	10
Step (Schritt)	30
Step=	32
Step-Aufnahme	63
STORE - Taste	11
SwapL/R	75
SyncMode	82
SysEx	80
System Trigger	76
System Utility	76
System-Chorus-Effekt	58
System-Reverb (Hall)-Effekt	57

# т

Тар-Тетро	28
ТЕМРО	23
Тетро47,	67
Tempo Change	65
Time	44
to Track	68
ToFile	89
TOM Schieberegler11,	26
Tone Generator	75
ToVolume	89
Track	71
TRACK 1 & TRACK 2	24
Transmit54,	71
Transmit Bulk Data	78
TrgAltG	41
TrgByps	76
TrgCopy1	44
TrgCopy2	44
TrgFunc	39
TrgLevel	83
TrgLink	76
TrgMIDI1	40
TrgMIDI2	41
TrgMIDI3	43
TrgSens1	37
TrgSens2	37
TrgSens3	39
TrgSet	77
Trigger-Basiseinstellungen	37
Trigger-Copy	44
Trigger-Eingänge	12
Trigger-Einstellungen	36
Trigger-Funktion	39
TRIGGER-Taste	11
Trigger-Verbindungen	16
Tuning	81
Type 31, 37, 44, 45, 46, 49, 57, 58, 59,	81

# U

Über Songs	25
Umbenennen-Vorgang	89
Umgang mit einer Memory Card (SmartMedia	TM)
	90
USB-Port	12
UseTempo	82
UT 1	74
UT 2	74
UT 3	75
UT 4	75
UT 5	76
UT 6	76
UT 7	76
UT 8	77
UT 9	78
UT 10	79
UT 11	80
UT 12	80
UT 13	81
UT 14	81
UT 15	81
UT 16	81
UT 17	82
UT 18	82
UT 19	84
UT 20	83
UT 21	84
UT 22	88
UT 23	87
UT 24	88
UT 25	89
UT 26	89
UT 27	87
UT 28	85
UTILITY-Taste	11

# v

# W

Wave1	
Wave2	
WaveDir	
Werks-Voreinstellungen wiederherstellen	77
Wiedergabe-Art	24
Wiedergabe-Bedienungselemente	24
Wiedergabe-Parts	25

# X

XSdecay	
XSfilter	

# Z Zw

wischenspeicher	
mischensperener	

# FCC INFORMATION (U.S.A.)

#### **1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

#### 2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

#### 3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

#### NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat ann het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeiing: Yamaha Music Nederland Service Afdeiing

Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT Tel. 030-2828425

- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
  - Yamaha Music Nederland Service Center Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

(class B)

#### ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

#### VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

#### VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

#### Caution

Always use the supplied Yamaha AC Adaptor to power DTXTREME. The use of an incompatible adaptor may cause a serious shock hazard. For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

# NORTH AMERICA

#### CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.

135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario, M1S 3R1, Canada Tel: 416-298-1311

#### U.S.A.

Yamaha Corporation of America 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620, U.S.A Tel: 714-522-9011

#### **CENTRAL & SOUTH AMERICA** MEXICO

### Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,

Departamento de ventas Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F. Tel: 55-5804-0600

#### BRAZII

Yamaha Musical do Brasil LTDA. Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil Tel: 011-3085-1377

#### ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A. Sucursal de Argentina Viamonte 1145 Piso2-B 1053, Buenos Aires, Argentina Tel: 1-4371-7021

#### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ **CARIBBEAN COUNTRIES**

Yamaha Music Latin America, S.A. Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Ciudad de Panamá, Panamá Tel: +507-269-5311

# **EUROPE**

### THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, England Tel: 01908-366700

#### IRELAND

Danfay Ltd. 61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin Tel: 01-2859177

#### GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany Tel: 04101-3030

### **FZERLAND/LIECHTENSTEIN**

Yamaha Music Central Europe GmbH, **Branch Switzerland** Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland Tel: 01-383 3990

#### AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH, **Branch Austria** Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria Tel: 01-60203900

#### THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe, **Branch Nederland** Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands Tel: 0347-358 040

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

#### **BELGIUM/LUXEMBOURG** Yamaha Music Central Europe GmbH.

#### **Branch Belgium**

Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels, Belgium Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France Tel: 01-64-61-4000

#### ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A. Combo Division Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy Tel: 02-935-771

#### SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A. Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230 Las Rozas (Madrid), Spain Tel: 91-639-8888

#### GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House 147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece Tel: 01-228 2160

### SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB J. A. Wettergrens Gata 1 Box 30053 S-400 43 Göteborg, Sweden Tel: 031 89 34 00

DENMARK **YS Copenhagen Liaison Office** Generatorvej 8B DK-2730 Herlev, Denmark Tel: 44 92 49 00

#### FINLAND

F-Musiikki Oy Kluuvikatu 6, P.O. Box 260, SF-00101 Helsinki, Finland Tel: 09 618511

#### NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB Grini Næringspark 1 N-1345 Østerås, Norway Tel: 67 16 77 70

#### **ICELAND**

Skifan HF Skeifan 17 P.O. Box 8120 IS-128 Reykjavik, Iceland Tel: 525 5000

#### **OTHER EUROPEAN COUNTRIES**

Yamaha Music Central Europe GmbH Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany Tel: +49-4101-3030

### AFRICA

Yamaha Corporation, Asia-Pacific Music Marketing Group Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: +81-53-460-2312

#### MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS Yamaha Music Central Europe GmbH Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany Tel: 04101-3030

#### **OTHER COUNTRIES**

Yamaha Music Gulf FZE LB21-128 Jebel Ali Freezone P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E. Tel: +971-4-881-5868

Per dettagli concernenti i prodotti, si prega di contattare il vostro rappresentante Yamaha più vicino o il distributore autorizzato indicato sotto.

Neem voor meer productinformatie contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-dealer of de onderstaande officiële distributeur.

#### ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd. 25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West), Jingan, Shanghai, China Tel: 021-6247-2211

#### HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd. 11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road, Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong Tel: 2737-7688

#### **INDONESIA**

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor) PT. Nusantik

Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia Tel: 21-520-2577

#### KOREA

Yamaha Music Korea Ltd. Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong, Youngdungpo-ku, Seoul, Korea Tel: 02-3770-0660

#### MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd. Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya, Petaling Jaya, Selangor, Malaysia Tel: 3-78030900

#### PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation 339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO. Makati, Metro Manila, Philippines Tel: 819-7551

#### SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd. No.11 Ubi Road 1, No.06-02 Meiban Industrial Building, Singapore Tel: 747-4374

#### TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd. 3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei. Taiwan 104, R.O.C. Tel: 02-2511-8688

#### THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd. 891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan Bangkok 10330, Thailand Tel: 02-215-2626

### **OTHER ASIAN COUNTRIES**

Yamaha Corporation, Asia-Pacific Music Marketing Group

Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: +81-53-460-2317

#### OCEANIA

#### AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd. Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria 3006, Australia Tel: 3-9693-5111

#### NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd. 146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland, New Zealand Tel: 9-634-0099

#### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

### Yamaha Corporation.

Asia-Pacific Music Marketing Group Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: +81-53-460-2312

