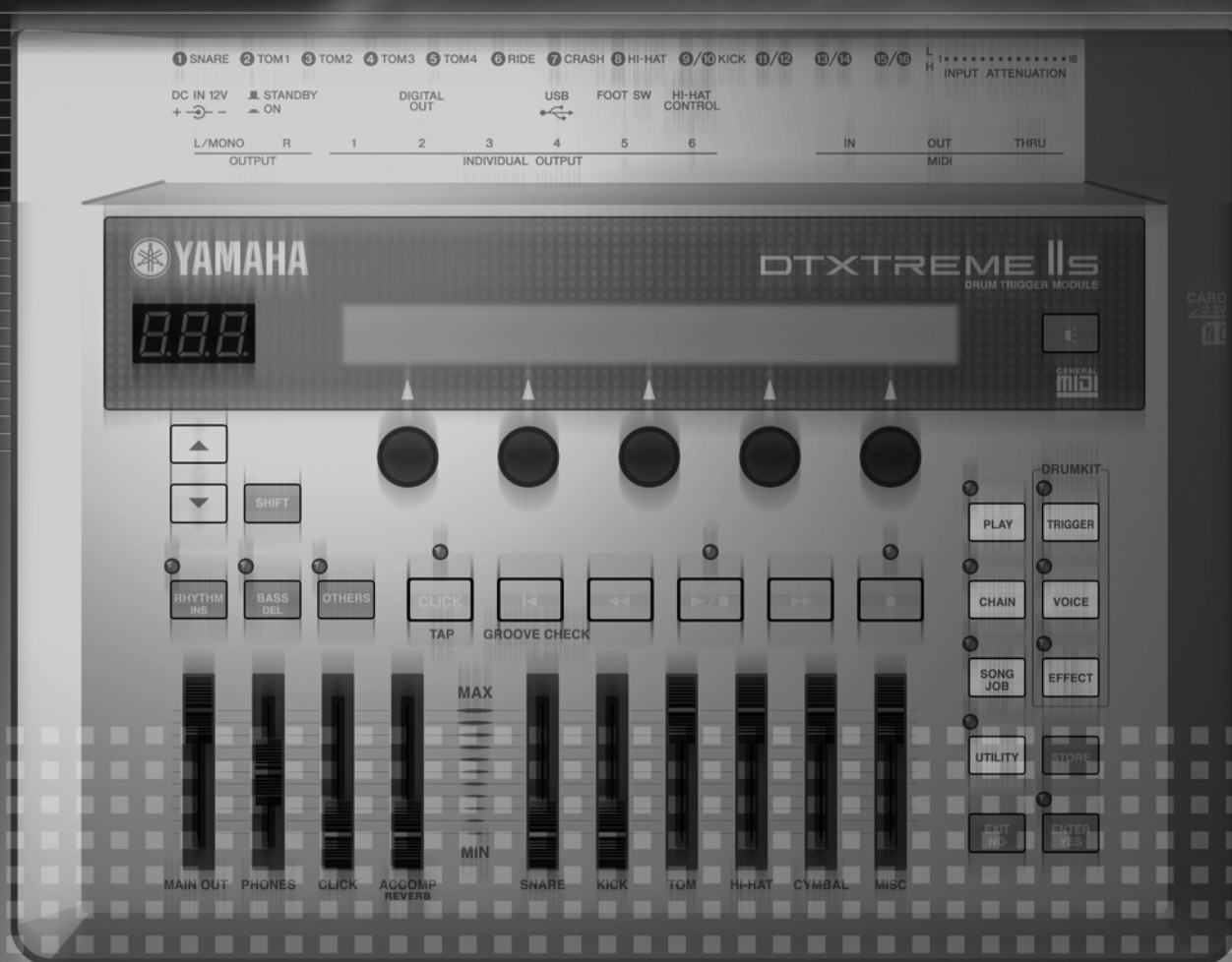


DTXTREME II S

DRUM TRIGGER MODULE

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



English

Français

Deutsch

Español

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

DTXTREME II S

DRUM TRIGGER MODULE

MANUALE DELL'UTENTE



PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROSEGUIRE

* Conservare il presente manuale in un luogo sicuro per riferimento futuro.



AVVERTENZA

Per evitare il rischio di lesioni gravi o di morte a causa di scosse elettriche, cortocircuiti, incendi o danni di altro genere, attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito. Tali precauzioni includono quanto segue:

Adattatore di alimentazione/corrente AC

- Utilizzare soltanto la tensione specificata come idonea per lo strumento. La tensione necessaria è indicata sulla targa applicata sullo strumento.
- Utilizzare unicamente l'adattatore specificato (PA-5C o PA-5D o un equivalente consigliato da Yamaha). L'utilizzo di un adattatore diverso può causare danni allo strumento o provocare un surriscaldamento eccessivo.
- Controllare periodicamente la spina elettrica e rimuovere l'eventuale polvere presente.
- Non avvicinare il cavo dell'adattatore AC a sorgenti di calore, quali caloriferi e non piegare eccessivamente o danneggiare in alcun altro modo il cavo; non posizionare oggetti pesanti sul cavo ed evitare che il cavo possa essere calpestato o che vi si possa inciampare.

Non aprire lo strumento

- Non aprire lo strumento e non tentare di rimuoverne le parti interne o di modificarle per alcun motivo. All'interno dello strumento non vi sono parti soggette a manutenzione da parte dell'utente. Nel caso di malfunzionamento dello strumento, sospendere immediatamente l'utilizzo e richiedere l'assistenza del personale autorizzato Yamaha.

Non esporre all'acqua

- Non esporre lo strumento alla pioggia, non utilizzarlo in prossimità di acqua o in ambienti umidi e non posizionare su di esso recipienti contenenti liquidi che potrebbero entrare nelle aperture.
- Non inserire o rimuovere mai una spina elettrica con le mani bagnate.

Non esporre alle fiamme

- Non posare oggetti con fiamma libera, come le candele, sull'unità. Un oggetto con fiamma libera potrebbe cadere sul dispositivo e generare un incendio.

In caso di anomalie

- Qualora il cavo dell'adattatore AC risulti consumato o danneggiato o si verifichi un'improvvisa mancanza di suono durante l'utilizzo dello strumento o nel caso in cui si noti fumo o la presenza di odori insoliti provenienti dallo strumento stesso, spegnere immediatamente l'interruttore di accensione, scollegare la spina dell'adattatore dall'alimentazione e richiedere l'assistenza del personale autorizzato Yamaha.



ATTENZIONE

Per evitare il rischio di lesioni personali all'utente, ad altre persone, danni allo strumento o ad altri beni, attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito. Tali precauzioni includono quanto segue:

Adattatore di alimentazione/corrente AC

- Quando si rimuove la spina elettrica dalla presa di alimentazione o dallo strumento, afferrare sempre la spina e non il cavo.
- Scollegare l'adattatore AC quando non si utilizza lo strumento o durante tempeste elettromagnetiche.
- Non collegare lo strumento a una sorgente elettrica utilizzando un connettore multiplo. La mancata osservanza della suddetta precauzione può produrre una scarsa qualità sonora e causare il surriscaldamento della presa.

Collocazione

- Non esporre lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive, temperature estreme (ad esempio esposizione diretta ai raggi solari, vicino a un calorifero o all'interno di un'auto durante il giorno) per ridurre il rischio di danni al pannello esterno o ai componenti interni.
- Non utilizzare lo strumento in prossimità di altri apparecchi elettrici, quali televisori, radio, stereo, telefoni cellulari e così via. Se lo strumento si trovasse in prossimità di tali apparecchiature, lo strumento o le apparecchiature potrebbero emettere suoni disturbati.
- Non sistemare lo strumento su superfici instabili dalle quali potrebbe accidentalmente cadere.
- Prima di trasportare lo strumento, rimuovere l'adattatore e tutti gli altri cavi collegati.
- Utilizzare unicamente il piedistallo o il rack specifico per lo strumento. Per il collegamento del piedistallo o del rack, utilizzare unicamente le viti fornite. La mancata osservanza di questa precauzione potrebbe causare danni a componenti interni o provocare la caduta dello strumento.
- Non posizionare alcun oggetto davanti alla ventola di aerazione dello strumento, poiché in tal caso i componenti interni non verrebbero adeguatamente aerati e lo strumento potrebbe surriscaldarsi.

Connessioni

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnere gli interruttori di tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere gli interruttori dei componenti impostare tutti i livelli del volume sul minimo. Assicurarsi che i livelli del volume di tutti i componenti siano impostati sul minimo, quindi alzare gradualmente i volumi durante l'utilizzo fino ad ottenere il livello di volume desiderato.

Manutenzione

- Per la pulizia dello strumento, utilizzare un panno soffice e asciutto. Non utilizzare diluenti, solventi, detergenti o panni impregnati con prodotti chimici di alcun genere.

Maneggiare con cura

- Non inserire né lasciar cadere in nessun caso oggetti cartacei, metallici o di altro genere nelle fessure del pannello. Qualora ciò accadesse, spegnere immediatamente l'interruttore di accensione e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Quindi richiedere l'assistenza del personale autorizzato Yamaha.
- Non appoggiare oggetti in vinile, plastica o gomma sullo strumento che potrebbero scolorire il pannello.
- Non appoggiarsi sullo strumento e non posizionare oggetti pesanti su di esso. Non esercitare un'eccessiva pressione su pulsanti, interruttori o connettori.
- Non utilizzare lo strumento per lunghi periodi a un livello di volume eccessivo che potrebbe causare la perdita permanente dell'udito. In caso di perdita o disturbi dell'udito, consultare un medico.

Batteria di backup

- Lo strumento è dotato di batteria di backup al litio integrata. Quando il cavo di alimentazione viene scollegato dalla presa di corrente, i dati interni vengono conservati in memoria. Tuttavia, se la batteria di backup si scarica completamente, i dati andranno persi. Quando la batteria di backup si sta scaricando, sul display LCD viene visualizzato il messaggio "Battery voltage is low." (Batteria scarica). In questo caso, salvare immediatamente i dati su una Memory Card (SmartMedia) o su un altro supporto di memorizzazione esterno, ad esempio Yamaha MDF3 MIDI Data Filer, quindi contattare il personale di assistenza autorizzato Yamaha per richiedere la sostituzione della batteria.

Salvataggio dei dati

Salvataggio e backup dei dati

- I dati della DRAM vengono persi quando lo strumento rimane senza alimentazione. Salvare i dati su una Memory Card (SmartMedia) o su un altro supporto di memorizzazione esterno, ad esempio Yamaha MDF3 MIDI Data Filer.

Backup su Memory Card (SmartMedia)/supporto di memorizzazione esterno

- Per evitare la perdita di dati dovuta a danni al supporto di memorizzazione, si consiglia di salvare i dati importanti su due Memory Card (SmartMedia)/supporti esterni.

Yamaha declina ogni responsabilità per danni causati da un utilizzo improprio dello strumento, da modifiche apportate allo strumento o dalla perdita o distruzione dei dati.

Spegnere sempre lo strumento quando non viene utilizzato.

Anche quando l'interruttore di accensione si trova in posizione "STANDBY", l'elettricità è ancora presente nello strumento, sebbene al minimo livello. Quando lo strumento non viene utilizzato per un lungo periodo, accertarsi che l'adattatore di corrente AC sia stato scollegato dalla presa.

Gettare le batterie esauste secondo quanto previsto dalle normative locali.

Introduzione

Vi ringraziamo per avere acquistato il Modulo Drum Trigger Yamaha DTXTREME II_s. Integrati nel nuovo DTXTREME II_s troverete il famoso generatore sonoro e il sequencer musicale AWM2. Oltre alle funzioni del modello precedente, DTXTREME II_s offre il supporto completo per i prodotti trigger Yamaha correnti, una nuova porta USB per i collegamenti MIDI (oltre alle tradizionali porte MIDI). È disponibile anche una funzione di campionamento integrata che vi permette di creare voci di batteria personalizzate. Grazie a queste caratteristiche DTXTREME II_s è un perfetto sistema musicale basato su trigger e rappresenta per i percussionisti una delle migliori soluzioni per le esercitazioni a casa, le prove in studio e le esecuzioni sul palco. Per sfruttare in maniera completa le caratteristiche offerte da questo nuovo strumento, vi preghiamo di leggere attentamente il presente manuale. Vi suggeriamo inoltre di conservare il manuale a portata di mano per una facile consultazione.



Come utilizzare questo manuale

Il manuale descrive tutte le funzioni di DTXTREME II_s — per **la Riproduzione** (pagina 22), **la Modifica** (pagina 33), e le funzioni globali o **Utility** (pagina 73). Per familiarizzare con lo strumento, consultare le seguenti sezioni:

- **Sommario** (pagina 9) — per ricercare argomenti e funzioni
- **Mappa dei pannelli** (pagina 10) — per comprendere in un attimo ciascuna funzione sui pannelli
- **Indice** (pagina 97) — per ricercare una funzione specifica utilizzando le parole chiave e i nomi dei parametri
- **Riferimenti incrociati** in tutto il manuale — per trovare informazioni correlate su argomenti specifici

Inoltre, vengono utilizzate le seguenti icone per indicare tipi specifici di informazioni importanti:



Descrive informazioni dettagliate supplementari su un argomento.



Indica precauzioni e informazioni speciali per evitare perdite di dati, danni allo strumento, ecc.

Contenuto della confezione

- ☐ DTXTREME II_s
- ☐ Adattatore corrente (PA-5C o PA-5D)
- ☐ Manuale dell'utente
- ☐ Elenco dati
- ☐ Guida all'installazione di DTXTREME II_s
- ☐ Driver USB-MIDI (CD-ROM)

Caratteristiche

Il modulo DTXTREME II_s è progettato per i percussionisti professionisti e vanta funzioni flessibili di drum triggering, un generatore sonoro con polifonia a 64 note compatibile con lo standard GM System Livello 1, un sequencer musicale integrato che consente di registrare e riprodurre ritmi o pattern di accompagnamento e di creare song complete. Questo strumento è ideale per performance live, per le esercitazioni ritmiche, per la composizione e la registrazione musicale in studio.

Drum Triggering

- Controlli esterni flessibili costituiti da 16 ingressi trigger (12 jack in totale), jack per il controller hi-hat e jack per il comando a pedale. Questi jack possono essere collegati a qualsiasi dispositivo di trigger Yamaha, compresi i tradizionali drum pad del modulo DTX/DTXPRESS, le puntine di trigger della serie DT e gli ultimi drum pad.
- Unito ai più recenti drum pad, DTXTREME II_s consente il controllo manuale dei toni della voce di batteria tramite una manopola integrata.
- Ingressi trigger regolabili. Ciascun ingresso trigger può essere modificato in base alla tipologia del dispositivo di ingresso collegato al jack, permettendovi di stabilire il tipo di sensibilità e altre impostazioni.
- Massima libertà nell'assegnazione delle voci. Utilizzando i numeri delle note MIDI, a ogni ingresso trigger può essere assegnata una voce specifica proveniente dal generatore sonoro interno. È possibile memorizzare una serie di configurazioni trigger-to-voice sotto forma di drum kit. Il modulo DTXTREME II_s consente di memorizzare fino a 40 drum kit nella memoria interna e fino a 99 su pratiche memory card. Inoltre, DTXTREME II_s viene fornito con 90 drum kit preimpostati.
- Ogni ingresso trigger può essere impostato per la riproduzione di molti numeri di note MIDI contemporaneamente o in sequenza, consentendo l'esecuzione di accordi, frasi melodiche o addirittura pattern di batteria con un singolo pad.

Generatore sonoro

- Una gamma di suoni (voci) di alta qualità in un generatore sonoro polifonico AWM2 (PCM) con 64 note compatibile con gli standard del sistema GM di Livello 1.
- Le voci preimpostate comprendono 2174 suoni di batteria o percussioni e 128 suoni di tastiera. DTXTREME II_s offre voci di batteria dinamiche, inclusi i suoni di batteria di alta qualità Yamaha, oltre agli ultimi campioni e suoni loop, in grado di ispirare la mente creativa del batterista.
- Una nuovissima funzione di campionamento permette di aggiungere i vostri campioni al drum kit. DTXTREME II_s permette anche di importare campioni (file audio) dal computer utilizzando memory card.
- Ogni voce di batteria può essere modificata utilizzando vari parametri relativi ad effetti, volume, pan, tonalità e così via.

Effetti

- Questo sistema offre effetti di elevata qualità quali il riverbero e i cori digitali. Viene inoltre fornita una coppia versatile di set di effetti di inserimento composta da 44 tipi di effetti.
- Il Localizer fornisce un effetto stereo tridimensionale (3D) che simula il suono naturale durante il monitoraggio con le cuffie stereo.

Sequencer musicale

- Ampia varietà di song preimpostate. DTXTREME consente inoltre di memorizzare internamente fino a 32 song create dall'utente.
- Riproduzione di una song. Oltre a una song principale controllata tramite i pulsanti di trasporto del pannello o eventi MIDI esterni, l'unità può riprodurre fino a quattro song controllate tramite pad assegnate a un drum kit (pad song). Queste song possono essere selezionate tra quelle preimpostate e quelle create dall'utente.
- Funzione Groove Check per la misura della precisione del tempo quando si colpiscono i pad. Questa funzione è utile ad esempio durante le esercitazioni.
- Funzione di click nel corso delle esecuzioni con il sequencer. È possibile scegliere un suono di click separatamente dalle impostazioni del drum kit.
- Sequencer a due tracce, semplice e facile da usare, che può essere utilizzato per le registrazioni in tempo reale delle esecuzioni musicali o dei dati delle sequenze esterne come le song create dall'utente. Ogni traccia può contenere più canali MIDI (da 1 a 16). Poiché DTXTREME IIs può essere sincronizzata con un sequencer esterno, è possibile iniziare la registrazione semplicemente colpendo un pad della batteria oppure il pulsante Start sul pannello superiore o su un sequencer esterno. Il sequencer offre inoltre la funzione di interruzione della registrazione che permette di creare o modificare manualmente una song passo per passo, utilizzando il display LCD del modulo DTXTREME IIs.
- Funzione di esecuzione selettiva. La possibilità di escludere i suoni della batteria o di qualsiasi altra parte di una song attraverso i comandi del volume delle singole sezioni è ideale ad esempio per le impostazioni "minus-one" durante le esercitazioni.

Semplicità di utilizzo e di gestione

- Display LCD retroilluminato e display LED che forniscono chiare informazioni visive in qualsiasi situazione di esecuzione e modifica.
- Manopole per l'immissione dei dati. Le cinque manopole sul pannello superiore consentono di accedere facilmente ai parametri visualizzato nel display LCD.
- Funzione Chain play per l'esecuzione di drum kit e song secondo un ordine specifico.
- Funzioni di mixer integrate. Cursori del volume del pannello superiore per semplificare la regolazione del bilanciamento del volume tra i vari strumenti o componenti (drum kit, accompagnamento e click). Questi cursori possono inoltre essere utilizzati per regolare il livello di ritorno del riverbero di un intero drum kit e il livello di mandata del riverbero di ogni strumento incluso nel kit. Questo semplifica il processo di regolazione delle impostazioni di riverbero per adattarsi all'acustica dell'ambiente circostante. Sono inoltre disponibili altri due cursori dedicati per la regolazione dei volumi delle cuffie e del click (metronomo).

Interfacce ed espandibilità

- Le porte MIDI (IN, OUT, THRU) e USB consentono il collegamento tra il modulo DTXTREME IIs e i dispositivi MIDI esterni, come ad esempio un computer o un sequencer, per le applicazioni di registrazione e memorizzazione dei dati.
- Uscite suono versatili. Oltre alle uscite stereo, sono disponibili sei uscite individuali per l'emissione separata di suoni specifici (rullante, grancassa di basso, tom, ecc.) a un mixer esterno per l'ulteriore elaborazione. Inoltre, la nuova uscita digitale (S/PDIF) è utile per trasferire i suoni stereo del modulo DTXTREME IIs con qualità digitale.
- Ingresso suono esterno. Utilizzare il jack stereo AUX IN per collegare un lettore audio (CD, MD, nastro, ecc.) e suonare il drum kit insieme alla riproduzione delle vostre song preferite. Questo jack può essere utilizzato anche per il campionamento dalla sorgente audio collegata.
- Memorizzazione esterna su memory card (SmartMedia). La memory card può essere utilizzata per memorizzare e leggere i dati relativi a drum kit, song e chain. La memory card può essere utilizzata anche per fornire un campione della forma d'onda (file audio) per l'espansione del suono.

Sommario

Mappa
dei pannelli

Impostazione

Operazioni
principali

Sezione Play

Sezione
di modifica

Registrazione
e modifica
di una song

Funzioni
di utility

APPENDICE

Introduzione	6
Come utilizzare questo manuale	6
Contenuto della confezione	6
Caratteristiche	7
Mappa dei pannelli	10
Pannello superiore	10
Pannello posteriore	12

Impostazione

Pad e trigger	14
Prodotti compatibili	14
Periferiche	17
Collegamenti MIDI	18

Alimentazione	19
Collegamento all'alimentazione	19
Procedura di accensione	19

Operazioni principali

Abbinamento degli ingressi trigger con i pad collegati	21
---	----

Sezione Play

Elementi base	23
Controlli della riproduzione	24
Riproduzione del click	24
Riproduzione di una song	24
Cursori	26

Funzione Tap Tempo	28
---------------------------------	-----------

Funzione Groove Check	29
------------------------------------	-----------

Funzione Chain	30
Passaggio al display Chain	30
Creazione o modifica di un chain	30
Riproduzione di un chain	32

Sezione di modifica

Il modulo DTXTREME IIs come sistema di batteria	33
Dall'ingresso trigger all'uscita del suono	33

Memoria, buffer e operazione di salvataggio	35
--	-----------

Impostazioni di trigger	36
Pagine di modifica e operazioni principali	36

Impostazioni della voce	48
Pagine di modifica e operazioni principali	48

Impostazioni degli effetti	55
Riverbero	55
Coro	55
Effetti di inserimento 1 e 2	55
Localizer	55

Registrazione e modifica di una song

Funzioni del sequencer a due tracce ..	60
---	-----------

Preparazione per la registrazione	60
--	-----------

Operazioni di registrazione	62
--	-----------

Funzioni di Song Job	65
Pagine di modifica e operazioni principali	65

Funzioni di utility

Pagine di modifica e operazioni principali	73
Funzione di campionamento	82
Funzione della memory card	85

APPENDICE

Gestione della Memory Card (SmartMedia™*)	90
--	-----------

Risoluzione dei problemi	91
---------------------------------------	-----------

Messaggi di errore	94
---------------------------------	-----------

Specifiche	96
-------------------------	-----------

INDICE	97
---------------------	-----------

Le illustrazioni e le schermate LCD illustrate nel presente Manuale dell'utente vengono riportate esclusivamente a scopo informativo e potrebbero presentare alcune differenze rispetto alle illustrazioni e alle schermate effettive dello strumento.



Pannello superiore

Operazioni principali

1 Pulsante SHIFT

Utilizzare questo pulsante per modificare la funzione originale dei controlli del pannello specifico (pulsante, manopola e cursore).

2 Pulsanti di pagina (▲/▼)

Durante la modifica di ciascuna funzione, utilizzare questi pulsanti per andare alla pagina successiva (▼) o alla pagina precedente (▲). Tenere premuto questo pulsante per scorrere le pagine in avanti o all'indietro. Tenendo premuto contemporaneamente il pulsante SHIFT e premendo ciascun pulsante, è possibile spostarsi molto rapidamente alla prima (▲) o all'ultima (▼) pagina.

3 Display

Il display LCD visualizza informazioni e dati per varie operazioni del modulo DTXTREME IIs, mentre il display LED indica il drum kit o il valore di tempo correnti.

Selezione delle parti da riprodurre

6 Pulsante RHYTHM/INS

Premendo questo pulsante durante la riproduzione di una song, si attiva o si annulla la riproduzione della parte ritmica. Nel corso di una registrazione in fasi (step recording), viene utilizzato per inserire i dati in corrispondenza della posizione del cursore.

7 Pulsante BASS/DEL

Premendo questo pulsante durante la riproduzione di una song, si attiva o si annulla la riproduzione della parte di basso. Nel corso di una registrazione in fasi, viene utilizzato per cancellare i dati in corrispondenza della posizione del cursore.

8 Pulsante OTHERS

Premendo questo pulsante durante la riproduzione di una song, si attiva o disattiva la riproduzione di parti differenti da quella ritmica o di basso.

9 Pulsante CLICK

Premere questo pulsante per attivare o disattivare la riproduzione del suono del click (metronomo). Tenendo contemporaneamente premuto il pulsante SHIFT e premendo questo pulsante, è possibile utilizzare la funzione Tap Tempo (pagina 28).

Controlli per il trasporto

10 Pulsante Reset (I◀)

Premendo questo pulsante durante l'interruzione della song si sposta il punto di riproduzione all'inizio di una song (non disponibile durante la riproduzione delle song). Tenendo contemporaneamente premuto il pulsante SHIFT e premendo questo pulsante, è possibile utilizzare la funzione Groove Check (pagina 29).

11 Pulsante Rewind (◀◀)

Tenere premuto questo pulsante per spostare il punto di riproduzione alla misura precedente (non disponibile durante la riproduzione delle song).

12 Pulsante Start/Stop (▶/■)

Premere questo pulsante per avviare o interrompere la riproduzione o la registrazione di una song. Premendo questo pulsante durante la riproduzione di una song, la riproduzione viene interrotta. Premendo una seconda volta, la riproduzione della song riprende dal punto di interruzione.

13 Pulsante Forward (▶▶)

Tenere premuto questo pulsante per spostare il punto di riproduzione alla misura successiva (non disponibile durante la riproduzione delle song).

14 Pulsante Record (●)

Premere questo pulsante per attivare la fase di standby della registrazione.

Pannello frontale

35 Jack PHONES

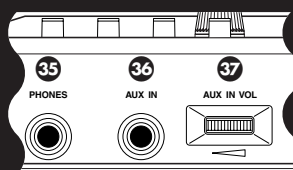
Collegare in questo punto le cuffie per il monitoraggio del mix stereo dei suoni del modulo DTXTREME IIs.

36 Jack AUX IN

Collegare in questo punto l'uscita della linea da un dispositivo audio esterno. È possibile l'accompagnamento con una sorgente audio esterna (pagina 17) e la registrazione dell'audio esterno come campione della forma d'onda (pagina 83).

37 Controllo AUX IN VOL

Regola il livello di ingresso di una sorgente audio collegata al jack AUX IN.



Controlli del volume master

15 Cursore MAIN OUT

Regola il volume dell'uscita del mix stereo dai jack OUTPUT L/MONO e R.

16 Cursore PHONES

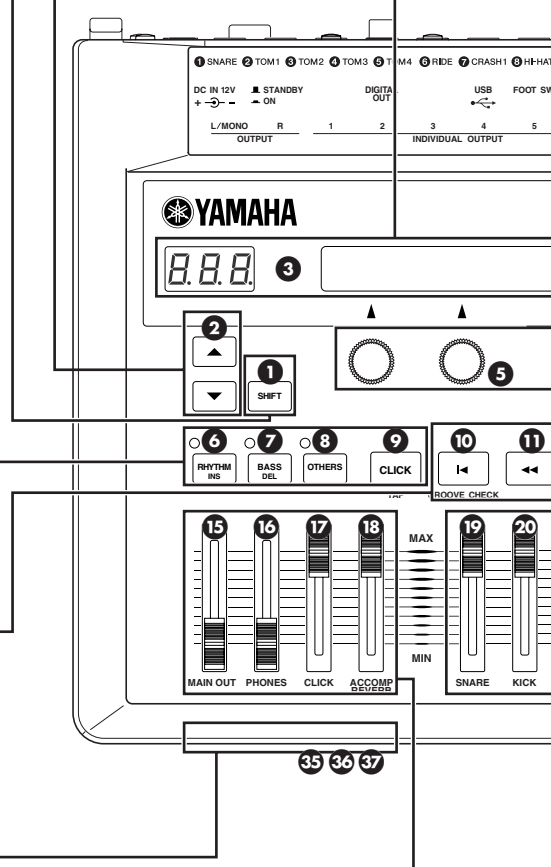
Regola il volume di uscita del mix stereo dal jack PHONES. Indipendente dall'impostazione del cursore MAIN OUT.

17 Cursore CLICK

Regola il volume di uscita del suono del click dal jack di uscita specificato (pagina 81).

18 Cursore ACCOMP/REVERB

Regola il volume di uscita tranne che per i suoni ritmici (canale MIDI 10). Spostando questo cursore mentre si tiene premuto il pulsante SHIFT è possibile controllare il livello di ritorno dell'effetto di riverbero.

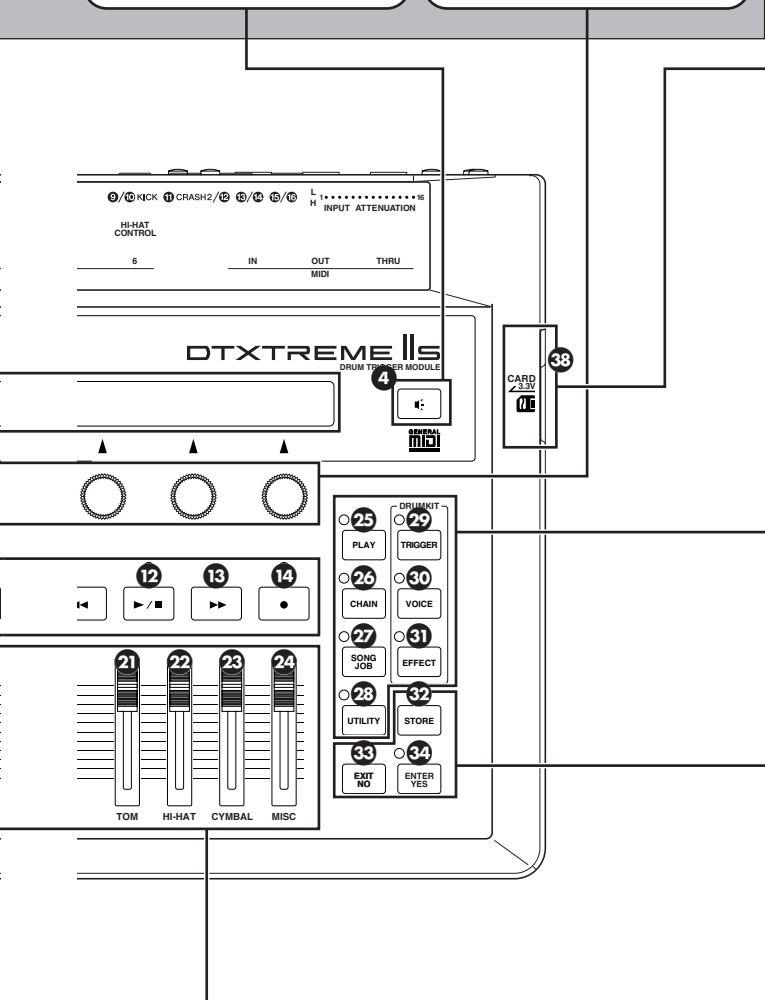


4 Pulsante Audition

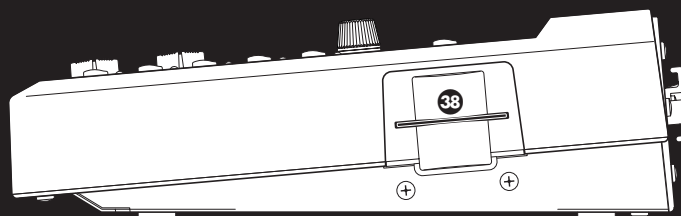
Premere questo pulsante per ascoltare una voce target durante la modifica di un drum kit, proprio come colpire un pad per la voce in questione. Premendo questo pulsante e tenendo premuto il pulsante SHIFT, è possibile interrompere la riproduzione di una voce in loop o di una pad song.

5 Manopola per l'immissione dei dati

Utilizzare ciascuna manopola per impostare il valore di parametro corrispondente mostrato sopra il display LCD. Tenendo premuto il pulsante SHIFT e ruotando la manopola, è possibile aumentare o ridurre il valore di grandi intervalli.



Pannello laterale



Slot CARD

Inserire una SmartMedia (3.3V) opzionale per l'uso come memory card (pagina 90).

Modalità delle funzioni

25 Pulsante PLAY

Premere questo pulsante per selezionare ed eseguire un drum kit o una song (modalità di funzionamento base).

26 Pulsante CHAIN

Premere questo pulsante per eseguire drum kit e song differenti in modo sequenziale in un chain.

27 Pulsante UTILITY

Premere questo pulsante per le impostazioni di sistema, la funzione di campionamento e le funzioni della memory card.

28 Pulsante SONG JOB

Premere questo pulsante per modificare una song dell'utente.

29 Pulsante Trigger

Premere questo pulsante per modificare i parametri di trigger per un drum kit.

30 Pulsante VOICE

Premere questo pulsante per modificare i parametri della voce per un drum kit.

31 Pulsante EFFECT

Premere questo pulsante per modificare i parametri relativi agli effetti per un drum kit.

Altre operazioni

32 Pulsante STORE

Premere questo pulsante per memorizzare un drum kit o un chain.

33 Pulsante EXIT/NO

Premere questo pulsante per uscire da ciascuna modalità funzione o per annullare un'operazione nel momento in cui sul display LCD viene visualizzato un messaggio che richiede una conferma.

34 Pulsante ENTER/YES

Premere questo pulsante per determinare il valore di un parametro o per eseguire un'operazione nel momento in cui sul display LCD viene visualizzato un messaggio che richiede una conferma.

Controlli del volume di ritmo e strumenti a percussione

19 Corsore SNARE

Regola il volume del rullante.

20 Corsore KICK

Regola il volume della grancassa di basso.

21 Corsore TOM

Regola il volume dei tom.

22 Corsore HI-HAT

Regola in volume degli hi-hat.

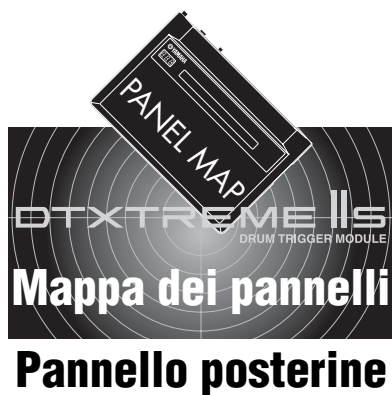
23 Corsore CYMBAL

Regola il volume dei piatti.

24 Corsore MISC

Regola il volume dei ritmi vari o suoni delle percussioni diversi da rullante, grancassa di basso, tom, hi-hat e piatti ride/crash.

NOTA Premere contemporaneamente il pulsante SHIFT e spostare i cursori da 19 a 24, per regolare il livello di emissione del riverbero o il livello di uscita del jack INDIVIDUAL OUTPUT per lo strumento corrispondente (pagina 27).



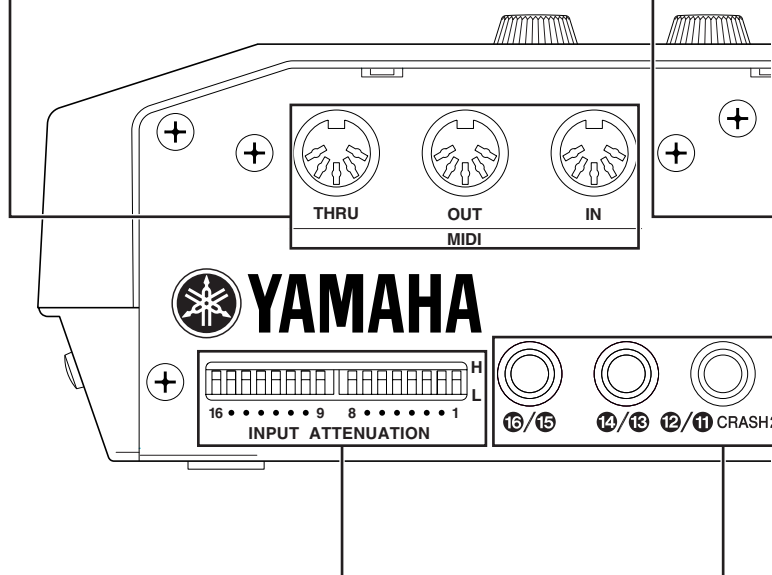
I/O MIDI

Terminali MIDI IN, OUT e THRU

Utilizzare i terminali MIDI per trasferire gli eventi MIDI tra il modulo DTXTREME II e un dispositivo esterno come un sequencer o un generatore sonoro per un sistema MIDI esteso (pagina 18).

Porta USB

Semplicemente collegando il modulo DTXTREME II a un computer con un unico cavo USB, è possibile trasferire gli eventi MIDI tra questi due dispositivi. Non sono necessari ulteriori cavi MIDI, un'interfaccia MIDI o una porta seriale sul computer (pagina 18).



Switch INPUT ATTENUATION

Ogni DIP switch corrisponde a un jack di ingresso trigger e regola il livello di sensibilità. Utile per il collegamento di pad e sensori di trigger con un segnale trigger più basso. Per aumentare il livello del segnale trigger, impostare il DIP switch in posizione **H**.

Da 9/10 KICK a 15/16

Ognuno di questi jack di ingresso del trigger è progettato per ricevere due segnali trigger separati provenienti da due pad mono (singoli) collegati, mediante un cavo a Y, a una presa audio stereo all'ingresso trigger e due prese mono alle estremità dei pad. Se il collegamento avviene mediante un cavo mono (cavo schermato con una presa audio mono ad ogni estremità), il segnale trigger verrà indirizzato solo agli ingressi con numero dispari (9, 11, 13, o 15). Vedere "Prodotti compatibili" (pagina 14) per informazioni sul pad consigliato per ciascun ingresso trigger.

Ingressi trigger

Uscite audio

Jack INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6

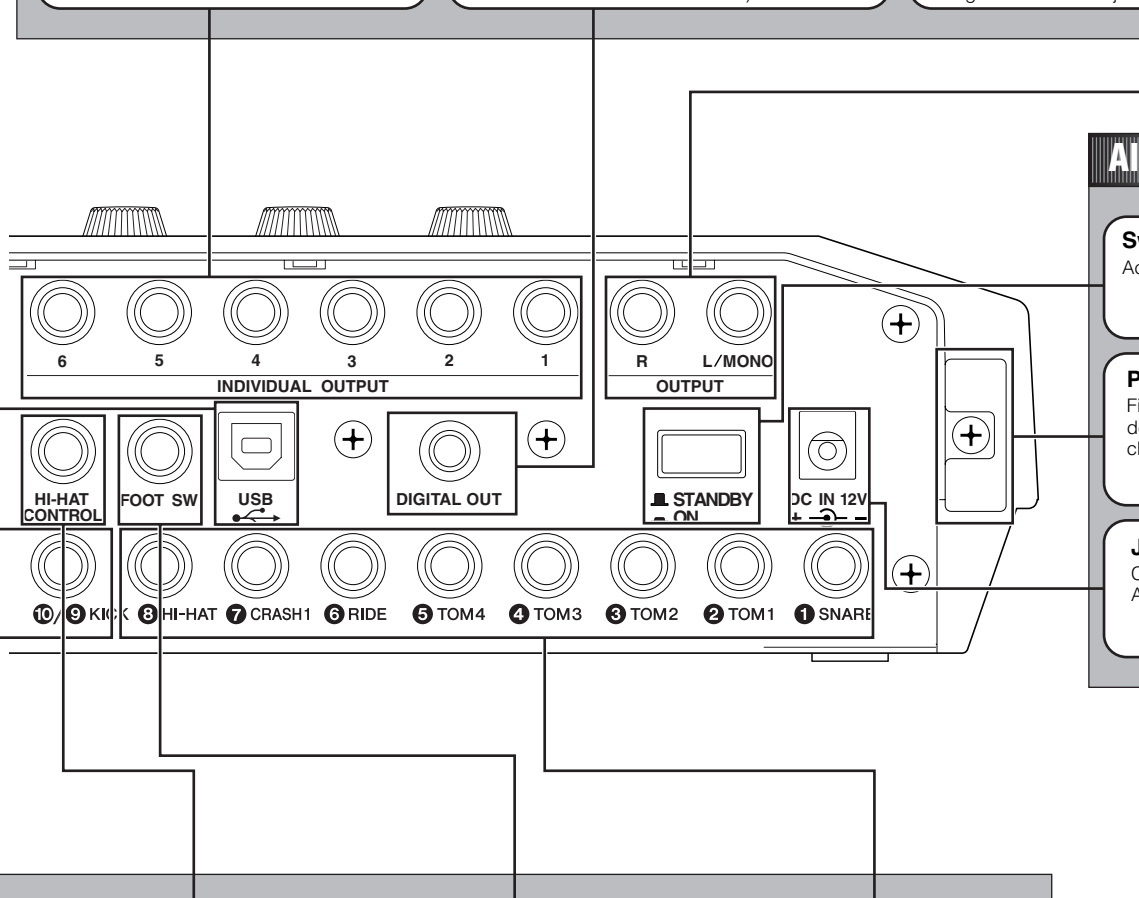
Ciascuno di questi jack può emettere separatamente qualsiasi voce di batteria (pagina 53) o suono di click (pagina 81); utile per inviare ogni segnale di strumento a un mixer esterno per prestazioni live o sessioni di registrazione.

Jack DIGITAL OUTPUT

Collegare a un ingresso digitale coassiale (S/P DIF) su un dispositivo audio esterno. Questo jack emette segnali audio stereo in formato digitale identici a quelli dei jack OUTPUT L/MONO e R, tuttavia tali segnali non vengono influenzati dall'impostazione del cursore del volume MAIN OUT **15** (il jack digitale emette sempre segnali audio a livello di volume massimo).

Jack OUTPUT L/MONO e R

Emette segnali sonori misti stereo del livello di linea dal modulo DTXTREME IIs verso le altre apparecchiature audio (amplificatori, mixer e così via). Utilizzare una coppia di cavi schermati con una presa audio da 1/4" in corrispondenza di una o entrambe le estremità. Se si desidera un'uscita stereo, collegare questi cavi a entrambi i jack, L/MONO e R. Se invece si desidera un'uscita mono, collegare solamente il jack L/MONO.



Alimentazione

Switch STANDBY/ON

Accende o spegne DTXTREME IIs.

Portacavo

Fissare il cavo di alimentazione DC dell'adattatore AC per impedire che la presa si allenti.

Jack DC IN

Collegare l'adattatore di corrente AC (PA-5C o PA-5D).

Jack HI-HAT CONTROL

Collegare un controller a pedale per hi-hat (Yamaha serie HH). Questo controller può essere utilizzato anche come controller MIDI (pagina 45).

Jack FOOT SW

Collegare un Foot Switch (Yamaha FC4 o FC5). Al foot switch è possibile assegnare varie funzioni (pagina 46).

Da **1** SNARE a **8** HI-HAT

Ognuno di questi jack per l'ingresso trigger è progettato per ricevere due segnali trigger separati provenienti da un pad stereo (doppio) collegato mediante un cavo stereo (cavo schermato con una presa audio stereo a ciascuna estremità. Se si collega un pad mono, è possibile utilizzare solo il segnale trigger generato dalla testa.

Impostazione

Pad e trigger

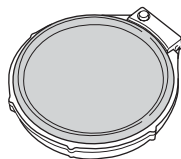
Prodotti compatibili

Il modulo DTXTREME II_s può essere utilizzato con qualsiasi pad Yamaha disponibile. Dato che ciascun pad è progettato per uno scopo specifico ed ha caratteristiche proprie, è necessario controllare quale prodotto è più adatto al collegamento a un ingresso trigger specifico del modulo DTXTREME II_s. Se si acquistano pad supplementari per il kit, consultare la tabella seguente per stabilire la perfetta compatibilità.

NOTA Per informazioni dettagliate sui pad Yamaha, consultare l'opuscolo relativo al modulo DTXTREME II_s o il sito Web Yamaha locale.

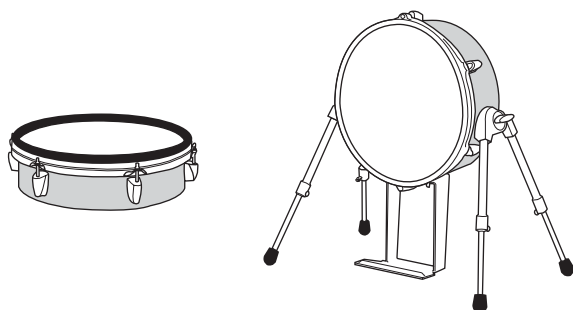
Drum Pad (TP100/TP120SD)

Nuova serie di drum pad che adotta una testa di gomma di ultima creazione. Se utilizzati per il rullante e i tom, questi pad possono produrre una variazione sonora continua mediante i sensori di posizione a tre zone. Questi pad utilizzano anche un nuovo controller dei pad per regolare il suono di rullante o tom (ad esempio la sintonizzazione) quando si suona il kit.



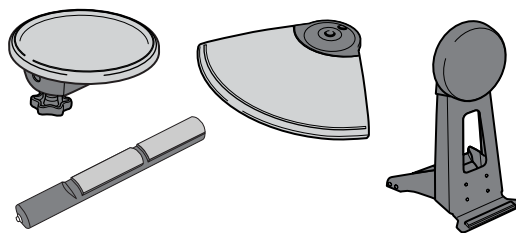
Pad di testa reale (Serie RHP/KP)

Questi pad sono dotati di un fusto del tamburo in betulla piegata e mogano, e una testa autentica, proprio come quella delle batterie acustiche. Questa serie include tre diversi pad per grancassa di basso, rullante e tom ed è specificamente ideata per l'uso con i sistemi di batteria Yamaha.



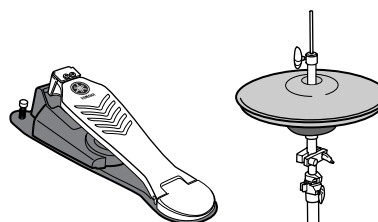
Pad in gomma (serie TP/PCY/KP/BP)

Linea standard di pad di batteria e trigger realizzati in gomma. Oltre ai tradizionali pad di trigger singoli e doppi (i pad doppi hanno un rim switch), sono disponibili anche molti nuovi pad con sensore di posizione a tre zone. Questi pad sono utili per attivare i pad song o commutare un drum kit o una song in modalità Chain Play.



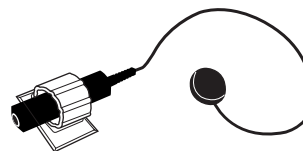
Controller hi-hat (serie HH/RHH)

Indispensabile per il lavoro hi-hat fine con un drum kit del modulo DTXTREME II_s. Scegliere la combinazione preferita di piatti e pedale hi-hat, come il controller serie HH e il pad serie TP. È anche possibile scegliere un vero piedistallo hi-hat (ad esempio, Yamaha serie HS) e un pad RHH130 con sensore di posizione a due zone.



Trigger della batteria (serie DT)

Questi pickup di trigger sono progettati per l'applicazione a batterie acustiche allo scopo di espandere le funzionalità del drum kit acustico con i suoni elettronici del modulo DTXTREME II_s. Ogni pickup può produrre un singolo trigger. Tenere presente che se si applicano due drum trigger a un singolo rullante non si ottiene lo stesso effetto offerto da un pad di trigger doppio.



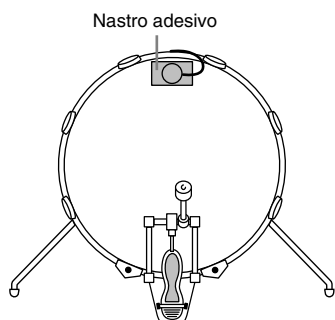
Collegamento dei trigger della batteria

Per utilizzare una batteria acustica come dispositivo di trigger, è necessario applicare un trigger della batteria Yamaha serie DT. Rispettare le seguenti precauzioni e applicare il trigger in modo corretto come descritto negli schemi sotto riportati.

- Rimuovere prima di tutto la polvere o lo sporco oleoso dalla testa della batteria o dal fusto del tamburo nel punto in cui si intende attaccare il sensore utilizzando un panno inumidito con acqua o alcool (non utilizzare solventi chimici), quindi applicare il sensore.
- Coprire il sensore e il cavo con il nastro adesivo per impedire che possa staccarsi a causa delle vibrazioni della batteria.
- Se la testa della batteria viene sintonizzata per produrre un suono sostenuto oppure vibrazioni irregolari, potrebbe verificarsi il doppio triggering. In tal caso, modificare la sintonizzazione oppure escludere il suono della testa per evitare inutili vibrazioni. Si raccomanda di utilizzare un ring mute (sordina ad anello).

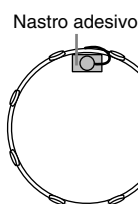
Collegamento della grancassa di basso

Applicare l'estremità del sensore del trigger sulla parte da colpire in prossimità del rim. Assicurarsi che il sensore non entri in contatto con il rim.



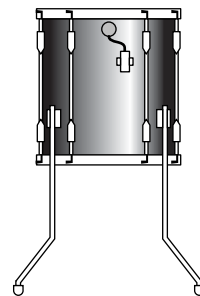
Collegamento del rullante

Applicare l'estremità del sensore del trigger sulla parte da colpire in prossimità del rim, all'estremità opposta rispetto al batterista. Assicurarsi che il sensore non entri in contatto con il rim.



Collegamento di un tom

Applicare l'estremità del sensore del trigger sul fusto in prossimità del rim. Assicurarsi che il sensore non sia a contatto con il rim o con altri componenti del drum kit (rullante, altri tom, strumenti a percussione e così via).



Scollegamento dei trigger dalla batteria

Il trigger deve essere scollegato durante la sostituzione della testa della batteria. Prima di rimuovere la testa, staccare l'estremità del sensore del trigger con cautela utilizzando un coltello o un oggetto simile. Prestare attenzione a non tirare il cavo.

NOTA Durante la riapplicazione del sensore, rimuovere completamente tutti i residui del vecchio nastro e riapplicare il sensore utilizzando il nastro adesivo nuovo. Tali residui potrebbero provocare problemi legati alla sensibilità del trigger (nessun trigger, trigger di scarsa qualità, doppi trigger e così via).

Collegamenti dei trigger

Facendo riferimento alla tabella seguente, collegare ciascun pad al jack di ingresso del trigger appropriato sul pannello posteriore del modulo DTXTREME IIs. I nomi sono stampanti accanto a ciascun jack, cosa che semplifica i collegamenti dei pad.

Schema di abbinamento pad-ingressi

S=Si, N=No

		Ingresso trigger	1 Snare	2, 3, 4, 5 Tom	6, 7 Cymbal	8 Hi-Hat	9/10 Kick (Basso)	11/12-15/16 Piatti e altri
		Configurazioni rim	switch e piezo	switch e piezo semplice	solo switch	solo switch	solo piezo	solo piezo
		rilevamento 3 zone	S	S	S	S	N	N
		Compatibilità controller pad	S	S	N	N	N	N
Nuovo	N. modello	Nome modello	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	■	■	(■)	■	(▲)	▲
✓	TP100	Tom Pad	●	●	(●)	(●)	(▲)	▲
✓	TP120SD	Snare Pad	●	●	(●)	(●)	(▲)	▲
	RHP80	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
	RHP100	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
	RHP120	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
	RHP120SD	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
✓	RHH130	Hi-hat Pad	(■)	(■)	(■)	●	(▲)	(▲)
	PCY10	Cymbal Cap Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY60	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY65	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY65S	Cymbal Pad	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	▲
	PCY80	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY80S	Cymbal Pad	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	▲
✓	PCY130	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
✓	PCY130S	Cymbal Pad	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	▲
✓	PCY150S	Cymbal Pad	(●)	(●)	●	(●)	(▲)	▲
	KP60	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	KP65	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	KP80	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	KP80S	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	KP120	Real Kick Head Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	BP80	Bar Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(■)	■
	DT10	Drum Trigger	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	DT20	Drum Trigger	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	DT30	Drum Trigger	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	HH80A	Hi-hat Controller						
	HH60	Hi-hat Controller						
	HH65	Hi-hat Controller						

●..... Tre voci disponibili dal pad, dal rim 1 e dal rim 2.

■..... Due voci disponibili dal pad e dal rim.

▲..... Una voce disponibile dal pad.

* Le combinazioni tra parentesi indicano che non c'è corrispondenza con la voce preimpostata.

NOTA Un controller hi-hat della serie HH collegato al jack FOOT SW può essere utilizzato come secondo pedale di basso (pagina 46).

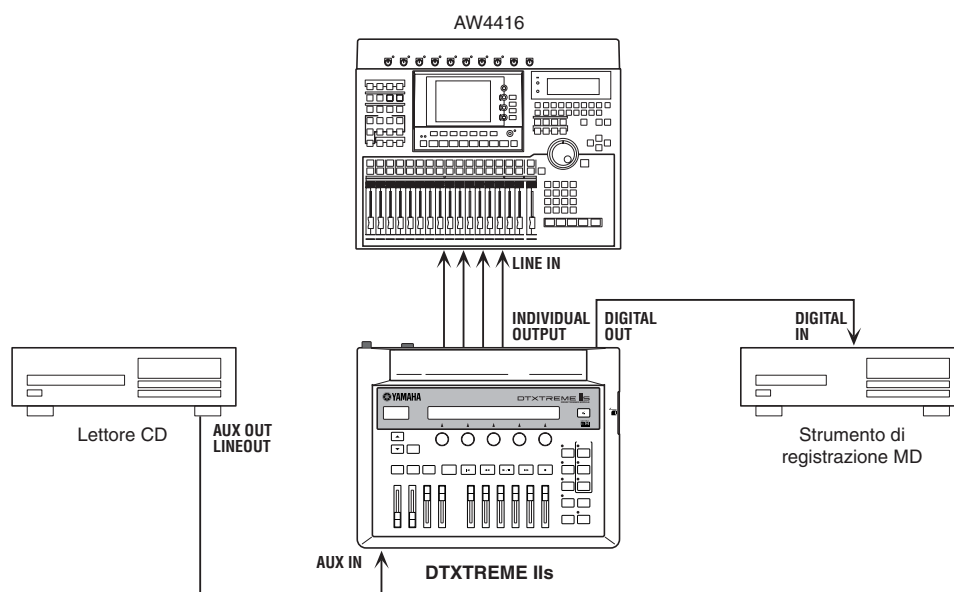
NOTA Per i jack di ingresso trigger collegati ai trigger della batteria, impostare i relativi switch INPUT ATTENUATION in posizione **H** (altrimenti, in posizione **L**) e impostare la sensibilità del trigger per il trigger della batteria (pagina 36).

Periferiche

In aggiunta al sistema di triggering incorporato, il modulo DTXTREME II_s è dotato anche di un generatore sonoro MIDI, un sequencer e di funzioni di mixer con vari effetti. Questo sistema “tutto in uno” permette di utilizzare DTXTREME II_s subito dopo aver effettuato le connessioni dei pad e aver acceso il sistema. Cosa più importante, il sistema può essere facilmente espanso con altre periferiche dato che lo strumento supporta vari tipi di collegamento. Qui sono rappresentati alcuni collegamenti audio e MIDI tipici per illustrare come adattare il sistema DTXTREME II_s all'ambiente di lavoro specifico.

Collegamenti audio

Quando si registrano le performance su un drum kit DTXTREME II_s o si inviano i suoni a un mixer, collegare le apparecchiature come illustrato di seguito (Yamaha AW4416 funziona in entrambe le situazioni come mixer e strumento di registrazione):



I jack OUTPUT (L/MONO e R) e INDIVIDUAL OUTPUT (da 1 a 6) producono segnali audio del livello di linea indipendentemente dal collegamento delle cuffie. Questi jack sono di tipo audio mono. Per effettuare i collegamenti audio tramite questi jack, utilizzare cavi con una presa audio mono per il modulo DTXTREME II_s e una presa appropriata per l'altro dispositivo.

Utilizzare i jack OUTPUT (L/MONO e R) per l'uscita stereo. Se l'altro dispositivo ha un ingresso mono, utilizzare solo il jack L/MONO.

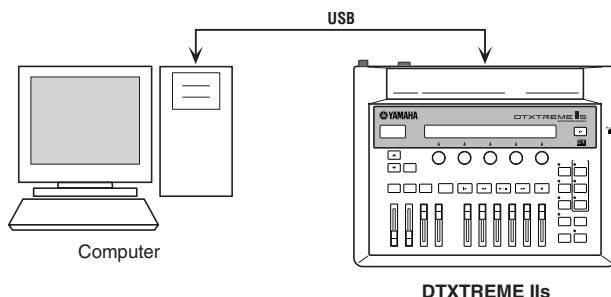
Collegare una serie di cuffie al jack PHONES per il monitoraggio dell'uscita stereo (identica a quella dei jack OUTPUT). Le uscite sonore dei jack INDIVIDUAL OUTPUT non possono essere ascoltate dalle cuffie collegate al jack PHONES.

Il terminale DIGITAL OUTPUT consente l'emissione del segnale stereo come audio digitale su un dispositivo audio provvisto di ingresso digitale coassiale (S/PDIF). L'uscita stereo dal jack DIGITAL OUTPUT è identica all'uscita dai jack OUTPUT.

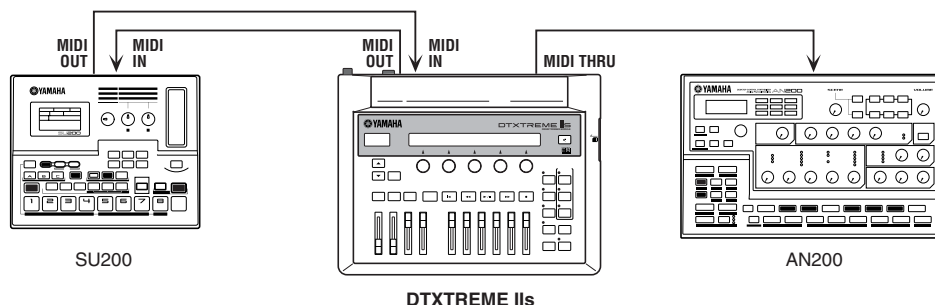
I segnali audio esterni verso AUX IN possono essere monitorati insieme ai suoni del modulo DTXTREME II_s tramite le cuffie collegate al jack PHONES (pagina 75) e possono essere registrati come campioni della forma d'onda per una voce della batteria supplementare (pagina 83). In entrambi i casi è possibile regolare il livello dell'ingresso AUX IN tramite il controllo AUX IN VOL.

Collegamenti MIDI

Il modulo DTXTREME II_s è dotato di porte USB e MIDI (IN/OUT/THRU) che possono essere utilizzate per trasferire gli eventi MIDI a/dai dispositivi provvisti di interfaccia MIDI.



La porta USB consente il trasferimento bidirezionale degli eventi MIDI tra il modulo DTXTREME II_s e un personal computer utilizzando un unico cavo USB. Tramite una connessione USB è possibile registrare l'esecuzione sul drum kit e addirittura riprodurre la song dello strumento con il software sequencer MIDI sul PC. Inoltre, è possibile eseguire il generatore sonoro interno del modulo DTXTREME II_s con una sequenza MIDI dal computer o catturarla sullo strumento come song DTXTREME II_s.



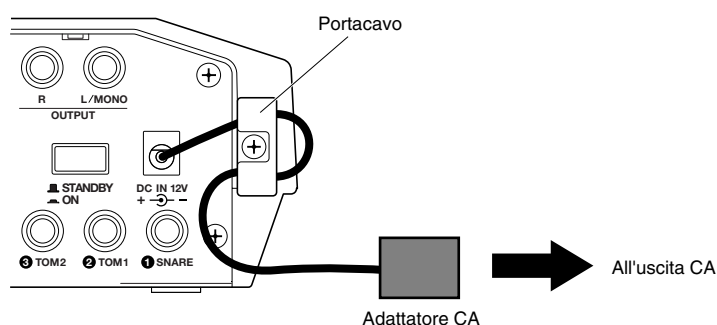
Le porte MIDI offrono un modo per trasferire gli eventi MIDI. Utilizzare MIDI OUT per eseguire un modulo sonoro esterno con un drum kit o una song di DTXTREME II_s. Utilizzare MIDI IN per controllare il generatore sonoro interno da un dispositivo esterno. È possibile utilizzare MIDI THRU per collegare un modulo sonoro esterno supplementare, controllandolo da un controller MIDI collegato a MIDI IN. Se si desidera condividere un modulo sonoro esterno con DTXTREME II_s e un controller esterno, collegare il controller a MIDI IN, collegare il modulo a MIDI OUT e utilizzare la funzione di unione di MIDI (pagina 79).

NOTA Non è possibile utilizzare contemporaneamente le porte USB e MIDI. Quando si collega il cavo USB a DTXTREME II_s, le porte MIDI vengono disattivate automaticamente. Se si effettuano collegamenti MIDI e USB allo stesso tempo, i dispositivi esterni collegati alla porta MIDI non funzioneranno. Tuttavia, se si desidera effettuare un collegamento USB temporaneo, è possibile tenere collegati i dispositivi MIDI al modulo DTXTREME II_s, dato che il collegamento USB non influenza né danneggia i dispositivi MIDI.

Alimentazione

Collegamento all'alimentazione

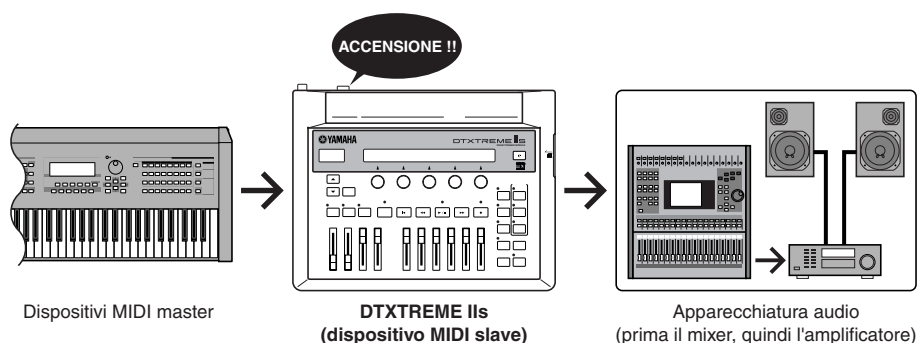
Assicurarsi che l'interruttore STANDBY/ON del modulo DTXTREME IIs sia in posizione STANDBY. Inserire l'adattatore dell'alimentazione AC nel jack DC IN sul pannello posteriore del modulo DTXTREME IIs. Fissare il cavo di alimentazione al portacavo per impedire che la spina dell'adattatore si allenti. Collegare l'adattatore a una presa AC.



Utilizzare sempre l'adattatore di alimentazione AC fornito con il prodotto (PA-5C o PA-5D). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può causare malfunzionamenti o danni al modulo DTXTREME IIs. Inoltre, nel caso in cui DTXTREME IIs non venga utilizzato per un lungo periodo di tempo, si raccomanda di scollegare l'adattatore di alimentazione dalla presa di corrente.

Procedura di accensione

Quando tutti i collegamenti necessari (trigger, audio, MIDI) sono stati completati, abbassare tutti i comandi del volume del modulo DTXTREME IIs e delle altre apparecchiature audio collegate. Accendere il sistema in ordine di flusso dei segnali audio (prima il mixer, quindi l'amplificatore o gli altoparlanti).



Viene visualizzata la schermata iniziale e successivamente la pagina relativa alla modalità PLAY. Ora potete iniziare a suonare.

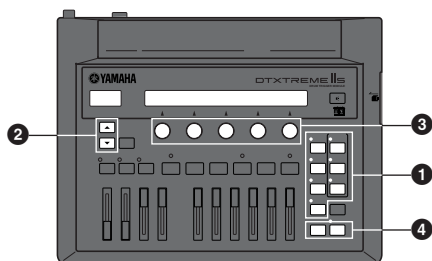
KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
Kit name	Songname	♩=107	4/4	♪

Se siete pronti, andate alla pagina successiva per una spiegazione dettagliata di come utilizzare il sistema DTXTREME IIs.

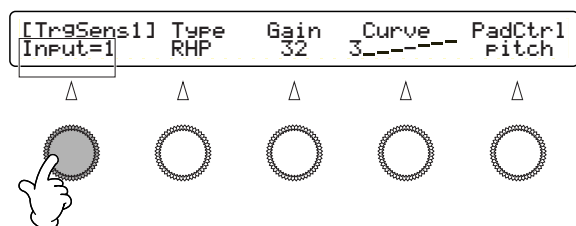
NOTA Quando il sistema viene spento, è necessario prima di tutto abbassare i comandi del volume per le apparecchiature audio collegate, quindi spegnere i dispositivi seguendo l'ordine inverso del flusso di segnali audio.

Operazioni principali

Tutte le operazioni del modulo DTXTREME IIs vengono eseguite utilizzando i vari controlli dei pannelli e i due display. Questa sezione spiega come utilizzare i controlli.



- ❶ Il modulo DTXTREME IIs è dotato di sette modalità funzione. È possibile selezionare ciascuna modalità premendo semplicemente il pulsante corrispondente. Un indicatore luminoso mostra la modalità corrente attiva. Quando si accende il modulo o si esce dalle altre sei modalità, DTXTREME IIs entra in modalità PLAY e si accende il relativo indicatore (non è possibile uscire da questa modalità base).
- ❷ Utilizzare i pulsanti di pagina (▲/▼) per scorrere le pagine di impostazione disponibili (schermate LCD).
- ❸ Dietro il display LCD vi sono cinque manopole. Ciascuna di esse corrisponde a un parametro visualizzato sopra, sullo schermo LCD e può essere utilizzata per impostare il valore. Per avanzare rapidamente o saltare tra i valori disponibili, tenere premuto il pulsante SHIFT e contemporaneamente ruotare la manopola appropriata. Quando si modifica un drum kit e si desidera impostare gli stessi parametri per target diversi (ingressi trigger da 1 a 16 e così via), è possibile utilizzare la prima manopola di controllo a sinistra per cambiare target senza cambiare la schermata in cui ci si trova.



- ❹ Se si utilizza una pagina specifica o si esegue una determinata operazione e l'indicatore ENTER/YES lampeggia, significa che è necessario rispondere YES o NO. Premere semplicemente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione oppure il pulsante EXIT/NO per annullarla.

Anche la pressione del pulsante STORE per salvare i dati modificati fa lampeggiare l'indicatore ENTER/YES. In questo caso, premere il pulsante ENTER/YES per salvare i dati o premere il pulsante EXIT/NO per annullare il salvataggio.

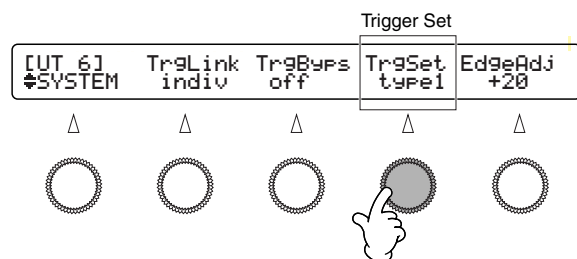
NOTA Dato che la maggior parte delle impostazioni viene salvata automaticamente nella memoria del modulo DTXTREME IIs, non è necessario eseguire il salvataggio a meno che non venga richiesto.

Sostanzialmente, questo è tutto ciò che è necessario sapere per iniziare a lavorare e a suonare con DTXTREME IIs. Tutte le operazioni critiche sono precedute da un display in cui viene richiesta una conferma, in modo che sia possibile annullare l'operazione, se opportuno. Prima di poter iniziare davvero a suonare con DTXTREME IIs è comunque necessario eseguire un'impostazione importante. Ecco un'occasione per mettere in pratica alcune delle cose appena imparate...

Abbinamento degli ingressi trigger con i pad collegati

Dato che ciascun drum pad ha caratteristiche proprie, è necessario impostare correttamente gli ingressi trigger per sfruttare al meglio i pad collegati. Il modulo DTXTREME IIs è dotato di sei diverse serie di trigger per combinazioni di pad tipiche. Selezionare la serie che si adatta meglio al drum kit specifico.

1. Premere il pulsante UTILITY. Quindi premere il pulsante di pagina (▼) varie volte finché viene visualizzata la pagina [UT 6] SYSTEM TRIGGER.
2. Selezionare una serie di trigger (TrgSet) tra i sei preimpostati. Se il modulo DTXTREME IIs è stato acquistato con un set di pad raccomandato, una delle sei preimpostazioni (da type1 a type6) si adatterà perfettamente alla configurazione specifica.



		Set di trigger					
Jack ingresso trigger		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
TOM3	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	RHH 130	RHH 130	any TP	any TP	any TP
KICK	9	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
(riservato)	10	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
CRASH2	11	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
(riservato)	12	any TP					
(riservato)	13	any PCY					
(riservato)	14	any TP					
(riservato)	15	any TP					
(riservato)	16	any TP					

NOTA “Any(qualsiasi)” pad specificato non produrrà sempre tutti i suoni disponibili.
Per ulteriori informazioni, vedere “Collegamenti dei trigger” (pagina 16).

3. Al termine di questa impostazione, premere il pulsante EXIT/NO e tornare alla modalità PLAY.

A questo punto è possibile iniziare a suonare con il drum kit DTXTREME IIs. Passare alla Sezione Riproduzione per conoscere le funzioni relative alle performance del modulo DTXTREME IIs.

NOTA Le serie di trigger preimpostate (da type1 a type6) vengono utilizzate per i kit preimpostati (da P1 a P90). Quando si suona uno dei kit utente (da U1 a U40 o da C1 a C99), utilizzare il proprio set di trigger copiato da una preimpostazione o creato ex novo. Per ulteriori dettagli, vedere Impostazioni dei trigger (pagina 36).

Sezione Play

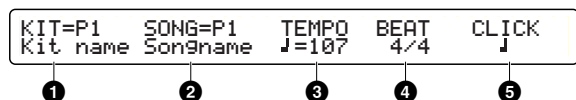
All'accensione, DTXTREME IIs entra sempre in modalità Play. In modalità Play è possibile iniziare a lavorare o suonare con il modulo DTXTREME IIs semplicemente selezionando un drum kit o una song da eseguire (o modificare in altre modalità). In modalità Play sono accessibili anche altre funzioni relative alle performance. È possibile suonare un drum kit qualsiasi scelto tra 90 kit preimpostati (da P1 a P90) e 40 kit utente (da U1 a U40) che possono essere creati e salvati nella memoria del modulo DTXTREME IIs. Inoltre, è possibile selezionare una song principale da una gamma di song preimpostate (i codici delle song cominciano con P, Q e R) e 32 song utente che possono essere registrate nella memoria del modulo DTXTREME IIs (pagina 60). Utilizzando una memory card per salvare i kit (da C1 a C99), in pratica è possibile avere a disposizione un numero illimitato di drum kit. Utilizzare qualsiasi combinazione di drum kit e song per esercitazioni, jam session e così via. È persino possibile creare un complesso assolo di batteria controllando la riproduzione di un massimo di quattro song utilizzando i pad (vedere Pad song, pagina 25).

Questa sezione descrive alcune funzioni della modalità Play come ad esempio:

- Elementi base
- Controlli della riproduzione
 - Riproduzione del click
 - Riproduzione di una song
 - Cursori
- Funzione Tap Tempo
- Funzione Groove Check
- Funzione Chain

Elementi base

Da questa schermata predefinita è possibile selezionare e impostare parametri base come drum kit, song, tempo, beat e numero di click. Questi parametri possono essere modificati a piacere mentre si suona il drum kit, il click o la song.



1 KIT

Consente la selezione di un drum kit. Vengono visualizzati il nome e il numero del drum kit selezionato. I kit preimpostati vanno da P1 a P90; i kit utente da U1 a U40. I kit da C1 a C99 sono kit utente memorizzati sulla memory card. Essi sono disponibili solo quando si inserisce una card appropriata nello slot CARD; altrimenti, in corrispondenza di questi numeri, viene visualizzato il messaggio “No Card”.

❑ **Impostazioni:** P01~P90, U01~U40, C01~C99

2 SONG

Selezionare la song principale desiderata da suonare con il drum kit corrente. Vengono visualizzati il nome e il numero della song selezionata. I numeri di song, che iniziano con le lettere P, Q e R, corrispondono a song preimpostate. Le song P sono demo, le song Q sono adatte per l'esercitazione, le song R sono pad song e le song da U1 a U32 sono song utente. Le song utente da C1 a C99 sono memorizzate sulla memory card. Esse sono disponibili solo quando si inserisce una card appropriata nello slot CARD; altrimenti, in corrispondenza di questi numeri viene visualizzato il messaggio “No Card”.

❑ **Impostazioni:** Song utente o preimpostata

3 TEMPO

Permette di impostare il tempo di riproduzione della song o del click.

❑ **Impostazioni:** 30~300

NOTA Il TEMPO non è regolabile quando viene visualizzato “J=ext” o, in altre parole, quando DTXTREME II è sincronizzato su un clock esterno (pagina 82).

NOTA Dato che ogni song contiene informazioni sul tempo di riproduzione, l'impostazione del tempo potrebbe essere sovrascritta quando si avvia o si seleziona una song o si azzerla la posizione di riproduzione all'inizio della song. Se questo risulta scomodo, è possibile ignorare il tempo nativo della song, dando priorità all'impostazione personalizzata del tempo (pagina 82).

4 BEAT

Permette di impostare il tempo in battuta della song o del click.

❑ **Impostazioni:** 1/4~16/4, 1/8~16/8, 1/16~16/16

NOTA Se l'impostazione del beat è diversa da quella nativa della song, il numero di click specificato con CLICK 5 non corrisponde a ogni primo beat della misura. Non si tratta di un malfunzionamento, piuttosto di una tecnica utile per il conteggio in una frase difficile, ad esempio utilizzando un contatore da 3/8 per una song 4/4. Il numero di click e il beat si sincronizzano quando si azzerla la posizione di riproduzione all'inizio della song o quando l'impostazione del beat nativo della song cambia durante la riproduzione.

5 CLICK

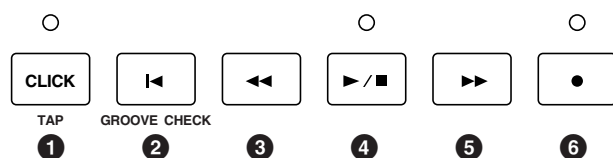
Permette di regolare il beat del metronomo (numero di click).

❑ **Impostazioni:** Per impostare il BEAT 4 a 3/8, 6/8, 9/8, 12/8, 15/8:
nota da 1/4 puntata, nota da 1/8, nota da 1/16
Per altre impostazioni del beat BEAT 4 :
Nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

NOTA È possibile specificare il suono del click e il jack di uscita (pagina 81).

Controlli della riproduzione

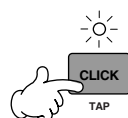
Utilizzare il controllo di trasporto per riprodurre la song o il click.



Riproduzione del click

È possibile eseguire il click del metronomo da solo o in sincronia con la song corrente.

1. Premere il pulsante **CLICK** 1 per avviare la riproduzione del click al tempo corrente. L'indicatore del click lampeggerà per questo tempo.



Spia lampeggiante di colore rosso alla prima battuta della misura
Spia lampeggiante di colore verde alle rimanenti battute della misura

2. Premere nuovamente il pulsante **CLICK** per interrompere il click del metronomo.

NOTA Se si preme il pulsante **CLICK** durante la riproduzione della song, il suono del click sarà riprodotto a tempo con la song. Se si inizia la riproduzione della song mentre si esegue il click, il click inizierà in sincrono con la riproduzione della song.

Riproduzione di una song

Oltre al controllo base start/stop della song, DTXEXTREME II[®] permette di controllare la modalità di esecuzione della song, quale parte viene eseguita e così via.

Controllo per il trasporto

1. Premere il pulsante **Start/Stop** 4 per avviare la riproduzione della song corrente. Si accende anche l'indicatore **Start/Stop**.
2. Premere nuovamente il pulsante **Start/Stop** per interrompere la riproduzione. L'indicatore **Start/Stop** si spegne. Premendo nuovamente il pulsante **Start/Stop**, la riproduzione riprende dal punto in cui è stata interrotta.

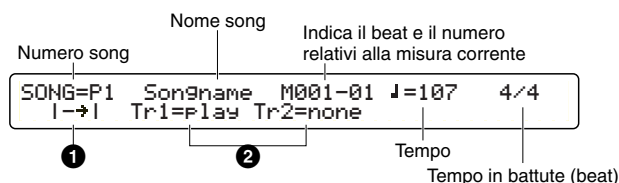
Quando la song è interrotta, è possibile utilizzare i seguenti pulsanti di trasporto per spostare il punto di riproduzione:

- 2 **Reset** — all'inizio della song.
- 3 **Rewind** — al primo beat della misura precedente.
- 4 **Forward** — al primo beat della misura successiva.

NOTA È possibile utilizzare il pulsante **Record** 6 quando si inizia a registrare una song utente (pagina 60).

Impostazioni delle song

Per impostazioni specifiche, è possibile passare al display delle impostazioni dal display predefinito premendo il pulsante **Page** (▼). Qui è possibile specificare in che modo eseguire ciascuna traccia e verificare altre informazioni relative alla song.



NOTA Le informazioni sulla song sono visualizzate nella riga superiore del display. La song contiene le impostazioni di tempo e beat. È possibile cambiarle temporaneamente dalla schermata predefinita.

1 Metodo di riproduzione

Determina in che modo viene riprodotta la song. Nella riproduzione normale, la song viene eseguita dall'inizio alla fine e si interrompe automaticamente. Nella riproduzione ripetuta la song viene eseguita dall'inizio alla fine finché non viene interrotta manualmente.

- **Impostazioni:** I → I (riproduzione normale),
I ↔ I (riproduzione ripetuta)

2 TRACK 1 & TRACK 2

Determina se tracce specifiche della song vengono riprodotte o escluse. Se una traccia è vuota, viene visualizzato "none" e non è possibile cambiare l'impostazione.

- **Impostazioni:** play, mute

Informazioni sulle song

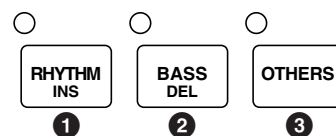
Una song è composta da due tracce di sequenza (Traccia 1 e 2) e da dati di intestazione. I dati di intestazione all'inizio della song contengono informazioni generali sulla song quali il tempo, il beat, il tempo in battute, i cambiamenti di programma e il volume per ciascun canale MIDI. I dati vengono caricati automaticamente quando si seleziona una song. Ciascuna traccia di sequenza può contenere informazioni sulla performance per i canali MIDI da 1 a 16, così come per i sequencer MIDI convenzionali. Quando si avvia la riproduzione di una song, questi dati vengono inviati al generatore sonoro incorporato di DTXTREME IIs, in modo che i suoni possano essere riprodotti.

	Dati intestazione	Dati (canali MIDI da 1 a 16)
TR1 (traccia 1)	 tempo programma ecc.	
TR2 (traccia 2)	 	

Ciascuna song può essere riprodotta come song principale o pad song. Una song principale viene selezionata nella schermata predefinita e riprodotta con i pulsanti di controllo per il trasporto. Una pad song è una song assegnata a un ingresso trigger e avviata o interrotta colpendo un pad impostato specificamente per tale controllo. Ogni drum kit può contenere pad song come parte del programma sonoro (pagina 40) e con i pad song vengono forniti alcuni kit preimpostati. Dato che DTXTREME IIs può riprodurre una song principale e fino a quattro pad song alla volta, è possibile suonare una frase di chitarra o di un ottone accordato colpendo i pad durante la riproduzione del drum kit insieme alla song principale.

Parti della riproduzione

I pulsanti di selezione della parte consentono di attivare o disattivare la riproduzione di una parte specifica (canale MIDI) nella song. Ad esempio, è possibile escludere la parte ritmica di una song e suonarla personalmente sui pad oppure suonare solo in accompagnamento alle parti di basso oppure improvvisare insieme a un bassista con tutte le altre parti di accompagnamento attivate. Gli indicatori per i seguenti pulsanti mostrano che la parte corrispondente è attivata (illuminato) o disattivata (spento). La parte viene alternativamente attivata o disattivata ogni volta che si preme il pulsante corrispondente.



1 Pulsante RHYTHM/INS

Attiva o disattiva la riproduzione della parte ritmica (canale MIDI 10) nella traccia 1 della song. La parte ritmica nella traccia 2 non viene influenzata.

2 Pulsante BASS/DEL

Attiva o disattiva la riproduzione della parte di basso (canale MIDI 3) nella song.

3 Pulsante OTHERS

Permette di attivare o disattivare la riproduzione delle altre parti, diverse dalla parte ritmica e dalla parte di basso.

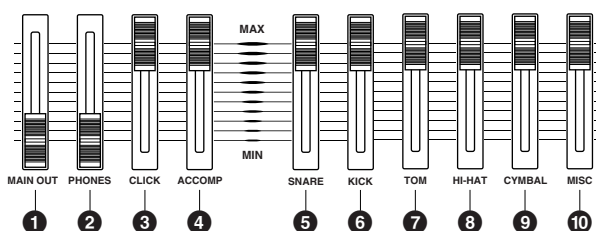
NOTA Il modulo DTXTREME IIs utilizza il canale MIDI 10 per la parte ritmica, il canale 3 per la parte di basso e i restanti canali (1, 2, da 4 a 9, da 11 a 16) per le altre parti. Quando i pulsanti di selezione della parte vengono utilizzati per disattivare le parti, i dati della performance sui canali MIDI corrispondenti (inclusi i dati di MIDI IN o della porta USB) non saranno inviati al generatore sonoro incorporato.

Cursori

Il modulo DTXTREME II incorpora un mixer semplice ma potente. Sono disponibili dieci cursori sul pannello superiore per regolare il bilanciamento del volume, l'effetto riverbero e i livelli delle uscite individuali.

Regolazione del bilanciamento del volume

I seguenti cursori consentono di controllare il bilanciamento del volume tra gli strumenti ritmici nel drum kit e controllare il bilanciamento del volume tra il drum kit, l'accompagnamento e i suoni di click. È possibile regolare il volume delle uscite dei suoni stereo misti indipendentemente dai jack OUTPUT e dalla cuffie.



1 Cursore MAIN OUT

Regola il volume di uscita dei suoni stereo misti per i jack OUTPUT (L/MONO & R) e DIGITAL OUT.

2 Cursore PHONES

Regola il volume di uscita dei suoni stereo misti per il jack PHONES. Il segnale stereo identico può essere regolato in modo indipendente dal cursore MAIN OUT 1.

3 Cursore CLICK

Regolare il volume di uscita del suono del click dal jack di uscita specificato (pagina 81).

4 Cursore ACCOMP

Regola il volume dell'uscita delle parti di accompagnamento (diverse dal canale MIDI 10) nella song. Questo consente di regolare il bilanciamento del volume tra il drum kit e le parti di accompagnamento quando si suona il drum kit e si riproduce la song.

5 Cursore SNARE

Permette di controllare il volume di uscita del rullante.

6 Cursore KICK

Permette di controllare il volume di uscita della grancassa di basso.

7 Cursore TOM

Permette di regolare il volume di uscita dei tom.

8 Cursore HI-HAT

Permette di regolare il volume di uscita degli hi-hat.

9 Cursore CYMBAL

Permette di regolare il volume di uscita di altri piatti (ride, crash e così via).

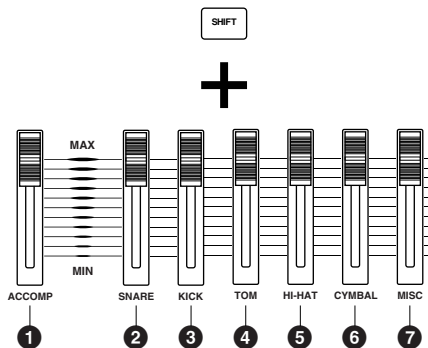
10 Cursore MISC

Permette di regolare il volume di uscita dei suoni ritmici diversi da quelli elencati sopra.

NOTA Ogni cursore sul pannello superiore funziona come il fader in un mixer. In particolare è possibile regolare il volume di ciascuna parte di accompagnamento come dati di song (pagina 72) e il volume di ciascun suono di batteria o percussioni come dati della voce di batteria (pagina 49). È quindi possibile utilizzare i cursori ACCOMP e MISC per regolare il volume generale delle parti restanti e mantenere il bilanciamento del volume specificato nella song e nel drum kit.

Regolazione dell'effetto di riverbero

È possibile controllare la quantità di riverbero (effetto di sistema) applicata a uno strumento ritmico spostando il cursore di volume corrispondente tenendo premuto il pulsante SHIFT. I relativi cursori devono essere impostati correttamente per controllare prima il riverbero (pagina 75).



1 Pulsante SHIFT + cursore ACCOMP/REVERB

Permette di regolare il livello di ritorno principale dell'effetto di riverbero.

2 Pulsante SHIFT + cursore SNARE

Permette di regolare il livello di riverbero sul rullante.

3 Pulsante SHIFT + cursore KICK

Permette di regolare il livello di riverbero sulla grancassa di basso.

4 Pulsante SHIFT + cursore TOM

Permette di regolare il livello di riverbero sui tom.

5 Pulsante SHIFT + cursore HI-HAT

Permette di controllare il livello di riverbero sugli hi-hat.

6 Pulsante SHIFT + cursore CYMBAL

Permette di regolare il livello di riverbero su altri piatti (ride, crash e così via).

7 Pulsante SHIFT + cursore MISC

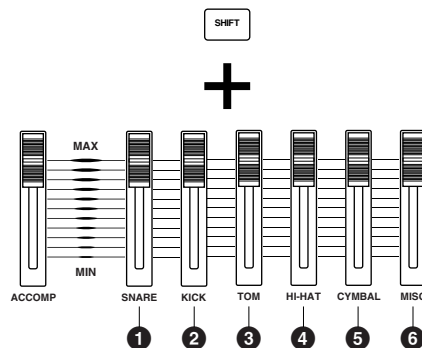
Permette di regolare il livello di riverbero sugli altri suoni ritmici, diversi da quelli elencati sopra.

NOTA Tenere presente che le varie impostazioni descritte sono interdipendenti; la modifica di un'impostazione può non avere l'effetto previsto. Ad esempio, il riverbero potrebbe essere minimo o nullo se si imposta un valore troppo basso per un livello di mandata del riverbero di una voce di batteria (pagina 53) o se il livello di mandata principale o il livello di ritorno al riverbero di sistema (pagina 57) è troppo basso.

Regolazione dei livelli delle uscite individuali

È possibile controllare il livello di uscita dai jack INDIVIDUAL OUTPUT (da 1 a 6) tenendo premuto il pulsante SHIFT e spostando contemporaneamente il cursore del volume appropriato. I relativi cursori devono essere impostati correttamente per controllare prima i livelli di uscita individuali (pagina 53).

NOTA I suoni di batteria indirizzati alle uscite individuali sono esclusi dal mix stereo e quindi non vengono emessi dalle uscite stereo (PHONES, OUTPUT L&R, DIGITAL OUT).



1 Pulsante SHIFT + cursore SNARE

Permette di regolare il livello di uscita per INDIVIDUAL OUTPUT 1.

2 Pulsante SHIFT + cursore KICK

Permette di regolare il livello di uscita per INDIVIDUAL OUTPUT 2.

3 Pulsante SHIFT + cursore TOM

Permette di regolare il livello di uscita per INDIVIDUAL OUTPUT 3.

4 Pulsante SHIFT + cursore HI-HAT

Permette di regolare il livello di uscita per INDIVIDUAL OUTPUT 4.

5 Pulsante SHIFT + cursore CYMBAL

Permette di regolare il livello di uscita per INDIVIDUAL OUTPUT 5.

6 Pulsante SHIFT + cursore MISC

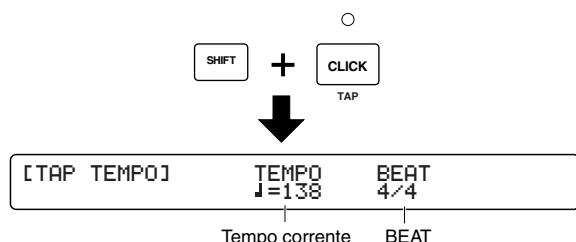
Permette di regolare il livello di uscita per INDIVIDUAL OUTPUT 6.

NOTA Dato che a ogni strumento a percussione è possibile assegnare un'uscita qualsiasi (pagina 75), è possibile regolare il livello dell'uscita principale per più strumenti tramite un unico cursore. Ad esempio, il cursore CYMBAL può diventare il fader principale per tutti i piatti, inclusi gli hi-hat o solo per il rullante, a seconda delle impostazioni delle uscite.

Funzione Tap Tempo

Questa pratica funzione permette di impostare automaticamente il tempo battendo su un pad o il pulsante Audition. Ciò risulta particolarmente utile quando si desidera impostare in modo intuitivo il tempo “sentendolo” mentre si suona la song o il click.

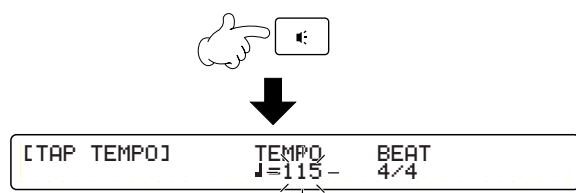
1. Aprire la schermata Tap Tempo tenendo premuto il pulsante SHIFT e premendo contemporaneamente il pulsante TAP (CLICK). Mentre si utilizza la funzione Tap Tempo, il valore del tempo corrente viene visualizzato nel display LED.



2. Utilizzare la manopola sotto il parametro BEAT per impostare il beat corrente di una misura. Il tempo sarà rilevato per una misura del beat corrente specificato in questo punto.

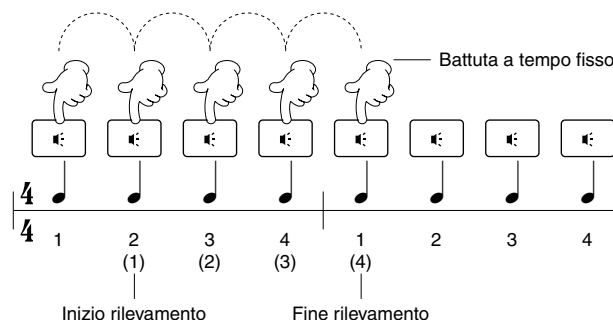
❑ **Impostazioni:** 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

3. Contare il beat colpendo un pad o utilizzando il pulsante Audition a un tempo stabile per una misura. Se si imposta un tempo per una misura a 4/4, colpire il pad 5 volte per contare dalla prima alla quarta battuta, più la prima battuta della misura successiva. Allo stesso modo, per una misura a 3/4, colpire 4 volte per contare dalla prima alla terza battuta, più una battuta per la misura successiva. Il tempo viene rilevato dall'intervallo con cui si colpisce il pad e viene visualizzato sul display LED e indicato come valore TEMPO (lampeggiante) sullo schermo LCD.



❑ **Intervallo di tempo riconosciuto:** 30-300

Il rilevamento del tempo viene effettuato ogni due battute fino alla prima battuta della misura successiva. In questo modo, se si continua a battere, il tempo viene determinato a ogni prima battuta della misura nel secondo passaggio e dopo.



NOTA Se il pad non viene colpito per un certo intervallo di tempo, il tempo viene azzerato. In questo caso, iniziare a contare da zero (colpire 5 volte per una misura 4/4).

4. Premere il pulsante ENTER/YES per applicare il tempo calcolato. Il valore TEMPO non lampeggerà più e rimarrà acceso.
5. Ripetere i passaggi da 2 a 4 se si desidera riavviare il rilevamento del tempo.
6. Premere il pulsante EXIT/NO per concludere l'impostazione del tempo e tornare alla visualizzazione della modalità Play.

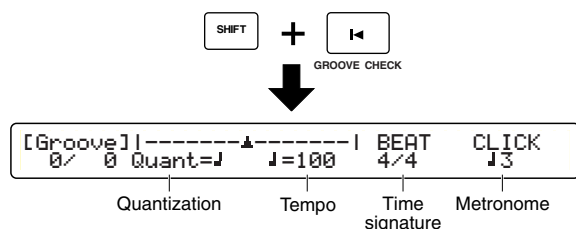
NOTA La funzione Tap Tempo non può essere utilizzata durante la registrazione o nella fase di standby della registrazione.

Funzione Groove Check

Quando si suona il drum kit o si preme il pulsante Audition in accompagnamento a una song o con un click in sottofondo, è possibile controllare se si sta tenendo il tempo. Impostare la lunghezza della nota. La lunghezza specificata rappresenterà il valore in base al quale sarà misurata l'accuratezza della performance in termini di tempo. Il livello di accuratezza potrà essere calcolato su 1/96 di una nota da 1/4.

NOTA La funzione Groove Check è attiva solo durante la riproduzione della song o del click.

1. Aprire la schermata Groove Check tenendo premuto il pulsante SHIFT e premendo contemporaneamente il pulsante GROOVE CHECK (Reset).

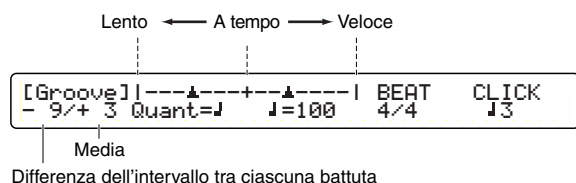


2. Impostare la risoluzione di quantizzazione (espressa come lunghezza di una nota) per la base del tempo Groove Check. Impostazioni possibili sono le stesse del beat CLICK (pagina 23).

NOTA È possibile controllare l'accuratezza della frase con suddivisioni complicate impostando una lunghezza di nota diversa da quella del beat CLICK.

3. Se necessario, impostare i valori di TEMPO, BEAT e CLICK come nel display predefinito (pagina 23).

4. Suonare il drum kit o utilizzare il pulsante Audition contemporaneamente alla riproduzione della song o al numero di click. La differenza dell'intervallo tra ciascuna battuta viene visualizzata graficamente e come valore numerico.



Differenza dell'intervallo tra ciascuna battuta:

La differenza di precisione con cui viene colpito un pad o un componente della batteria viene visualizzata ogni volta come valore numerico compreso tra -48 e +48 (da più lento a più veloce).

Un valore negativo indica un tempo di esecuzione più lento rispetto al tempo della song; un valore positivo indica un tempo di esecuzione più veloce rispetto al tempo della song. Il valore zero indica che si sta suonando perfettamente a tempo. Questo è utile per misurare la precisione di uno strumento specifico come ad esempio il rullante o la grancassa di basso.

Media: La differenza di precisione viene misurata come media e visualizzata come valore numerico compreso tra -48 e +48 (da più lento a più veloce). Un valore negativo indica un tempo di esecuzione più lento rispetto al tempo della song; un valore positivo indica un tempo di esecuzione più veloce rispetto al tempo della song. Il valore zero indica che si sta suonando perfettamente a tempo. Ciò è utile per controllare la precisione complessiva della batteria.

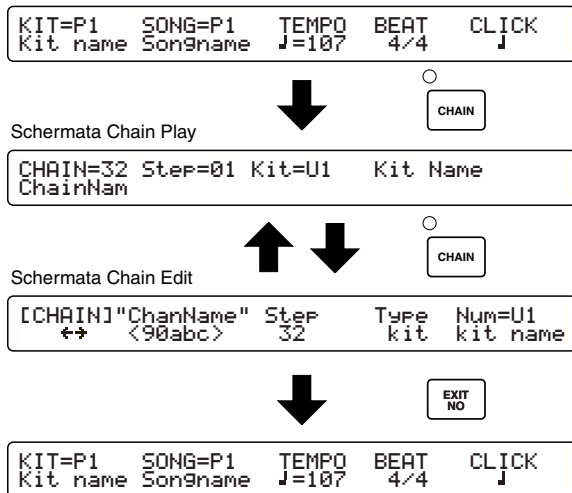
5. Premere il pulsante EXIT/NO per concludere il controllo del groove e tornare alla visualizzazione della modalità Play.

Funzione Chain

Un chain indica una serie di drum kit e di song arrangiate nell'ordine desiderato. È possibile arrangiare vari drum kit da selezionare in un ordine specifico, ad esempio in base a quello di un elenco in una performance live o da utilizzare con una serie di song per esercitazione disposte in ordine di difficoltà. Il modulo DTXTREME II_s può memorizzare fino a 32 chain e richiamarli immediatamente quando necessario.

Passaggio al display Chain

Quando si preme il pulsante CHAIN, viene dapprima visualizzato il display Chain Play che consente di riprodurre i chain esistenti. Premendo nuovamente il pulsante CHAIN, viene richiamato il display Chain Edit, dal quale è possibile creare un nuovo chain o modificarne uno esistente. Ogni volta che si preme il pulsante CHAIN si passa a una o all'altra di queste schermate. Quando si finisce di utilizzare questa funzione, premere semplicemente il pulsante EXIT/NO per tornare al display predefinito.



Creazione o modifica di un chain

Il primo passaggio nell'uso dei chain è crearne uno. Inoltre è possibile modificare un chain esistente in qualsiasi momento. Dopo aver creato o modificato un chain, è necessario memorizzarlo PRIMA di iniziare a lavorare con un altro chain.

NOTA Selezionare prima un chain di destinazione nella schermata Chain Play (pagina 32).

Schermata Chain Edit

Qui è possibile organizzare i drum kit o le song singolarmente per ogni passaggio in un chain. Un chain può contenere fino a 32 passaggi ed è possibile collegare un chain a un altro se si desidera ottenere un chain lungo che superi i 32 passaggi o un chain in loop che ripeta serie specifiche.



1 Chain Name

Immettere il nome desiderato per il chain corrente utilizzando un massimo di otto caratteri. Utilizzare la prima manopola a sinistra per spostare la posizione di immissione (cursore) per ciascun carattere. Quindi utilizzare la seconda manopola a sinistra per immettere un carattere in quella posizione. Ripetere questo passaggio e specificare il nome del chain (massimo otto caratteri).

Caratteri disponibili: (spazio)

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←				

2 Step

Selezionare un numero di step (da 1 a 32) a cui è assegnato il drum kit o la song. Per ogni chain è possibile impostare fino a 32 step.

3 Type

Specificare cosa assegnare allo step correntemente selezionato (al punto 2 sopra). Le impostazioni disponibili sono: drum kit (kit), song (song), collegamento a un altro chain (jump) e simbolo finale in questo passaggio (END).

❑ **Impostazioni:** song, kit, jump, END

NOTA Se si crea un chain con un punto di jump verso il passaggio finale, il chain non eseguirà i passaggi dopo tale punto.

NOTA Se in un chain non si specifica né **jump** né **END**, l'esecuzione continuerà fino al 32esimo step. Per utilizzare correttamente il chain, impostare **jump** o **END** al passaggio finale.

4 Num=

Specificare l'elemento in base all'impostazione del tipo 3 effettuata in precedenza. Selezionare un drum kit per **kit**, una song per **song** o un chain di destinazione per **jump**. È possibile visualizzare il numero nella riga superiore e il nome nella riga inferiore. Se si imposta il chain corrente per la destinazione, si avrà un chain in loop. Non è necessario impostare un valore per **END**, dato che il display visualizza "---" (nessuna impostazione).

❑ **Impostazioni:** Se Type 3 è impostato su **song**: Song utente o preimpostata
 Se Type 3 è impostato su **kit**: Drum kit utente o preimpostato
 Se Type 3 è impostato su **jump**: 1-32 (chain)

NOTA Se si seleziona un drum kit o una song sulla memory card (C1-C99 per ciascuno), sarà necessaria la memory card appropriata contenente i relativi dati di drum kit o song per la riproduzione corretta del chain. In caso contrario, il display visualizza il messaggio "No Card".

Procedura

Creare o modificare un chain facendo riferimento alle spiegazioni relative a ciascun elemento della schermata di modifica.

NOTA Nella schermata di modifica chain, nel display LED viene visualizzato un punto. Ciò indica che il chain è stato modificato ma che non è ancora stato salvato. Se durante la modifica si passa alla modalità Chain Play e si seleziona un altro chain, le modifiche andranno perse (la spia del LED si spegnerà). Prima di passare a un altro chain, accertarsi di aver salvato le modifiche necessarie.

1. Utilizzare le due manopole a sinistra per specificare il nome del chain.
 2. Utilizzare la manopola centrale per selezionare uno step, quindi utilizzare le due manopole a destra per impostare il tipo e il numero di step.
 3. Specificare altri step nello stesso modo.
 4. Premere il pulsante STORE per salvare questo chain.
- Store Current Chain to chain
 10 My Chain
5. Utilizzare la seconda manopola a destra per selezionare un numero di chain (da 1 a 32), in cui sarà memorizzato il chain corrente creato o modificato.
 6. Premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza un messaggio di richiesta di conferma.
- Store Current Chain to chain
 Are You Sure ? [Yes/No]
7. Premere il pulsante ENTER/YES per salvare i dati o premere il pulsante EXIT/NO per annullare il salvataggio.
 8. Dopo aver memorizzato il chain, il display visualizza il messaggio "Done." per un secondo e torna al display Chain Play. Se si annulla il salvataggio utilizzando il pulsante EXIT/NO, è possibile continuare la modifica, se lo si desidera.

Riproduzione di un chain

Per riprodurre un chain, ruotare semplicemente la manopola per selezionare ciascun passaggio. È anche possibile selezionare uno step durante l'esecuzione del drum kit aumentando/diminuendo il numero di step con un pad (pagina 77) o un foot switch (pagina 46).

Schermata Chain Play

Dopo aver creato un chain, è possibile eseguirlo dalla schermata Chain Play.

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

❶ CHAIN=

Selezionare il chain desiderato.

❏ **Impostazioni:** 01-32

❷ Step=

Selezionare un numero di step per il chain corrente ❶, che richiama il drum kit o la song assegnata a tale step (il nome e il numero appare sulla destra).

Kit=xxx xxx, Song=xxx xxx.

❏ **Impostazioni:** 01-32 (a seconda del chain)

Procedura

Oltre alla manopola del pannello, è possibile assegnare funzioni di incremento e decremento rispettivamente a due diversi dispositivi di switching — pad (pagina 77), foot switch (pagina 46) o una combinazione di pad e foot switch, rendendo in questo modo possibile selezionare ciascun passaggio nel chain anche quando si suona il drum kit.

1. Utilizzare la prima manopola a sinistra per selezionare il chain.
2. Utilizzare la seconda manopola a sinistra, il pad o il foot switch per selezionare un passaggio e richiamare un drum kit o una song.

NOTA Se il passaggio selezionato è un punto di jump, richiama il drum kit o la song assegnata al primo step del chain collegato.
3. Riprodurre il drum kit o la song richiamata.
4. Selezionare il passaggio successivo nello stesso modo e richiamare un altro drum kit o un'altra song da riprodurre.

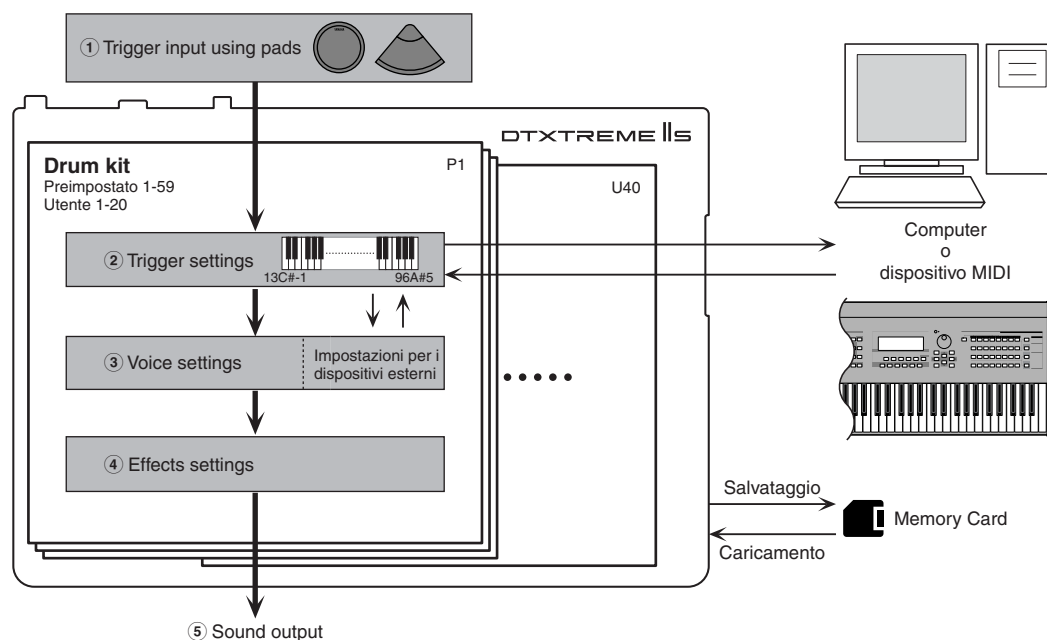
Sezione di modifica

Il modulo DTXTREME II s come sistema di batteria

A causa del rapido decadimento e della natura priva di intonazione, la batteria e gli strumenti a percussione sono ideali per la musica elettronica. Le macchine ritmiche e i campionatori semplificano l'uso dei suoni strumentali reali e assemblano i ritmi in modo dinamico e autentico. Tuttavia, programmare i suoni di batteria affinché riproducano in modo realistico l'energia, il feeling, il groove e la dinamica del suono originale è molto difficile. La maggior parte dei musicisti avverte che non esiste nulla di paragonabile al “tambureggiamento” del ritmo su una serie di tamburi per avere il giusto grado di “confortevole casualità”. Colpire e suonare e ripetere questa operazione per creare un ritmo, questo processo semplice, produce una performance molto caratterizzata. La nostra attività di ricerca e sviluppo si è incentrata su questo punto: una fusione completamente nuova di strumenti acustici ed elettronici. Il modulo DTXTREME II s è il risultato di tale impegno. Convertendo ciò che un musicista intende rappresentare con la batteria in segnali trigger e collegandoli al MIDI, uno standard del settore per gli strumenti musicali elettronici, il modulo DTXTREME II s permette performance musicali creative e ritmate molto superiori a quello che ci si potrebbe aspettare da una tradizionale batteria acustica.

Dall'ingresso trigger all'uscita del suono

Dall'ingresso trigger all'uscita del suono struttura e ai concetti base di questo modulo.

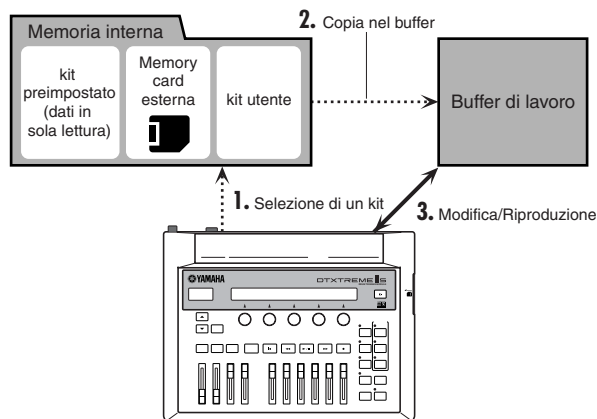


- ① Inviare segnali trigger al modulo DTXTREME IIs colpendo i pad della batteria (o le batterie collegate a un pickup di trigger) collegati ai jack di ingresso trigger da 1 a 16 e ai jack HI-HAT CONTROL e FOOT SW.
- ② Impostare correttamente ciascun ingresso trigger in modo che il modulo DTXTREME IIs possa ricevere i segnali trigger e assegnare anche una funzione specifica a ciascun ingresso trigger. È possibile assegnare song (pad song) o numeri di nota diversi da quelli del canale MIDI 10 (parte ritmica e di batteria) per una serie di performance.
- ③ Assegnare una voce di batteria a ciascun numero di nota del canale MIDI 10 (parte ritmica e di batteria) in modo che sia possibile riprodurre una voce di batteria colpendo un drum pad. Inoltre è possibile specificare come suonerà ciascuna voce di batteria (volume, pan e così via) nel kit. In alternativa, è possibile attivare le impostazioni MIDI per le altre parti quando si sceglie il drum kit.
- ④ Impostare gli effetti di sistema (System Effects) applicati all'intero drum kit e gli effetti di inserimento (Insertion Effects) applicati alle singole voci di batteria.
- ⑤ Emettere la voce di batteria e altre voci come segnali audio, in base alle impostazioni precedenti da ② a ④.

Le impostazioni precedenti da ② a ④ nella combinazione vengono definite come drum kit, come indicato nel pannello, con i tre pulsanti TRIGGER, VOICE ed EFFECT evidenziati dal **DRUMKIT**. Premendo uno di questi pulsanti, è possibile iniziare la modifica della parte in questione del drum kit corrente. I drum kit possono essere memorizzati come massimo 40 kit utente (da U1 a U40) nella memoria del modulo DTXTREME IIs o come massimo 99 kit utente (da C1 a C99) su una memory card esterna.

Memoria, buffer e operazione di salvataggio

Quando si modifica un drum kit, è necessario conoscere la relazione che esiste tra la memoria e il buffer di lavoro. Ogni volta che si seleziona (richiama) un kit preimpostato o un kit utente dalla memoria interna del modulo DTXTREME II o da una memory card esterna, i dati del drum kit vengono copiati nel buffer di lavoro.



NOTA Il buffer di lavoro consente di selezionare e modificare qualsiasi drum kit anche quando si tratta di un kit preimpostato (dati in sola lettura). Quando si crea un drum kit originale, prima selezionare un kit preimpostato o un kit utente, modificarlo, quindi memorizzarlo come nuovo kit utente.

I dati del drum kit nel buffer saranno utilizzati per tutto: per la performance o per la modifica. Dopo aver modificato i dati (cambiamento dallo stato memorizzato, il primo punto a destra nel display LED si illuminerà.



NOTA Il display LED può visualizzare il tempo corrente (pagina 76).

Se si seleziona un altro drum kit, il punto scompare. Questo significa che i dati dell'altro drum kit saranno copiati nuovamente nel buffer di lavoro, sovrascrivendo i dati relativi alla batteria utilizzati. Se si desidera salvare le modifiche, accertarsi di farlo PRIMA di selezionare un nuovo drum kit.

Per salvare i dati del drum kit corrente, eseguire l'operazione di salvataggio premendo il pulsante STORE.

STORE



Store Current Drumkit to Kit
C001 Initkit

Quando viene visualizzata la schermata precedente, selezionare il numero di kit utente di destinazione (da U1 a U40 o da C1 a C99) in cui sono memorizzati i dati correnti. Non è necessario selezionare una nuova destinazione se si modifica un kit utente esistente e lo si sovrascrive con i dati modificati. Tuttavia, se si modifica uno dei kit preimpostati (da P1 a P90) e si desidera memorizzare un nuovo drum kit, è necessario specificare un numero di kit utente nella memoria interna (da U1 a U40) o sulla memory card (da C1 a C99). Dopo aver selezionato la destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il seguente messaggio di richiesta di conferma.

ENTER
YES



Store Current Drumkit to Kit
Are You Sure ? [Yes/No]

NOTA Se si seleziona un kit da C1 a C99 senza memory card inserita nello slot CARD, viene visualizzato il messaggio "No Card" e non sarà possibile continuare con l'operazione di memorizzazione. Inserire una memory card corretta (pagina 85) o memorizzare i dati nella memoria interna.

Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di salvataggio. Al termine, viene visualizzato brevemente il messaggio "Done." Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. In entrambi i casi, sarà visualizzata nuovamente la schermata della modalità Play predefinita. Si noti che il punto nel display LED scompare dopo l'esecuzione della memorizzazione.

È possibile memorizzare il drum kit corrente in qualsiasi momento durante la modifica. Salvare spesso le modifiche; gli aggiornamenti frequenti assicurano il mantenimento dei dati importanti.

Impostazioni di trigger

Premere il pulsante TRIGGER nel pannello superiore, designato dal DRUMKIT, per iniziare la modifica delle impostazioni di trigger per il drum kit su cui si sta lavorando.

NOTA Le impostazioni di trigger sono fondamentali affinché il drum kit suoni correttamente le varie voci. Se necessario, prima copiare le impostazioni di trigger esistenti simili a quelle desiderate (pagina 44) da un kit predefinito, quindi modificarle per il kit originale.



[TrgSens1]	Type	Gain	Curve	PadCtrl
Input=1	RHP	32	3_-----	Pitch

NOTA La prima pagina visualizzata (l'ultima richiamata) può essere diversa dal display sopra riportato (pagina 76).

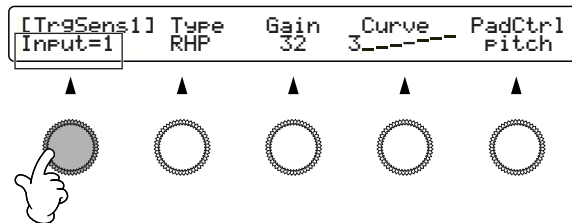
Pagine di modifica e operazioni principali

Le impostazioni di trigger sono disponibili nelle seguenti diciassette pagine, organizzate per scopo e funzione.

Page name				
[TrgSens1]	Type	Gain	Curve	PadCtrl
Input=1	RHP	32	3_-----	Pitch
[TrgSens2]	Level(100%)	Velocity(127)		
Input=16	20% to 100%	32 to 127		
[TrgSens3]	SelfRej	Rej	Spec Rej	
Input=16	6ms	4	9 from IN16	
[TrgFunc]	Func	Song	Repeat	Mode
Input=16	PadSong	P1	off	cutoff
[TrgMIDI1]	Mode	TrgAltG	RimVel	
Input=16	stkmono	16	-----	
[TrgMIDI2]	Note	Note#	GateTime	Channel
Input=16	4th	*88 E5	0.3s	10
[TrgMIDI3]	Note	VelXFade		
Input=16	1st	1		
[TrgCopy1]	Input	Kit	Input	
	from 16	to current	16	
[TrgCopy2]	Copy	Current	Trigger to Kit	
			U1	
[MIDI EG]	Curve	Time	MIDI	Type
	3/_-	32	10ch	Ctl 16

[FootCtl1]	Func	Sens		
	HiHat	16		
[FootCtl2]	HHInput	MIDI	Type	
	IN8	10ch	Ctl	4
[FootSw1]	Func	Velocity	MIDI	Type
	HiHat	111	10ch	Ctl1127
[FootSw2]	OnValue	OffValue		
	127	127		
[COMMON1]	Volume	WaveDir		
	127	No card		
[COMMON2]	Song	Tempo	9to10	11to12
	P1	200	off	off
[KitName]	Name	"Acoustic"		
	↔	<90abc>		

Nelle prime sette pagine è possibile impostare ciascun ingresso trigger sul pannello posteriore del modulo DTXTREME IIs. Questo significa che è possibile avere sette pagine per ciascuno dei sedici ingressi. Tuttavia, è possibile passare facilmente agli altri ingressi ruotando la prima manopola a sinistra rimanendo nella stessa pagina. Ciò è utile per confrontare le impostazioni dell'ingresso corrente con quelle degli altri.



NOTA È inoltre possibile selezionare l'ingresso target colpendo il pad corrispondente (pagina 76), cosa più pratica se si stanno effettuando impostazioni di messa a punto del drum kit durante la riproduzione.

Vedere anche "Operazioni principali" a pagina 20.

[TrgSens1] & [TrgSens2] Trigger Basics

Queste due pagine contengono impostazioni che permettono di definire in che modo la potenza della performance (livello di segnale trigger) viene convertita in velocità per gli eventi MIDI Note On. In generale, colpendo forte il pad si produce un valore di velocità elevato, e le voci risultanti sono intense.

[TrgSens1] Input=1	Type RHP	Gain 32	Curve 3_---	PadCtrl Pitch
1	2	3	4	5

[TrgSens2] Input=16	Level(100%) 20% to 100%	Velocity(127) 32 to 127
6	7	

1 Input=

Selezionare un ingresso trigger target (da 1 a 16).

2 Type

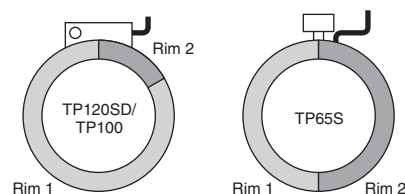
Selezionare il tipo di pad per l'ingresso target **1**. Di seguito sono elencati i tipi di pad che possono essere impostati per i pad o i pickup di trigger collegati.

❑ **Impostazioni:** Consultare la tabella seguente.

Tipi di pad del modulo DXTREME IIs

KP	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	Trigger di batteria DT10/20 per il rullante
DT HiTom	Trigger di batteria DT10/20 per i tom alti
DT LoTom	Trigger di batteria DT10/20 per i tom bassi
DT Kick	Trigger di batteria DT10/20 per la grancassa di basso
TRG Snr	Pickup di trigger generico per rullante
TRG HTom	Pickup di trigger generico per tom alti
TRG LTom	Pickup di trigger generico per tom bassi
TRG Kick	Pickup di trigger generico per grancassa

- *1 "TP-1/Snr" e "TP-2/Snr" impostano una sensibilità maggiore al rim 2 per la facile esecuzione di suoni di rim chiusi.
 "TP-1/Tom" e "TP-2/Tom" impostano la stessa sensibilità per i rim 1 e 2.
- *2 "TP-3" produce una voce assegnata al rim 1 quando viene colpito il rim di un pad.
- *3 "RHH" supporta anche il pad TP65S.



3 Gain

Imposta il gain dell'ingresso per il tipo di pad **2**. Più alto è il valore impostato, maggiore sarà la sensibilità del pad.

❑ **Impostazioni:** 00-63

4 Curve(Curva)

Impostare la curva di velocità per la modifica dei livelli dei segnali trigger. Per valori più alti il pad deve essere colpito con più forza per produrre il suono più intenso.

❑ **Impostazioni:** 1-5

5 PadCtl

Quando si utilizza un pad TP120SD o TP100 per il rullante o il tom (collegato agli ingressi trigger da 1 a 6), è possibile utilizzare il controller del pad per regolare il suono della batteria. Specificare un parametro della voce (pagina 48) regolato dal controller del pad. Selezionare un valore che termini con la lettera "R", per controllare simultaneamente sia il pad sia le voci di rim 1.

❑ **Impostazioni:** off (nessun effetto), pitch (R) (sintonizzazione), volume (R), voice (R), pan (R), layer (R), filter (R), Q (R), attack (R), decay (R), decay R+ (vedere nota), wave 1 (voce a 1 layer)*, wave 2*, XSfiter*, XSdecay*, bilanciamento*

* Controllabile quando nelle impostazioni della voce si seleziona **Type=XtrSnr**.

NOTA Il valore di decadimento decay+R consente di regolare continuamente la velocità di decadimento della voce e di passare a un'altra voce specifica (ad esempio, un tono particolare per il rullante) con un'impostazione minima.

NOTA È possibile selezionare un parametro qualsiasi, ma l'effetto reale del controller del pad dipende dalla voce di batteria selezionata nelle impostazioni della voce.

⑥ Level (Livello)

Impostare l'intervallo dei livelli di trigger per l'ingresso target **1**, come valori minimo e massimo. I livelli di trigger che rientrano nell'intervallo specificato vengono opportunamente convertiti in valori di velocità. Se il segnale trigger è al di sotto del livello minimo, non viene emesso alcun suono. Se il segnale trigger supera il livello massimo, sarà convertito nella velocità massima, specificata tramite il parametro Velocità **7**. Quando si batte su un pad, il livello di trigger viene visualizzato come valore in percentuale a destra del campo **Level**.

❑ **Impostazioni:** Livello minimo: 00-99,
Livello massimo: 001-100

⑦ Velocity (Velocità)

Impostare l'intervallo di valori di velocità che corrispondono all'intervallo del livello **6**, come valori minimo e massimo. La voce di batteria suonerà nell'intervallo di velocità specificato. Quando si batte sul pad, il valore di velocità convertito viene visualizzato a destra del campo **Velocity**.

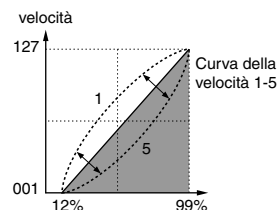
❑ **Impostazioni:** Velocità minima: 000-126,
Velocità massima: 001-127

NOTA L'impostazione della velocità massima produrrà un suono forte quando si colpisce leggermente il pad. Tuttavia, questo restringe la gamma dinamica e riduce la quantità di controllo espressivo che si può avere sulla modifica del volume.

Relazione tra livello di trigger e velocità

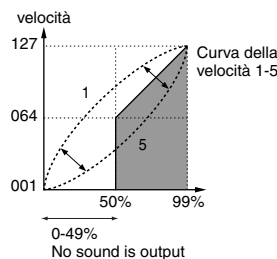
Esempio 1

In questa illustrazione sono riportati i valori di velocità emessi per i livelli di trigger compresi tra 12% e 99%. Per un livello di trigger del 12%, la velocità emessa sarà 001. Per un livello di trigger del 99%, la velocità sarà pari a 127.



Esempio 2

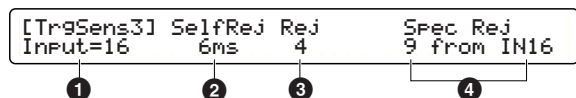
In questa illustrazione, sono riportati i valori di velocità emessi per i livelli di trigger compresi tra 50% e 99%. Per un livello di trigger del 50%, la velocità emessa sarà 064. Per un livello di trigger del 99%, la velocità sarà pari a 127. Per i livelli di trigger compresi tra 00% e 49%, il valore di velocità sarà pari a "0" e non verrà prodotto alcun suono.



NOTA La conversione "trigger level to velocity" viene applicata anche alla velocità di rim (velocità emessa dal rim del pad; pagina 41). Quando si utilizza un rim del pad per l'esclusione dei piatti, il livello di trigger generato tenendo il rim sarà convertito in un valore di velocità pari a zero.

[TrgSens3] Rejection

Questa pagina contiene tre diverse impostazioni per impedire “false battute”, ad esempio il doppio triggering causato dal contraccolpo delle bacchette o dalla diafonia provocata dalla vibrazione del pad o dalla interferenza tra gli ingressi trigger. I segnali trigger rilevati come false battute non producono alcun suono.



1 Input=

Selezionare un ingresso trigger target (da 1 a 16).

2 SelfRej

Utilizzare questo parametro per impedire il doppio triggering provocato dall'ingresso target **1** prodotto dal contraccolpo delle bacchette. Se esistono 2 segnali trigger, uno generato all'ingresso **1** nel periodo specificato in questo punto, il secondo segnale viene rilevato come doppio triggering.

❑ **Impostazioni:** 5ms (millisecondi) ~10.0s (secondi)

3 Rej

Utilizzare questo parametro per evitare la diafonia provocata dalle vibrazione quando si suona il drum kit. Se viene generato un segnale trigger all'ingresso target **1** e il suo livello è inferiore a quello specificato in questo punto, tale segnale viene rilevato come diafonia.

❑ **Impostazioni:** 0 (nessuna esclusione) ~9

4 Spec Rej

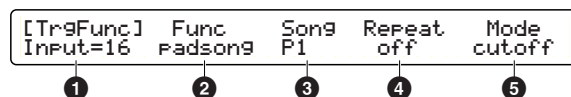
Utilizzare questo parametro per evitare la diafonia generata quando si colpisce un pad specifico (di interferenza). Se un segnale trigger all'ingresso target **1** viene generato con un livello inferiore a quello specificato in questo punto, dopo il segnale trigger all'ingresso di interferenza specificato in questo punto, il segnale trigger all'ingresso viene rilevato come diafonia.

❑ **Impostazioni:** Livello: 0 (nessuna esclusione) ~9,
Ingresso: IN1-IN16

NOTA Utilizzare le due manopole a destra per impostare il livello e l'ingresso trigger di interferenza.

[TrgFunc] Trigger Function

Oltre al triggering di una voce di batteria, i drum pad collegati agli ingressi trigger possono essere utilizzati per vari controlli. Dato che questa funzione di controllo può essere assegnata anche al rim del pad, è possibile suonare la testa del pad normalmente mentre si utilizza il rim per controllare un parametro o una funzione. Tenere presente che il rim di un pad o testa assegnato a una funzione di controllo non può essere utilizzato anche come trigger del suono della batteria.



1 Input=

Selezionare un ingresso trigger target (da 1 a 16). Per gli ingressi trigger da 1 a 8 è possibile selezionare due rim (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

NOTA Le impostazioni del rim diventano attive con un pad a due trigger. Nello schema di abbinamento pad-ingressi (pagina 16), per le combinazioni indicate con “A (Ottima)” o “B (Buona),” è possibile utilizzare fino a due rim. Per le combinazioni “C (Sufficienti)” non è possibile utilizzare il rim del pad.

2 Func

Selezionare la funzione dell'ingresso target **1**. In questo modo si specifica cosa è possibile attivare colpendo il pad della batteria o il rim.

❑ **Impostazioni:**

- normal: Suona una voce di batteria ed emette eventi MIDI.
- padsong: Controlla una pad song. Specifica una song con i parametri **3**-**5**.
- click: Attiva o disattiva il click.
- inc: Incremento — seleziona il drum kit successivo nel display della modalità Play o seleziona il passaggio successivo nel display Chain Play.
- dec: Decremento — seleziona il drum kit precedente nel display della modalità Play o seleziona il passaggio precedente nel display Chain Play.
- bypass: Disattiva temporaneamente gli ingressi trigger diversi dall'ingresso target **1** (pagina 37).
- strt/stp: Controlla la riproduzione della song principale (equivalente a Start/Stop nel controllo per il trasporto).
- MIDI EG: Emette continuamente i dati di cambiamento del controllo (pagina 44).

Impostazione di una pad song

È possibile suonare fino a quattro pad song da un unico drum kit. Se sono già state specificate quattro pad song per altri ingressi trigger, non è possibile impostare i parametri ③-⑤ e il display visualizza “---”.

③ Song

Selezionare una song per la pad song. Non è possibile scegliere una song dalla memory card.

❑ **Impostazioni:** Song utente o preimpostata

④ Repeat

Permette di attivare o disattivare la ripetizione della riproduzione della pad song.

❑ **Impostazioni:** on (attivato), off (disattivato)

⑤ Mode

Specificare in che modo riprodurre la pad song.

❑ **Impostazioni:**

- play: La riproduzione della song sarà avviata o interrotta ogni volta che si colpisce il pad. La song sarà sempre riprodotta dall'inizio.
- chase: Ogni volta che si colpisce il pad, la song eseguirà una misura e si interromperà automaticamente. Se si colpisce il pad durante la riproduzione, la song riprenderà dall'ultima misura.
- cutoff: La riproduzione della song sarà avviata o interrotta ogni volta che si colpisce il pad. Se durante la riproduzione si avvia una pad song diversa, la song corrente viene interrotta.

NOTA Quando si suonano più song (song principale e pad song) con un drum kit, tenere presente le assegnazioni del canale MIDI per queste song. Se dati diversi in due o più song condividono lo stesso canale MIDI i risultati possono essere imprevisti e confusi.

[TrgMIDI1] Key On Mode

In questa pagina è possibile specificare la modalità di triggering degli eventi MIDI Note On quando si colpisce un pad. Il triggering mediante la battuta di un pad può essere associato alla pressione di un tasto della tastiera e una nota in triggering suonerà in base a una regola specifica. Questa regola viene denominata modalità Key On.

[TrgMIDI1] Mode	HoldGrp	RimVel
Input=16 stkmono	16	---
①	②	③

① Input=

Selezionare un ingresso trigger target (da 1 a 16). Per gli ingressi trigger da 1 a 8 è possibile selezionare due rim (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

NOTA Le impostazioni del rim diventano attive con un pad a due trigger. Nello schema di abbinamento pad-ingressi (pagina 16), per le combinazioni indicate con “A (Ottima)” o “B (Buona),” è possibile utilizzare due rim. Per le combinazioni “C (Sufficienti)” non è possibile utilizzare il rim del pad.

② Mode

Specificare la modalità Key On per i numeri di note (pagina 42) assegnati all'ingresso target ①.

Ciascuno degli ingressi trigger da 1 a 16 (ad eccezione dei rim) può essere assegnato per eseguire un massimo di sei note contemporaneamente (modalità stack) o fino a nove note diverse suonate a turno (modalità a voci alterne). Ciascuno ha due diverse modalità, mono e multipla. In modalità multipla, le note in triggering precedenti saranno escluse da quelle nuove attivate.

❑ **Impostazioni diverse dai rim** (R1 e R2):

- stack: Modalità stack e multipla.
- alter: Modalità a voci alterne e multipla.
- stkmono: Modalità stack e mono.
- altmono: Modalità a voci alterne e mono.
- hold: Variazione della modalità stack e mono, che permette di continuare a suonare le note in triggering mediante la battuta del pad finché non si colpisce il pad una seconda volta.

NOTA Se si attiva solo una voce di batteria colpendo un pad e non si suona alcun accordo (stack di note) o una frase (note alterne), selezionare una modalità multipla (**stack** o **alter**) in questo punto. Se si seleziona una modalità mono, saranno escluse le note in triggering continuo, e questo produce suoni innaturali.

Per i rim esistono tre modalità Key On: la modalità **Single**, adatta per i suoni di rim chiusi (applicazione incrociata); la modalità **hold**, per il suono di una voce di rim per il tempo desiderato e la modalità **withpad** adatta ai suoni di rim aperti.

❑ **Impostazioni per i rim** (solo R1 e R2):

- single: Suona una voce di batteria assegnata al rim dell'ingresso target ①.
- hold: Variazione della modalità singola; si ottiene lasciando una voce di rim in triggering colpendo il rim. Il suono continua finché non si colpisce di nuovo il rim.

- withpad: Suona simultaneamente una voce di batteria (e altre note impilate o alterne) e una voce di rim per l'ingresso target ❶ ogni volta che si colpisce il rim.

NOTA La modalità **Withpad** non richiede l'esecuzione di suoni di rim aperti reali (colpendo il rim del pad e contemporaneamente la testa). Consente di eseguire i suoni del pad e del rim colpendo solo il rim.

❸ TrgAltG

Specificare il numero del gruppo a voci alterne del trigger a cui appartiene l'ingresso target ❶. Se più ingressi trigger sono assegnati allo stesso numero, viene attivato solo un ingresso per volta del gruppo specificato. Di conseguenza, colpendo un pad del gruppo specificato, le note emesse in triggering da altri pad dello stesso gruppo saranno escluse. Ciò è utile per evitare un stack di note indesiderato.

❑ **Impostazioni:** off (non raggruppate, predefinito), 01-32

NOTA Questa funzione viene attivata in abbinamento con l'impostazione RvKeyOff (pagina 52) per una voce di batteria associata all'ingresso trigger (mediante un numero di nota MIDI). Quando un ingresso trigger è abilitato da un gruppo a voci alterne del trigger, altri ingressi trigger dello stesso gruppo generano rispettivamente un evento nota off MIDI per il numero di nota MIDI corrispondente. Questo evento nota off viene quindi inviato al generatore sonoro interno e utilizzato per escludere la voce di batteria assegnata a quel numero di nota MIDI. Se la voce è impostata per ricevere l'evento Note Off (RvKeyOff=on), è possibile escludere il suono mediante l'impostazione del gruppo a voci alterne del trigger. In caso contrario, (RvKeyOff=off), non è possibile escludere il suono anche se l'evento Note Off è generato e inviato al generatore sonoro.

❹ RimVel

Questo parametro è disponibile solo quando viene selezionato un rim (da 1R1 a 8R2) per l'ingresso target ❶, e determina in che modo emettere la velocità del rim. La conversione "trigger level to velocity" (pagina 37) per l'ingresso target ❶ viene applicata a tutte le impostazioni diverse da quelle **fix**.

❑ **Impostazioni:**

- **mute hi:** Emette un valore di velocità in base alla potenza con cui si colpisce il rim. Quando si colpisce il rim (hold) con una forza inferiore a un determinato livello, viene emesso un valore di velocità pari a zero e viene prodotto l'effetto di esclusione. Selezionare questo parametro se si collega un pad di piatti all'ingresso target ❶.
- **mute lo:** Uguale a **mute hi**, ma la sensibilità di esclusione è inferiore. Se non è possibile ottenere facilmente l'effetto di esclusione con **mute hi**, selezionare questa impostazione.
- **variable:** Emette un valore di velocità in base alla potenza con cui si colpisce il rim. Selezionare questa impostazione se si collega un pad di batteria all'ingresso target ❶.
- **fix1-fix127:** Emette un valore di velocità fisso indipendentemente dalla potenza con cui si colpisce il pad. Tuttavia, non è possibile utilizzare l'effetto esclusione con uno di questi valori fissi.

NOTA Se si specifica e si collega un pad di testa reale della serie RHP all'ingresso target ❶, l'impostazione **mute hi** o **mute lo** per la velocità del rim ❹ sarà visualizzata tra parentesi. Questo significa che l'ingresso trigger e il tipo di pad non corrispondono, quindi l'effetto esclusione è disattivato.

[TrgMIDI2] Note On Event

Dopo aver specificato in che modo il segnale trigger viene convertito in un valore di velocità (pagina 38) e in che modo produrre un suono in triggering (pagina 40), in questa pagina specificare la nota per il suono con la relativa tonalità e lunghezza (numero di nota e gate time), nonché l'assegnazione del canale MIDI. Questo determina un evento MIDI Note On specifico (costituito da canale, numero di nota e velocità) emesso quando si colpisce un pad. Ancora una volta, in questa pagina è possibile specificare fino a nove note (inclusa la nota base per una voce di batteria) in base alla modalità Key On specificata, fino a due note per i rim e una nota opzionale per l'esclusione rispettivamente per numero di nota, gate time e canale MIDI.

[TrgMIDI2]	Note	Note#	GateTime	Channel
Input=16	4th	*88 E5	0.3s	10
❶	❷	❸	❹	❺

❶ Input=

Selezionare un ingresso trigger target (da 1 a 16).

❷ Note

Selezionare una nota target (da 1 a 9 per una modalità **alternata**, da 1 a 6 per la modalità **stack**), le note di **rim** (rim1, rim2) o una nota **mute** (opzione che esclude il suono).

Quando si seleziona l'ingresso trigger ❶ per gli hi-hat (pagina 45), sono disponibili cinque note anziché le note da 1 a 9:

- **open:** Per un suono hi-hat aperto colpendo il pad.
- **clse:** Per un suono hi-hat chiuso colpendo il pad.
- **fcsl:** Per un suono hi-hat foot chiuso.
- **spls:** Per un suono hi-hat per lo splash a pedale.
- **clsRim:** Per un suono del rim colpendo il pad quando il pedale hi-hat è premuto.
- **opRim1:** Per un suono del rim1 colpendo il pad durante il rilascio del pedale hi-hat.
- **opRim2:** Per un suono del rim2 colpendo il pad durante il rilascio del pedale hi-hat.

NOTA L'impostazione **mute note** è una potente funzione per la performance che consente di escludere il suono eseguito dal pad semplicemente toccando/colpendo il bordo o rim. Inoltre, consente di eseguire un secondo suono. Ad esempio, è possibile eseguire "soffocare" i piatti afferrando il bordo di un pad di piatti e al tempo stesso invertire un piatto o riprodurre un altro suono.

3 Note#

Assegnare un numero di nota alla nota 2 dell'ingresso target 1. Dato che il numero di nota viene visualizzato con il nome della nota (chiave e ottava), entrambi cambieranno di conseguenza quando si ruota la manopola associata. Per ulteriori informazioni sul numero di nota, consultare la colonna seguente.

Impostazioni:

- off: Utilizzare questa impostazione come simbolo finale per la frase. Se si suona una frase a sei note impostando una modalità **alternate**, impostare la settima nota su **off**. In questo modo è possibile ripetere la frase colpendo continuamente il pad. Questa impostazione non ha effetto per le modalità **stack**.
- numero di nota: I numeri di nota inferiori a 13 (C#-1) o superiori a 94 (A#5) sono visualizzati tra parentesi. Questo significa che saranno emessi come eventi MIDI, ma non produrranno suoni dal generatore sonoro incorporato.
- skip: Disponibile solo per le modalità **alternate**. Utilizzare questa impostazione come simbolo di pausa per la frase. In questo modo è possibile suonare una frase contenente pause colpendo ripetutamente il pad.

NOTA Un asterisco (*) visualizzato a sinistra di un numero di nota significa che lo stesso numero di nota per il canale MIDI 10 è stato assegnato in un altro punto, e segnala che la stessa voce di batteria sarebbe in triggering da più pad. Per informazione, la copia delle impostazioni di trigger da un kit preimpostato (pagina 44) assicura che la nota 1st di ciascun ingresso trigger eseguirà una voce di batteria appropriata (ad esempio, grancassa di basso per KICK e così via).

4 GateTime

Impostare un gate time (lunghezza della nota) per il numero di nota 3 per abbinare la lunghezza della nota al drumming o al tempo della song principale o per suonare in modo naturale una frase contenente delle pause. Per la nota sul canale 10 5 (voce di batteria), la lunghezza è determinata insieme alle impostazioni della voce (pagina 52).

Impostazioni: 0.0s-9.9s (in incrementi di 0.1s), =1st

NOTA Per il triggering di un accordo (più note in modalità **stack**), è possibile impostare facilmente lo stesso gate time per tutte le note. Impostare i gate time necessari alla nota 1st, quindi impostare lo stesso valore per le note rimanenti.

5 Channel

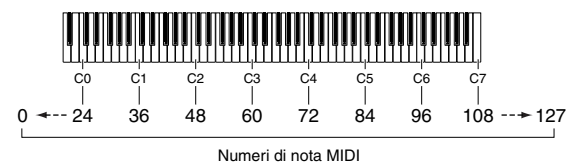
Impostare un canale MIDI per il numero di nota 3. Questo canale sarà utilizzato per la trasmissione e la ricezione. È possibile utilizzare questo canale per eseguire il generatore sonoro da un controller MIDI esterno, nonché per inviare l'evento Note On a un modulo sonoro esterno colpendo il pad.

Impostazioni: 01-16, =1st (uguale a GateTime, pratico per il triggering di un accordo o di una frase)

Impostazione dei numeri di nota

I numeri di nota MIDI vengono utilizzati per specificare l'altezza tonale di un suono. Ad esempio, alla nota C (do) dell'ottava centrale corrisponde il numero di nota 60. In generale, ogni nota è specificata dal nome e dall'ottava, C3 per la nota C. Pertanto, la nota un'ottava sopra C3 è C4, e il numero di nota corrispondente sarà 72.

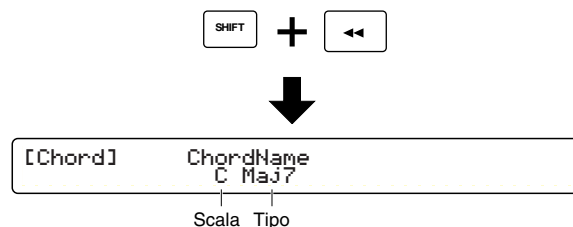
Questa standardizzazione semplifica l'esecuzione delle note su un modulo sonoro esterno.



È possibile impostare facilmente numeri di nota per un accordo o una frase nella pagina [TrgMIDI2] (disponibile solo in questa schermata).

Uso del nome di un accordo

Per richiamare la pagina seguente, tenere premuto il pulsante SHIFT e premere contemporaneamente il pulsante Rewind.



Utilizzare la seconda manopola a sinistra e quella centrale per specificare un accordo in base alla scala e al tipo. Inoltre, è possibile impostare automaticamente l'accordo sull'ingresso trigger corrente utilizzando fino a cinque numeri di nota.

Impostazioni:

- Scala: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
- Tipo: 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

Dopo aver selezionato un accordo, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per impostare il numero di nota. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Quando si ritorna alla pagina precedente, provare a colpire il pad. È possibile eseguire l'accordo in una modalità **stack** o l'arpeggio in una modalità **alternate**.

Uso di una tastiera MIDI esterna

È possibile assegnare una nota o più note, ad esempio un accordo, mediante una tastiera MIDI esterna collegata all'ingresso MIDI IN sul pannello posteriore. Selezionare **1st** note **2** quindi suonare l'accordo desiderato sulla tastiera MIDI. L'accordo eseguito viene diviso e programmato automaticamente in note singole numerate in ordine di esecuzione (da **1st** a **6th** per le modalità **stack**, da **1st** a **9th** per le modalità **alternate**).

NOTA Se si seleziona una nota diversa dalla **1st**, solo la prima nota di un accordo eseguito sarà assegnata a tale nota.

Visualizzazione dell'assegnazione corrente

Premere i pulsanti SHIFT e TRIGGER simultaneamente per richiamare la pagina successiva,

SHIFT + TRIGGER



I=10	1. C#-2	2. D-1	3. E0	4. ---	5. ---
altm	6. ---	7. ---	8. ---	9. ---	m. E#0

Utilizzare la prima manopola a sinistra per specificare l'ingresso trigger. È ora possibile visualizzare l'impostazione della modalità Key (pagina 40) sotto l'ingresso specificato e prendere nota dei numeri per le posizioni "1" - "9" e "m" (dalla prima alla nona esclusione suono) in base a nome e ottava.

[TrgMIDI3] Velocity Crossfade

Nelle pagine precedenti è stato spiegato come convertire il segnale trigger in un valore di velocità specifico ed è possibile intuire che l'impostazione applicata agli accordi fa sì che ciascuna nota dell'accordo suoni allo stesso volume. In questa pagina è possibile impostare una curva di crossfade della velocità per ciascuna nota in triggering, applicando una specie di casualità naturale alla velocità della nota nell'accordo.

[TrgMIDI3]	Note	VelxFade
Input=16	1st	1

1 2 3

NOTA Per le ragioni indicate in precedenza, le impostazioni di questa pagina sono attivate quando l'ingresso trigger è impostato sulla modalità **stack** (pagina 40). Nella modalità **alternate**, ciascuna nota può essere attivata a turno con un diverso valore di velocità.

1 Input=

Selezionare un ingresso trigger target (da 1 a 16).

2 Note

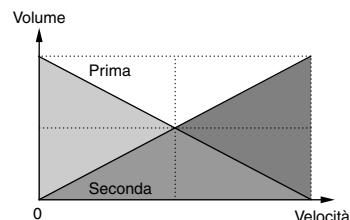
Selezionare una nota target (da 1 a 6).

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

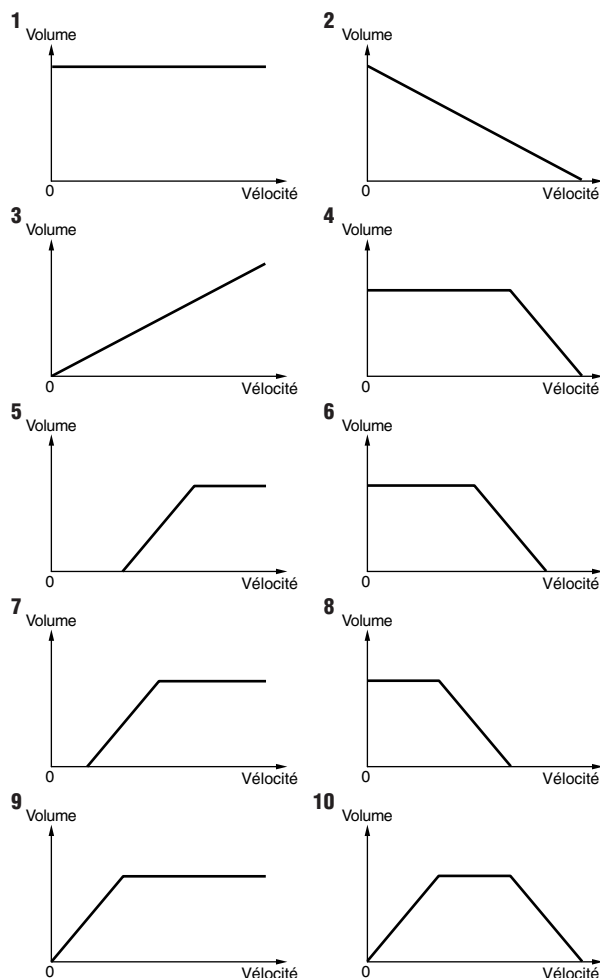
NOTA È possibile selezionare altre note, ma non è possibile impostare il valore di crossfade della velocità **3** quando viene visualizzato "----".

3 VelxFade

Impostare una curva di velocità (curva del volume) per la nota **2**, sulla potenza di esecuzione del pad (da lieve a forte). Ad esempio, è possibile impostare la Curva 2 sulla nota **1st** e la Curva 3 sulla nota **2nd**. In questo caso, la nota **1st** avrà un'intensità sonora maggiore quando il pad viene colpito con minore potenza, mentre la nota **2nd** avrà un'intensità sonora maggiore quando il pad viene colpito con maggiore potenza.



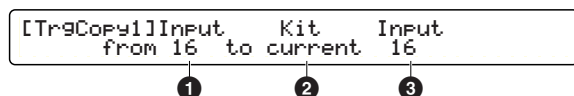
Impostazioni: 01-10



[TrgCopy1] & [TrgCopy2] Trigger Copy

È possibile copiare le impostazioni di trigger per creare un drum kit per una configurazione di pad simile. Utilizzare la pagina [TrgCopy1] per copiare le impostazioni di un ingresso trigger specifico. Utilizzare la pagina [TrgCopy2] per copiare l'impostazione dal drum kit con cui si sta attualmente lavorando (modifica). L'operazione di copia viene eseguita semplicemente selezionando un target e premendo il pulsante ENTER/YES.

Copia da un ingresso trigger



1 (from) Input

Selezionare l'ingresso trigger sorgente selezionato.

❑ **Impostazioni:** 1-16

2 (to) Kit

Selezionare il drum kit di destinazione. Selezionare **current** per effettuare la copia nel drum kit corrente.

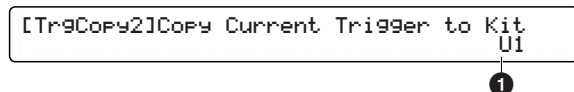
❑ **Impostazioni:** current, U1-U40

3 (to) Input

Selezionare l'ingresso trigger di destinazione del drum kit 2.

❑ **Impostazioni:** 1-16

Copia dal drum kit corrente



1 (to) Kit

Selezionare il drum kit di destinazione.

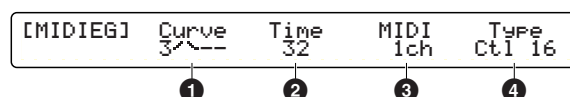
❑ **Impostazioni:** U1-U40

Operazione di copia

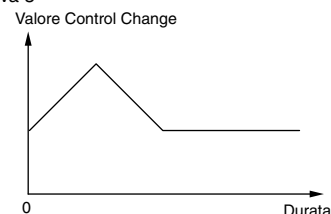
Dopo aver selezionato la sorgente e la destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di copia. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Quando si torna alla pagina della copia, continuare l'operazione o ripristinare la definizione delle impostazioni di trigger.

[MIDIEG] MIDI Envelope Generator

In questa pagina è possibile creare un EG controllato tramite MIDI, attivato da una testa del pad o dal rim (pagina 39). Questa funzione emette continuamente i valori dei dati di Control Change e li controlla in modo transizionale in una curva EG. È possibile utilizzare questa impostazione, ad esempio, per il controllo in tempo reale del pan stereo o del livello di suoni sostenuti da un sintetizzatore esterno o dal generatore sonoro incorporato.



Esempio: Curva 3



1 Curve

È possibile scegliere tra 8 diverse curve EG. Come mostra il diagramma precedente, valori Control Change diversi saranno emessi in un tempo di transizione 2 nella curva EG specificata in questo punto.

❑ **Impostazioni:** 1-8

2 Time

Permette di impostare il tempo di transizione quando la curva EG 1 diventa effettiva. Maggiore è il valore specificato, maggiore sarà il tempo trascorso.

❑ **Impostazioni:** 0-127

3 MIDI

Determina il canale MIDI utilizzato per emettere i dati Control Change.

❑ **Impostazioni:** 1ch-16ch

4 Type

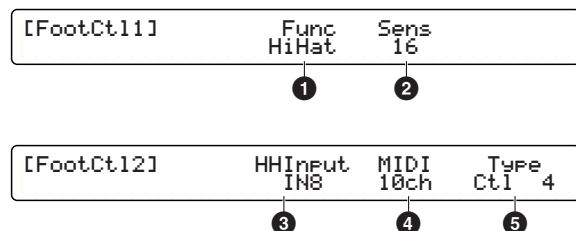
Determina il numero di controller utilizzato per emettere i dati Control Change.

❑ **Impostazioni:** Ctl0-Ctl119

NOTA Per ulteriori informazioni sui numeri di controller disponibili, consultare l'elenco di dati fornito separatamente.

[FootCtrl1] & [FootCtrl2] HH Controller Function

Queste due pagine consentono di specificare la funzione di un controller hi-hat (serie Yamaha HH), collegato al jack HI-HAT CONTROL sul pannello posteriore.



NOTA Se non vi sono suoni hi-hat o se si è perso il controllo se inavvertitamente sono stati modificati i valori dei parametri in queste due pagine, quando si utilizzano le normali impostazioni hi-hat del pad hi-hat all'ingresso trigger 8 (HI-HAT).

1 Func

Permette di impostare la funzione del controller hi-hat.

Impostazioni:

- HiHatSP: Utilizzato come controller hi-hat. È possibile controllare le variazioni sonore del drum kit esercitando una determinata pressione sul pedale (impostazione predefinita).
- HiHat: Utilizzato solo come controller hi-hat.
- MIDI: Utilizzato solo come controller MIDI continuo.

2 Sens

Permette di regolare la sensibilità del controller hi-hat.

Maggiore è il valore specificato, maggiore sarà la sensibilità del controller.

Impostazioni: 0-63

3 HHInput

Selezionare l'ingresso trigger per il collegamento del pad hi-hat. Questa impostazione collega internamente il controller hi-hat e il pad hi-hat quando si seleziona HiHatSP o HiHat 1 per la funzione del controller. Se si seleziona **none**, gli ingressi trigger da 1 a 16 avranno impostazioni di trigger identiche (pagina 40); questo drum kit non avrà hi-hat. Inoltre, per il controllo hi-hat è possibile utilizzare un foot switch (pagina 46).

Impostazioni: none, IN1-IN16 (predefinita: IN8)

NOTA In genere, l'ingresso trigger 8 viene utilizzato per gli hi-hat (come indicato sul pannello posteriore). Questo parametro permette di specificare qualsiasi ingresso trigger (da 1 a 16) per gli hi-hat se si desidera creare un drum kit personalizzato ex novo.

4 MIDI

Impostare il canale MIDI per emettere dati MIDI 5 dal controller hi-hat.

Il canale predefinito per il drum kit è il numero 10.

Impostazioni: 1ch-16ch (predefinito: 10ch)

5 Type

Impostare il tipo di uscita dei dati MIDI dal controller hi-hat.

Impostazioni:

- Ctl0-Ctl119: Numero controller (predefinito: 4)
- A/T: Aftertouch
- P/B up: Pitch Bend su
- P/Bdwn: Pitch Bend giù

NOTA Per ulteriori informazioni sui numeri di controller disponibili, consultare l'elenco di dati fornito separatamente.

[FootSw1] & [FootSw2] Foot Switch Function

Queste due pagine permettono di specificare la funzione di un foot switch (Yamaha FC4 o FC5) collegato al jack FOOT SW sul pannello posteriore.

[FootSw1]	Func	Velocity	MIDI	Type
	HiHat	111	---	---
	1	2	3	4

[FootSw2]	OnValue	OffValue
	127	127
	5	6

1 Func

Selezionare la funzione foot switch.

Impostazioni:

- **HiHat:** La funzione è uguale a quella di un controller hi-hat (passando dai suoni aperti a quelli chiusi e viceversa). Verificare di impostare un valore di velocità (2) appropriato quando si seleziona questa impostazione.
- **click:** Attiva o disattiva il click.
- **inc:** Incremento — seleziona il drum kit successivo nel display della modalità Play o seleziona il passaggio successivo nel display Chain Play.
- **dec:** Decremento — seleziona il drum kit precedente nel display della modalità Play o seleziona il passaggio precedente nel display Chain Play.
- **bypass:** Disattiva temporaneamente gli ingressi trigger (pagina 76).
- **SStop:** Controlla la riproduzione della song principale (equivalente a Start/Stop nel controllo per il trasporto).
- **MIDI:** Emette i dati Control Change. Verificare di impostare i relativi parametri dettagliati (3-6) quando si seleziona questa impostazione.
- **HH→BD:** Genera un segnale trigger per l'ingresso trigger 9 (KICK) quando viene premuto il foot switch. Verificare di impostare un valore di velocità (2) appropriato quando si seleziona questa impostazione.

2 Velocity

Determina l'uscita del valore di velocità dal foot switch quando **HiHat** o **HH→BD** è selezionato per la funzione 1.

Impostazioni: 001-127

3 MIDI

Determina il canale MIDI per l'uscita dei dati Control Change (4) dal foot switch quando si seleziona **MIDI** per questa funzione 1.

Impostazioni: 1ch-16ch

4 Type

Determina l'uscita del numero di controller dal foot switch quando si seleziona **MIDI** per questa funzione 1.

Impostazioni: Ctl0-Ctl119 (numero controller)

NOTA Per ulteriori informazioni sui numeri di controller disponibili, consultare l'elenco di dati fornito separatamente.

5 OnValue

Determina l'uscita del valore di controllo quando si preme il foot switch e **MIDI** è selezionato per la funzione 1.

Impostazioni: 000-127

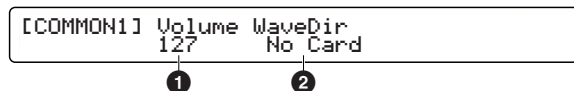
6 OffValue

Determina l'uscita del valore di controllo quando si rilascia il foot switch e **MIDI** è selezionato per la funzione 1.

Impostazioni: 000-127

[COMMON1] & [COMMON2] Kit Common Settings

Queste due pagine permettono di effettuare impostazioni base per il drum kit su cui si sta attualmente lavorando (modifica). Per questo motivo alcuni parametri non sono direttamente correlati alle impostazioni di trigger.



1 Volume

Determina il volume generale della parte ritmica incluso il drum kit (canale MIDI 10).

❑ **Impostazioni:** 0-127

NOTA Questa impostazione è uguale a quella del volume per il canale MIDI 10 (pagina 54).

2 WaveDir

Determina la directory sulla memory card (pagina 86), in cui sono memorizzati i campioni d'onda o i dati della voce creati dall'utente utilizzati con questo drum kit. La volta successiva in cui si seleziona questo drum kit, suddetti file saranno caricati automaticamente. Verificare di inserire la memory card appropriata nello slot CARD; in caso contrario, sarà visualizzato il messaggio "No card".

❑ **Impostazioni:** Nome della directory su una memory card

3 Song

Determina la song che viene richiamata automaticamente quando si seleziona questo drum kit. Specificare **off** per disattivare la selezione automatica di una song.

❑ **Impostazioni:** off, Song utente o preimpostata

4 Tempo

Determina il tempo impostato automaticamente quando si seleziona questo drum kit. Specificare **off** per disattivare l'impostazione automatica del tempo.

❑ **Impostazioni:** off, 30-300

5 9to10

Se si imposta il parametro su **on**, i segnali trigger generati all'ingresso trigger 9 (KICK) saranno condivisi con l'ingresso trigger 10. Quindi, impostare l'ingresso trigger 10 per suonare le note in una modalità **alternate** (ad esempio, da un foot switch; non è richiesto il pad). Quando si suona la grancassa di basso, in questo caso, è possibile sincronizzare automaticamente la frase su un pattern di basso assegnato all'ingresso 9.

❑ **Impostazioni:** off, on

6 11to12

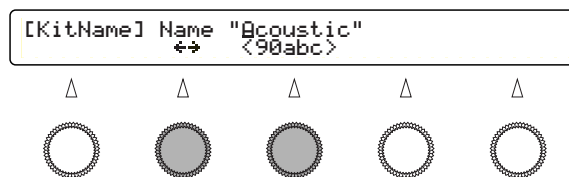
Se si imposta questo parametro su **on**, i segnali trigger generati all'ingresso trigger 11 saranno condivisi con l'ingresso trigger 12. (Questo viene utilizzato nello stesso modo del punto 5 sopra descritto.)

❑ **Impostazioni:** off, on

NOTA Gli ingressi trigger 9/10 e i jack 11/12 sono coppie stereo. Tuttavia, è possibile utilizzarli come quattro ingressi mono separati se si collegano quattro pad mono utilizzando due cavi a Y e impostando i due parametri 5 e 6 su **off**.

[KitName] Drum Kit Name

È possibile immettere un nome di massimo 8 caratteri per il drum kit che si sta modificando.



Utilizzare la seconda manopola a sinistra per spostare la posizione di immissione (cursore) per ciascun carattere. Quindi utilizzare la manopola centrale per immettere un carattere in quella posizione. Ripetere questo passaggio e specificare il nome del drum kit (massimo otto caratteri).

❑ **Caratteri disponibili:** (spazio)

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←				

Dopo aver completato le impostazioni dei trigger desiderati, memorizzare questo drum kit (pagina 35).

Impostazioni della voce

Premere il pulsante VOICE sul pannello superiore, designato dal DRUMKIT, per iniziare la modifica delle impostazioni della voce per il drum kit attivo.



[Voice1]	Type	Voice	42*	Volume	Tuning
38 D1	AcSnr1	MCA55		110	- 1.00

NOTA La prima pagina visualizzata (l'ultima richiamata) può essere diversa dal display mostrato sopra (pagina 76).

Pagine di modifica e operazioni principali

Le impostazioni della voce sono disponibili nelle seguenti dieci pagine, organizzate per scopo e funzione.

[Voice1]	Type	Voice	2*	Volume	Tuning
49C#2	XtrSnr	rim		127	+ 0.00

Wave1	Wave2	X5filter	X5decay	Balance
Mar11370	warm	type1	32	0

[Voice3]	Pan	Layer	Filter	Q
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

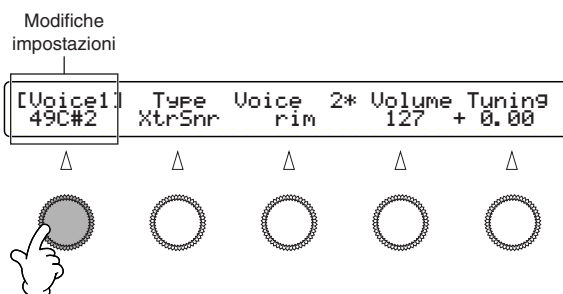
[VoiceCopy]	from	Note	Kit	Note
		49C#2	to current	49C#2

[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

Nelle prime sei pagine è possibile assegnare una voce di batteria a ciascun numero di nota contenuto nella parte ritmica e di batteria (canale MIDI 10) e impostare il modo in cui suonerà tale voce. Ruotare la prima manopola a sinistra e notare l'ampia quantità di numeri di nota target disponibili: 82 in tutto (13-94). Questo è il totale delle note utilizzabili per la parte ritmica e di batteria e fornisce un'ampia scelta per impostare un kit semplice. Inoltre, può essere necessario eseguire degli adattamenti a un kit preimpostato per adattare le applicazioni specifiche, tuttavia gli interventi richiesti sono sempre minimi. Nel resto delle pagine è possibile copiare le impostazioni ed eseguire configurazioni di altre parti MIDI da eseguire insieme a un drum kit.



NOTA È inoltre possibile selezionare l'ingresso target colpendo il pad corrispondente (pagina 76) per effettuare impostazioni di messa a punto del drum kit durante la riproduzione.

Vedere anche "Operazioni principali" a pagina 20.

[Voice1] Voice Basics

Questa pagina permette di assegnare una voce di batteria base e di regolare il volume di uscita e l'intonazione. Le voci sono suddivise in categorie per tipo. Ciò permette di scegliere la voce in base alle relative informazioni. Le informazioni riportate indicano se si tratta di una voce a 2 layer, se si tratta di una voce in loop e così via.

[Voice1]	Type	Voice	2*	Volume	Tuning
49C#2	XtrSnr	rim		127	+ 0.00
1	2	3	4	5	

1 Note Number & Name

Determina il numero della nota target (13-94: C#-1~A#5). Ciascun numero di nota viene visualizzato con un nome di nota specifico.

2 Type

Determina la categoria della voce. È possibile selezionare una voce 3 dalla categoria specificata in questo punto. Selezionare **Wave** se si desidera caricare un campione wave o un file audio da una memory card. Selezionare **XtrSnr** se si desidera un rullante supplementare che possa essere personalizzato nella schermata successiva.

❑ **Impostazioni:** AcKick, ElKick, AcSnr1-2, EleSnr, OtrSnr, XtrSnr, AcTom1-3, EleTom, Cymbal, HiHat, Percs1-2, Efect1-3, Loop, Voice, Melody, Wave, UsrVce

NOTA **UsrVce** è una voce creata utilizzando i dati esterni di modifica del parametro esclusivi del sistema. Queste voci non possono essere create sul modulo DTXTREME IIs, e le spiegazioni di come utilizzare i dati esclusivi del sistema non rientrano nell'ambito di questo manuale.

3 Voice

Determina la voce dalla categoria specializzata 2. La selezione sarà visualizzata con un numero nella riga superiore e il nome nella riga inferiore. La voce a due layer è indicata da un asterisco (*) alla fine del relativo numero. Una voce rappresentata con il simbolo  alla fine del nome è una voce in loop e può essere riprodotta ripetutamente con un unico shot (pagina 52). Premere il pulsante Audition tenendo contemporaneamente premuto il pulsante SHIFT per interrompere la riproduzione in loop durante l'ascolto.

❑ **Impostazioni:** Per ulteriori informazioni su ciascuna voce, consultare l'elenco delle voci nell'elenco di dati fornito separatamente.

NOTA Se si utilizza sempre un pad specifico solo per il triggering di un suono esterno, impostare **NoAssign** per tale pad (numero nota) 3. Tuttavia, se normalmente si riproduce una voce 3 dal generatore sonoro incorporato e a volte si sostituisce tale voce con un suono esterno, è più pratico escludere temporaneamente la voce interna disattivando un evento Note On specifico inviato al generatore sonoro (pagina 80), evitando così di dover riassegnare l'impostazione **NoAssign** ogni volta che è necessario sostituire un suono.

4 Volume

Determina il volume di uscita della voce specifica 3. Regolando il volume per ciascuna voce, è possibile bilanciare i vari strumenti del drum kit.

❑ **Impostazioni:** 0-127

5 Tuning

È possibile regolare la tonalità della voce specificata 3 in base a incrementi di 1/100 di semitono.

❑ **Impostazioni:** -24.00~+24.00

Impostazione di un rullante supplementare

Il rullante supplementare è una voce di rullante speciale che può essere selezionata quando si specifica **XtrSnr** per la categoria della voce. Inoltre è possibile personalizzare il rullante utilizzando i seguenti parametri. Questi non possono essere impostati con altre voci, e sul display viene visualizzato “---”.

Wave1	Wave2	XSfilter	XSdecay	Balance
Map11370	warm	type1	32	0
1	2	3	4	5

Un rullante speciale è costituito da una voce composita a due livelli, risultante dalla combinazione di due diverse voci di batteria, dalla regolazione del bilanciamento del volume tra le voci e dalla modifica dei toni della voce composita mediante i parametri Filter e Decay. Se si utilizza un pad TP120SD o TP100 per il rullante, è anche possibile utilizzare il controller del pad per regolare in modo dinamico uno dei seguenti parametri per una variazione sonora dinamica (pagina 37).

1 Wave1

Selezionare una voce di batteria per il livello 1.

❑ **Impostazioni:** Map11370, MCABs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

2 Wave2

Selezionare una voce di batteria per il livello 2.

❑ **Impostazioni:** warm, crisp, cool, short, punchy, BS, silky, bright, old, VOX1, VOX2, VOX3, roll, trash

3 XSfilter

Specifica l'effetto del filtro.

❑ **Impostazioni:** thru (nessun effetto), type1, type2

4 XSdecay

Permette di regolare la durata delle molle del rullante.

❑ **Impostazioni:** off (nessun effetto), 1-32

5 Balance

Permette di regolare il bilanciamento del volume tra il suono del livello 1 e 2.

❑ **Impostazioni:** -64-0-+63

[Voice3] Pan & Tone

Questa pagina permette di regolare il pan stereo e filtrare la voce assegnata al numero di nota. Se è stata selezionata una voce a due layer, è possibile specificare anche il bilanciamento del volume tra i layer.

[Voice3]	Pan	Layer	Filter	Q
49C#2	R13	+63	+63	+63
1	2	3	4	5

1 Note Number & Name

Determina il numero della nota target (13-94: C#-1-A#5). Ciascun numero di nota viene visualizzato con un nome di nota specifico.

2 Pan

Determina l'impostazione del pan per la voce assegnata al numero di nota 1. L'impostazione determinerà la posizione stereo della voce.

❑ **Impostazioni:** L64-C-R63 (sinistra-centro-destra)

3 Layer

Specifica il bilanciamento del volume tra i layer se è stata selezionata una voce a due layer per il numero di nota 1. Se la voce è a due layer, non è possibile impostare il parametro e il display visualizza “---”.

❑ **Impostazioni:** -64-0-+63 (100:0-50:50-0:100)

4 Filter

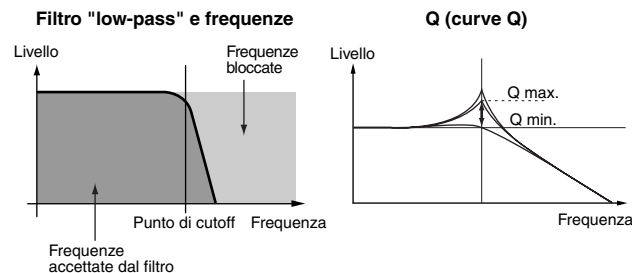
Determina l'impostazione del filtro per la voce assegnata al numero di nota 1. Si tratta di un filtro low-pass che taglia le frequenze superiori al punto di cutoff qui specificato e passa le frequenze restanti, come mostra il diagramma seguente.

❑ **Impostazioni:** -64-+63

5 Q

Regola il fattore Q (larghezza di banda) per il filtro 4. Aumentando le frequenze attorno al punto di cutoff, come mostra il diagramma seguente, il picco del filtro è più appuntito e pronunciato.

❑ **Impostazioni:** -64-+63



[Voice4] Envelope

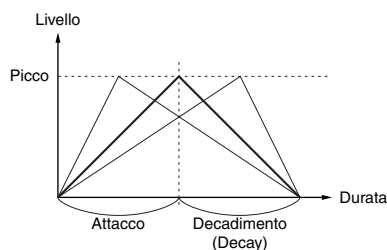
Questa pagina permette di regolare l'involuppo del volume della voce assegnata al numero di nota. Ogni strumento musicale presenta un involucro di volume univoco che rende riconoscibile il tipo di strumento. Le caratteristiche univoche degli strumenti a percussione sono rappresentate dalle velocità di attacco e decay nell'involuppo del volume. Regolando questi due fattori è possibile creare una varietà di sfumature tonali nella voce.

[Voice4]	Attack	Decay
49C#2	0	0

1

2

3



1 Note Number & Name

Determina il numero della nota target (13~94: C#-1~A#5). Ciascun numero di nota viene visualizzato con un nome di nota specifico.

2 Attack

Determina la velocità di attacco della voce corrente. Maggiore è il valore positivo, maggiore è la velocità di attacco. Maggiore è il valore negativo, minore è la velocità di attacco. Tenere presente che se la voce originariamente ha una velocità di attacco elevata, specificando valori più alti non fa aumentare la velocità oltre un certo punto.

❑ **Impostazioni:** -64~+63 (da lento a veloce)

3 Decay

Determina la velocità di decadimento della voce corrente. Maggiore è il valore negativo, minore è la velocità di decadimento. Maggiore è il valore positivo, maggiore è la velocità di decadimento. Pertanto, per ottenere, ad esempio, un suono di piatti a lungo rilascio, impostare un valore negativo elevato per la relativa velocità di decadimento. Un valore positivo elevato può determinare il cutoff innaturale del suono.

❑ **Impostazioni:** -64~+63 (da lento a veloce)

[Voice5] Polyphony

Questa pagina permette di impostare il numero di voci polifoniche ammesse per il numero di nota specificato. Il generatore sonoro incorporato può riprodurre fino a 64 note polifoniche alla volta. A volte, tuttavia, questo può non essere sufficiente, in particolare se si riproducono molte parti in una song o se si suona il drum kit con un numero elevato di note corte. Per evitare questa situazione, limitare la polifonia per ciascuna voce di batteria.

[Voice5]	KeyMode	AltGrp	RvKeyOn	RvKeyOff
49C#2	semi2	125	off	off

1

2

3

4

5

1 Note Number & Name

Determina il numero della nota target (13~94: C#-1~A#5). Ciascun numero di nota viene visualizzato con un nome di nota specifico.

2 KeyMode

Determina la modalità di riproduzione della stessa voce in risposta a più note.

❑ Impostazioni:

- **poly:** Nessuna limitazione fino a quando il generatore sonoro di DTXTREME II_s raggiunge il livello massimo di polifonia.
- **semi8:** Fino a otto note polifoniche — ogni nota iniziale sarà esclusa per eseguire la nona nota.
- **semi4:** Fino a quattro note polifoniche — ogni nota iniziale sarà esclusa per eseguire la quinta nota.
- **semi3:** Fino a tre note polifoniche — ogni nota iniziale sarà esclusa per eseguire la quarta nota.
- **semi2:** Fino a due note polifoniche — ogni nota iniziale sarà esclusa per eseguire la terza nota.
- **mono:** Solo una nota — ciascuna nota sarà esclusa dalla nota successiva.
- **himono:** Uguale a **mono**, ma esclusa dalla regola di priorità dell'ultima nota — le note non vengono mai escluse dalle altre note.

NOTA Se un numero di nota (pad della batteria) è impostato a **mono** e ad esso è assegnata una voce con lungo rilascio (come ad esempio, un suono di piatti), battendo ripetutamente sul pad i suoni precedenti verranno esclusi in maniera anomala. Tuttavia, non è una buona idea impostare ciascun numero di nota su **poly** per impedire questa situazione, poiché così facendo si "ruba" la polifonia da altre parti importanti.

3 AltGrp

È possibile inserire più numeri di nota ❶ in un gruppo a voci alterne specifico. Includendo più numeri di nota nello stesso gruppo numerato si evita di suonarli simultaneamente. Per un suono hi-hat realistico utilizzando diverse voci, assegnare il pedale HH alla voce foot chiusa e il pad HH ad altre voci di hi-hat emesse in triggering dai rim e dal pad hi-hat. In questo modo è possibile che il suono foot chiusa escluda qualsiasi altro suono hi-hat quando viene premuto il controller del pedale hi-hat (il pedale HH è prioritario rispetto al pad HH).

❑ **Impostazioni:** off (nessun raggruppamento), 1-127 (numero di gruppo)

NOTA In un gruppo a voci alterne può essere eseguita una sola nota per volta, nella modalità di priorità dell'ultima nota.

4 RvKeyOn

Determina se il generatore sonoro incorporato riceve eventi Note On per il numero di nota ❶. Questa impostazione è utile quando si desidera emetterli da MIDI OUT sul pannello posteriore senza instradare il segnale al generatore sonoro a scopo di triggering dei soli suoni esterni. Impostare **on** se si desidera riprodurre le voci dal generatore sonoro incorporato.

❑ **Impostazioni:** off, on

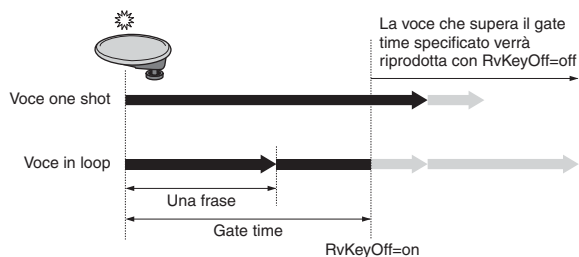
5 RvKeyOff

Determina se il generatore sonoro incorporato riceve eventi Note Off per il numero di nota ❶. Impostare **off** se si desidera garantire che una voce di piatti o un campione wave a singolo shot venga eseguito per l'intera durata.

❑ **Impostazioni:** off, on

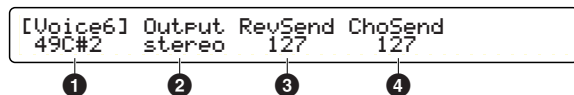
Uso di Note Off con voci in loop

La maggior parte delle voci di batteria è rappresentata da campioni a shot singolo e interrompe automaticamente la riproduzione alla fine dei dati wave senza ricevere un evento Note Off (RvKeyOff = off). Se si impostano queste voci in modo che ricevano eventi Note Off (RvKeyOff = on), regolare opportunamente il gate time (pagina 42) in modo che corrisponda al tempo di rilascio delle voci, altrimenti la riproduzione del suono sarà esclusa al centro. D'altro canto, il generatore sonoro incorporato è dotato anche di voci in loop che devono essere impostate per ricevere eventi Note Off (RvKeyOff = on), altrimenti non interromperanno la riproduzione. Per questo motivo Note Off è fondamentale per l'uso corretto delle voci in loop. Per utilizzare in modo appropriato una voce in loop, impostare il numero di nota per generare eventi Note Off (RvKeyOff = on) in abbinamento all'impostazione del gate time. Ad esempio, è possibile colpire il pad ogni due misure per riprodurre senza interruzione una voce in loop se il gate time è regolato in modo da corrispondere alle due misure nel tempo della performance. Inoltre, può essere necessario limitare la polifonia a una singola nota (KeyMode = mono).



[Voice6] Output Routing

Questa pagina permette di regolare l'instradamento dell'uscita per la voce assegnata al numero di nota. Anche se le opzioni base sono quelle dei jack INDIVIDUAL OUTPUT (da 1 a 6) per l'uscita parallela o una coppia di jack OUTPUT per l'uscita stereo, è possibile utilizzarli per più variazioni in abbinamento alle impostazioni degli effetti (pagina 55).



1 Note Number & Name

Determina il numero della nota target (13~94: C#-1~A#5). Ciascun numero di nota viene visualizzato con un nome di nota specifico.

2 Output

Determina l'uscita per la voce assegnata al numero di nota 1. Se viene instradata verso un'uscita individuale, la voce non può essere monitorata utilizzando le cuffie.

Impostazioni:

- stereo: Segnale instradato verso OUTPUT (L/MONO e R).
- InsFx1, InsFx2: Segnale instradato verso l'effetto di inserimento specificato (1 o 2). Non è possibile selezionare questa impostazione se il Localizer è attivo.
- thru: Segnale instradato verso OUTPUT (L/MONO e R) aggirando il Localizer. Non è possibile selezionare questa impostazione se il Localizer è attivo.
- IND1&2, 3&4, 5&6: Segnale instradato alla coppia di uscite singole specificata (in stereo).
- IND1, 2, ... 6: Segnale instradato all'uscita singola specificata (in mono).

NOTA Se si seleziona l'effetto di inserimento (**InsFX1** o **InsFX2**), l'uscita finale è determinata dalle impostazioni dell'effetto di inserimento.

3 RevSend

Determina il livello di emissione all'effetto di riverbero (effetto di sistema) per la voce assegnata al numero di nota 1.

Impostazioni: 0~127

4 ChoSend

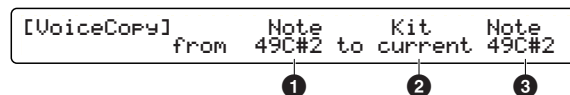
Determina il livello di emissione all'effetto coro (effetto di sistema) per la voce assegnata al numero di nota 1.

Impostazioni: 0~127

NOTA I valori reali degli effetti di riverbero e coro per ciascuna voce di batteria sono determinati dai livelli di emissione principali per l'intero drum kit (pagina 58).

[VoiceCopy] Voice Copy

È possibile copiare le impostazioni della voce per un numero di nota specifico (canale MIDI 10) al drum kit che si sta modificando e impostare così un modello di modifica per la creazione di drum kit con impostazioni simili.



1 (from) Note

Determina il nome della nota di origine del drum kit corrente.

Impostazioni: 13C#-1~94A#5

2 (to) Kit

Determina il drum kit di destinazione. Selezionare **current** per effettuare la copia nel drum kit corrente.

Impostazioni: current, U1~U40

3 (to) Note

Determina il nome della nota di destinazione del drum kit 2.

Impostazioni: 13C#-1~94A#5

Operazione di copia

Dopo aver selezionato l'origine e la destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?" Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di copia. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare. Quando si torna alla pagina della copia, continuare l'operazione o ripristinare la definizione delle impostazioni della voce.

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

Utilizzare queste tre pagine per effettuare le impostazioni per un ensemble MIDI tramite il generatore sonoro incorporato o moduli sonori esterni. I dati di impostazione saranno inviati alle parti MIDI internamente o esternamente (tramite la porta MIDI OUT o USB) quando si richiama e si suona il drum kit che si sta modificando.

[MIDI1] Ch=10	Transmit on	PC# 001	BankMSB 000	BankLSB 000
1	2	3	4	

[MIDI2] Ch=10	Volume 127	Pan R63	Ctrl# 127	Value 127
	5	6	7	

[MIDI3] Ch=10	RevSend 127	ChoSend 127
	8	9

1 Ch=

Determina il canale MIDI target (da 1 a 16).

2 Transmit

Determina gli eventi MIDI che saranno emessi sul canale target **1**.

Impostazioni:

- off: Non vengono inviati eventi MIDI. Non è possibile impostare tutti i parametri seguenti e il display visualizza "---".
- all: Invia Program Change e Control Change e tutti i parametri seguenti diventano accessibili.
- PC: Invia solo Program Change e i parametri relativi a Program Change diventano accessibili. I parametri relativi a Control Change (nella seconda e terza schermata) non sono attivi.

NOTA Quando si invia e si imposta solo Program Change (Transmit=PC), è possibile utilizzare anche Bank Select (un evento Control Change).

3 PC#

Determina il numero di programma da trasmettere. Se utilizzato per il generatore sonoro incorporato, specifica una voce GM.

Impostazioni: 001-128

NOTA Se si imposta un numero di programma per il canale 10 (Ch = 10), questo sarà emesso solo esternamente tramite la porta MIDI OUT o USB. Dato che non viene emesso al generatore sonoro incorporato, il drum kit non sarà influenzato.

4 BankMSB & BankLSB

Se si utilizza un modulo sonoro esterno provvisto di bank di suoni multipli, è possibile utilizzare questi due eventi per selezionare un bank. È possibile selezionare programma sonoro specifico in combinazione con il parametro del numero di programma **3**. Tuttavia, non è necessario utilizzare questi due eventi per il generatore sonoro incorporato poiché non è provvisto di bank.

Impostazioni: 000-127 (per MSB e LSB)

5 Volume

Specifica il valore per il numero di controller 007 (volume). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione influenza il volume di ciascuna parte.

Impostazioni: 000-127

6 Pan

Specifica il valore per il numero di controller 010 (pan). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione influenza il pan stereo di ciascuna parte.

Impostazioni: 000-064-127 (sinistra-centro-destra)

7 Ctrl# & Value

I Control Change sono informazioni MIDI che possono controllare la performance di una periferica MIDI. È possibile controllare una serie di funzioni predefinite come numeri di controller e i relativi valori di controllo. Questi due parametri consentono di creare un evento Control Change specifico impostando il numero di controller (Ctrl#) e il valore di controllo (Value).

Impostazioni: ---, 000-127 (Ctrl#), 001-127 (Value)

NOTA Se si seleziona "---" per Ctrl# verrà impostato automaticamente "---" per Value, disattivando questa funzione.

8 RevSend

Specifica il valore per il numero di controller 091 (profondità dell'effetto). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione specifica il livello di emissione principale per l'effetto di riverbero (effetto di sistema) per ciascuna parte.

Impostazioni: 000-127

9 ChoSend

Specifica il valore per il numero di controller 093 (profondità dell'effetto). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione specifica il livello di emissione principale per l'effetto coro (effetto di sistema) per ciascuna parte.

Impostazioni: 000-127

NOTA Se si imposta un evento Control Change **7** che raddoppia l'impostazione di Volume **5**, Pan **6**, RevSend **8**, o ChoSend **9** l'evento Control Change **7** avrà la priorità.

Dopo aver completato le impostazioni delle voci desiderate, memorizzare questo drum kit (pagina 35).

Impostazioni degli effetti

Il modulo DTXTREME IIs fornisce l'effetto riverbero e coro come effetti di sistema e due diversi effetti di inserimento, nonché un effetto Localizer tridimensionale.

Riverbero

Questo effetto di sistema include 12 tipi di riverbero che permettono di ricreare ambientazioni quali una piccola stanza o una grande hall per concerti. Nelle impostazioni delle voci (pagina 53), è possibile specificare il valore di riverbero applicato a ciascuna voce di batteria nel drum kit. Questa funzione, è utile per applicare, ad esempio, maggiore riverbero al rullante, mantenendo bassa la quantità di riverbero della grancassa di basso.

Coro

È possibile scegliere tra 13 tipi di coro dalle modulazioni morbide o dure (chorus, flanger, jet effect, ecc.). Nelle impostazioni delle voci (pagina 53), è possibile specificare il valore di coro applicato a ciascuna voce di batteria nel drum kit. Questa funzione è utile per applicare, ad esempio, effetti di flanger univoci per gli hi-hat e per gli altri piatti.

Effetti di inserimento 1 e 2

Questi effetti supplementari consentono di migliorare ulteriormente il suono o addirittura cambiare completamente il carattere sonoro di una voce. Ogni blocco di effetti dispone di un'ampia gamma di 44 tipi (chorus, flanger, distorsion, wah e così via). Questi due effetti di inserimento sono organizzati in maniera parallela, per cui è possibile applicare selettivamente gli effetti a determinate voci del drum kit.

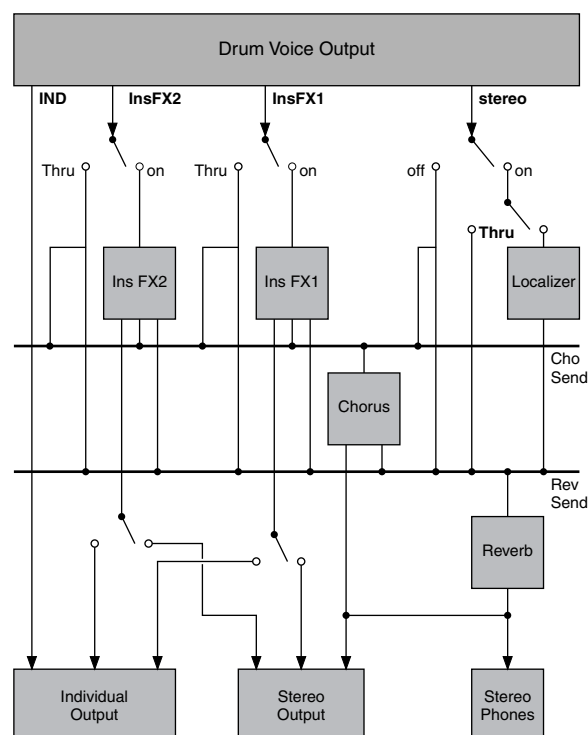
Localizer

Questo effetto è ottimizzato per il monitoraggio con le cuffie e crea una realistica immagine sonora 3D del drum kit, sistemando ciascun strumento in uno spazio "virtuale" specifico nell'ambientazione 3D, in modo che ogni suono sembri provenire da una direzione diversa. Questo effetto 3D può essere specificato separatamente per il drum kit e altri strumenti nella song e produce la sensazione che la batteria venga suonata in un ensemble realistico. Questo effetto 3D è concepito per le cuffie e può risultare inefficace se ascoltato attraverso i normali altoparlanti.

NOTA Sia gli effetti di inserimento che l'effetto di sistema coro vengono disattivati automaticamente quando è attivo l'effetto Localizer.

Mix di suoni con l'uso degli effetti

I cursori sul pannello superiore consentono di mixare facilmente i suoni degli strumenti del modulo DTXTREME IIs. Tuttavia, è possibile creare anche schemi più complessi e flessibili insieme all'instradamento dell'uscita per ciascuna voce di batteria (pagina 53). Le impostazioni degli effetti sono descritte di seguito. Innanzi tutto, osservare il grafico seguente. Esso mostra i possibili instradamenti delle uscite per ciascuna voce di batteria con le varie impostazioni dei parametri.



Le impostazioni degli effetti includono l'instradamento dell'uscita dopo che le voci di batteria sono state applicate con un effetto, e questo è strettamente associato all'impostazione dell'uscita di ciascuna voce di batteria. In altre parole, se si specifica l'uscita di una voce di batteria, si determina anche quale effetto può essere applicato a tale voce. Nella parte sinistra dello schema vi sono quattro opzioni base **stereo**, **InsFX1**, **InsFX2**, **IND** disponibili per ciascuna voce di batteria. Inoltre, va aggiunta l'opzione **thru** quando si attiva il Localizer.

(continua alla pagina successiva)

(continua dalla pagina precedente)

4 Effetti completamente separati

Per impostare specificamente l'emissione di ogni voce di batteria, è possibile utilizzare gli effetti di sistema e due effetti di inserimento come quattro effetti completamente separati. Ecco un esempio di applicazione dei quattro diversi effetti su quattro voci di batteria separate e di invio di segnali ai jack OUTPUT stereo:

Impostazioni nella pagina [Voice6]...

- Per la voce di batteria 1: **Uscita = stereo, RevSend = (diverso da zero), ChoSend = 0**
- Per la voce di batteria 2: **Uscita = stereo, RevSend = 0, ChoSend = (diverso da zero)**
- Per la voce di batteria 3: **Uscita = InsFX1**
- Per la voce di batteria 4: **Uscita = InsFX2**

Impostazioni degli effetti:

- Nella pagina [Effect] (livelli di mandata principali al riverbero di sistema ed effetti coro): **Localizer = off, RevSend = (diverso da zero), ChoSend = (diverso da zero)**
- Nella pagina [Reverb] (livello di ritorno principale dell'effetto di riverbero): **RevRetrn = (diverso da zero)**
- Nella pagina [Chorus] (livello di ritorno principale dell'effetto di sistema coro): **Cho→Rev = 0, ChoRetrn = (diverso da zero)**
- Nelle pagine [InsFX]: **Type=(diverso da THRU) per FX=1 e RevSend=0 (zero), ChoSend=0, Uscita = stereo**
- Nelle pagine [InsFX]: **Type = (diverso da THRU) per FX = 2 e RevSend = 0, ChoSend = 0, Uscita = stereo**

Se si impostano quattro instradamenti "one-on-one" (da voce a effetto) e si seleziona un effetto diverso (dagli effetti di sistema riverbero e coro) per ogni effetto di inserimento, è possibile emettere ogni voce di batteria in stereo, ognuna con un diverso effetto applicato.

Uscite parallele con effetti

È possibile inviare una voce di batteria ai jack INDIVIDUAL OUTPUT impostando **Output** su **IND** (in coppia stereo o mono) nelle impostazioni della voce. Tuttavia, queste impostazioni consentono solo l'emissione di voci di batteria senza alcun effetto applicato. È possibile utilizzare inoltre effetti di inserimento per le uscite parallele di voci di batteria nell'applicazione degli effetti desiderati.

Impostazioni nella pagina [Voice6]...

- **Uscita = InsFX1** — per rullante
- **Uscita = InsFX2** — per grancassa di basso
- **Uscita = IND3&4** — per tom 1
- **Uscita = IND3&4** — per tom 2
- **Uscita = IND5&6** — per tom 3
- **Uscita = IND5&6** — per tom 4
- **Uscita = stereo, RevSend = (qualsiasi valore), ChoSend = (qualsiasi valore)** — per piatti

Impostazioni degli effetti:

- Nella pagina [Effect] (livelli di mandata principali agli effetti di sistema riverbero e coro): **Localizer = off, RevSend = (diverso da zero), ChoSend = (diverso da zero)**
- Nella pagina [Reverb] (livello di ritorno principale dell'effetto di sistema riverbero): **RevRetrn = (diverso da zero)**
- Nella pagina [Chorus] (livello di ritorno principale dell'effetto di sistema coro): **Cho→Rev = (qualsiasi valore), ChoRetrn = (diverso da zero)**
- Nelle pagine [InsFX]: **Tipo = 2BandEQ per FX = 1 e RevSend = (qualsiasi valore), ChoSend = (qualsiasi valore), Uscita = IND1**
- Nelle pagine [InsFX]: **Tipo = COMP per FX = 2 e RevSend = 0, ChoSend = 0, Uscita = IND2**

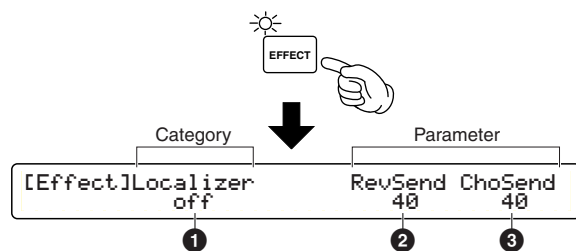
Queste impostazioni consentono di ottenere i seguenti risultati. È possibile contare e utilizzare i jack OUTPUT stereo come coppia dei jack INDIVIDUAL OUTPUT.

- Rullante: uscita mono da INDIVIDUAL OUTPUT 1 senza effetti di sistema riverbero e coro applicati dopo l'elaborazione con un equalizzatore a due bande dell'effetto di inserimento 1.
- Grancassa di basso: uscita mono da INDIVIDUAL OUTPUT 2 dopo l'elaborazione con compressione dell'effetto di inserimento 2.
- Tom 1 e 2: uscita stereo da INDIVIDUAL OUTPUT 3 e 4 senza effetti applicati.
- Tom 3 e 4: uscita stereo da INDIVIDUAL OUTPUT 5 e 6 senza effetti applicati.
- Piatti: uscita stereo da OUTPUT (L/MONO e R) con effetti di sistema riverbero e coro applicati.

In questi esempi, l'instradamento del segnale di uscita e le impostazioni degli effetti sono strettamente correlati. Provare gli indirizzamenti di altri segnali per applicazioni e requisiti specifici.

[Effect] Effect Basics

Premere il pulsante EFFECT sul pannello superiore, designato dal DRUMKIT, per iniziare la modifica delle impostazioni degli effetti per il drum kit attivo.



NOTA La prima pagina visualizzata (l'ultima richiamata) può essere diversa dal display mostrato sopra (pagina 76).

1 Localizer

Attiva (**on**) o disattiva (**off**) il Localizer.

☐ **Impostazioni:** on, off

NOTA Quando il Localizer è attivato, è possibile utilizzare solo l'effetto di sistema riverbero per gli altri effetti. Poiché non è possibile utilizzare gli effetti di sistema di inserimento e coro, le pagine di modifica corrispondenti non vengono visualizzate. Se il Localizer è disattivato, le pagine di modifica non vengono visualizzate.

2 RevSend

Determina il livello di mandata dell'effetto di riverbero per l'intero drum kit. Esso funge da livello principale dei livelli di mandata di riverbero per le voci di batteria (pagina 53).

☐ **Impostazioni:** 0-127

3 ChoSend

Determina il livello di mandata dell'effetto coro per l'intero drum kit. Esso funge da livello principale dei livelli di mandata coro per le voci di batteria (pagina 53).

☐ **Impostazioni:** --- (disattivato se il Localizer è attivato), 0-127

NOTA RevSend **2** e ChoSend **3** funzionano solo per la parte ritmica (canale MIDI 10) del generatore sonoro incorporato. Essi sono equivalenti ai livelli di mandata di riverbero e coro (pagina 58) disponibili quando è attivata la trasmissione al canale MIDI 10.

[Reverb] System Reverb Effect

Configura l'effetto di riverbero. Questi dati di impostazione vengono inviati al generatore sonoro incorporato quando si richiama e si esegue un drum kit in fase di modifica. Questi dati di impostazione non vengono condivisi solo con ogni voce di batteria (canale MIDI 10), ma anche con tutte le parti del generatore sonoro incorporato.

[Reverb]	Type	Time	Diffusion	InitDelay
	HALL1	2.1	10	12.7
	1			

1 Type

Seleziona un tipo di riverbero. Sono disponibili 12 tipi di riverbero. Selezionare **NONE** per disattivare temporaneamente il riverbero di sistema.

☐ **Impostazioni:** NONE, HALL1-2, ROOM1-3, STAGE1-2, PLATE, WHITEROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT

Per una spiegazione dettagliata degli altri parametri, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'elenco di dati fornito separatamente. Due nomi di parametro uguali non corrispondono necessariamente alla medesima funzione.

NOTA L'effetto di riverbero di sistema offre un singolo effetto specificato a tutte le parti del generatore sonoro incorporato. Utilizzare un effetto di inserimento per applicare un effetto di riverbero differente a una voce di batteria.

[Chorus] System Chorus Effect

Configura l'effetto coro di sistema. Questi dati di impostazione vengono inviati al generatore sonoro incorporato quando si richiama e si esegue un drum kit in fase di modifica. Questi dati di impostazione non vengono condivisi solo con ogni voce di batteria (canale MIDI 10), ma anche con tutte le parti del generatore sonoro incorporato.

[Chorus]	Type	LFO	Depth	FBLevel
	CHORUS1	0.25Hz	54	+13

1

NOTA Non è possibile configurare l'effetto coro di sistema quando il Localizer è attivato (pagina 57).

1 Type

Seleziona un tipo di coro. Sono disponibili 14 tipi di coro di sistema. Selezionare **NONE** per disattivare temporaneamente il coro.

Impostazioni: NONE, CHORUS1-4, CELESTE1-4, FLANGER1-3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, PHASER

Per una spiegazione dettagliata degli altri parametri, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'elenco di dati fornito separatamente.

Due nomi di parametro uguali non richiamano necessariamente la medesima funzione.

NOTA L'effetto coro di sistema offre un singolo effetto specificato a tutte le parti del generatore sonoro incorporato. Utilizzare un effetto di inserimento per applicare un effetto coro differente a una voce di batteria.

[InsFX] Insertion Effects

Configura uno dei due effetti di inserimento. Oltre agli effetti di sistema è possibile utilizzare questa funzione per applicare una serie di effetti alle voci di batteria o per creare un mix interno avanzato da DTEXTREME IIs.

[InsFX]	Type	Dry/Wet (D=W)	L>R Delay	R>L Delay
FX=1	CrossDelay	(D=W)	170.0	170.0

1

2

NOTA Non è possibile configurare l'effetto coro di sistema quando il Localizer è attivato (pagina 57).

1 FX=

Selezionare l'effetto di inserimento di destinazione (1 o 2) utilizzando la prima manopola di controllo a sinistra.

Impostazioni: 1, 2

2 Type

Selezionare un tipo di effetto da assegnare. È possibile assegnare uno dei 44 tipi per ogni effetto di inserimento.

Impostazioni: THRU, HALL1-2, ROOM1-3, STAGE1-2, PLATE, DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDelay, 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

Per una spiegazione dettagliata degli altri parametri, consultare l'elenco dei tipi di effetto nell'elenco di dati fornito separatamente.

Due nomi di parametro uguali non corrispondono necessariamente alla medesima funzione.

[Loclizr] Localizer

Configura gli effetti 3D del Localizer. Questi effetti sono attivi solo se controllati attraverso l'ascolto in cuffia. Con l'ascolto dagli altoparlanti, gli strumenti a cui si applica l'effetto Localizer possono emettere suoni strani.

[Loclizr]	Type	DrSens	AcSens	HRTF
	NORMAL	16	16	15

1

2

3

4

[Loclizr]	Rotation	Dist	Angle
	120	10.0	30

5

6

7

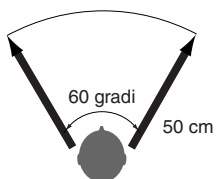
1 Type

Determina l'effetto di stereofonia tra 5 tipi di effetti preimpostati.

I seguenti schemi mostrano come ciascun effetto stereofonico (altoparlanti stereo virtuali) viene controllato attraverso l'ascolto in cuffia.

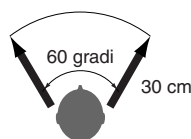
❑ **Impostazioni:** THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE, POINT

NORMAL



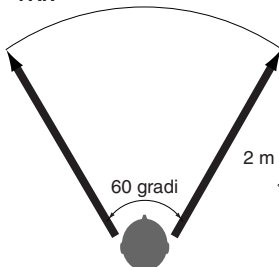
Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 50 cm dall'ascoltatore, a formare un angolo di 60 gradi.

NEAR



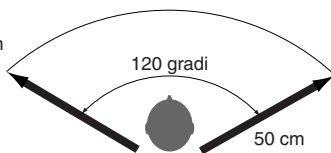
Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 30 cm dall'ascoltatore, a formare un angolo di 60 gradi.

FAR



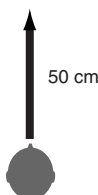
Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 2 metri dall'ascoltatore, a formare un angolo di 60 gradi.

WIDE



Altoparlanti sinistro e destro posizionati a 50 cm dall'ascoltatore, a formare un angolo di 120 gradi.

POINT



Altoparlante posizionato a 50 cm dall'ascoltatore.

2 DrSens

Determina la posizione stereofonica del drum kit. Maggiore è il valore, maggiore è il grado di posizionamento 3D. Minore è il valore, maggiore è l'enfasi dell'effetto normale di pan stereo, come specificato per ogni voce di batteria nelle impostazioni della voce (page 50). Per un valore zero, il Localizer non viene impostato e non viene applicato alcun effetto 3D.

❑ **Impostazioni:** 0-16

3 AcpSens

Determina la posizione stereofonica degli strumenti di accompagnamento (diversi dal drum kit). Maggiore è il valore, maggiore è il grado di posizionamento 3D. Minore è il valore, maggiore è l'enfasi dell'effetto normale di pan stereo, come specificato per ogni parte nelle impostazioni della voce (pagina 54). Per un valore zero, il Localizer non viene impostato e non viene applicato alcun effetto 3D.

❑ **Impostazioni:** 0-16

4 HRTF (Head Related Transfer Function)

La percezione dell'immagine sonora varia da individuo a individuo. Un effetto udibile che una persona non riesce a percepire, può essere percepito da un'altra come effetto estremo (modulazione del suono). Questo parametro riesce a compensare tali differenze percettive.

❑ **Impostazioni:** 0-20

5 Rotation

Determina la posizione (angolo) di tutti gli strumenti disponibili su DTXTREME IIs. La posizione è ovviamente virtuale e corrisponde alla posizione percepita durante l'ascolto in cuffia. Impostando un valore positivo alto, tutti gli strumenti, incluso il drum kit, ruoteranno in senso orario dalla posizione frontale (centro) a quella posteriore rispetto all'ascoltatore (da 0 a 180 gradi). Impostando un valore negativo alto, tutti gli strumenti, incluso il drum kit, ruoteranno in senso antiorario dalla posizione frontale (centro) a quella posteriore rispetto all'ascoltatore (da 0 a 180 gradi).

❑ **Impostazioni:** -180-0-180 (indietro-avanti-indietro, unità: gradi)

6 Dist

Determina la distanza di tutti gli strumenti disponibili su DTXTREME IIs. La distanza è ovviamente virtuale e corrisponde alla distanza percepita durante l'ascolto in cuffia. Maggiore è il valore, maggiore è la distanza virtuale di tutti gli strumenti, incluso il drum kit.

❑ **Impostazioni:** 0,3-10,0 (metri)

7 Angle

Determina il valore dell'ampiezza stereo (da sinistra a destra) dei suoni di DTXTREME IIs. Con il centro impostato a **zero**, i suoni si espanderanno a un'ampiezza massima di 180 gradi.

❑ **Impostazioni:** 0-180 (centro-sinistra-destra, unità: gradi)

Dopo aver completato l'impostazione degli effetti desiderati, memorizzare questo drum kit (pagina 35).

Registrazione e modifica di una song

Come avrete forse notato ascoltando le song preimpostate, DTXTREME IIs dispone di un sequencer MIDI incorporato. Questo sequencer consente non solo di riprodurre il drum kit insieme alle song preimpostate, ma anche di registrare facilmente le prestazioni sul drum kit o sulla tastiera MIDI come song utente (U1-U32). È possibile riprodurre una song utente come song principale o pad song (pagina 25).

Funzioni del sequencer a due tracce

Prima di avviare la sessione di registrazione, diamo un'occhiata ad alcune delle cose che potete fare con il sequencer incorporato.

• Tre modalità di registrazione

È possibile registrare una song in ognuna delle tre modalità di registrazione, **Replace**, **OverDub**, **Step** (pagina 61). Nelle modalità Replace e OverDub, è possibile registrare la performance in tempo reale. Entro il numero di misure specificato, la modalità Replace offre una registrazione singola e la modalità OverDub offre una registrazione continua. La modalità Step consente di registrare manualmente e uno alla volta gli eventi MIDI sulla timeline (area di immissione dei dati). È inoltre possibile utilizzare la modalità Step per modificare gli eventi MIDI registrati in modalità Replace o OverDub.

• Struttura a due tracce

Il sequencer incorporato offre due tracce di sequenza (**Tr1** e **Tr2**) per ogni song ed è possibile utilizzarle indifferentemente per la registrazione e la riproduzione. Ogni traccia può contenere qualsiasi evento su qualsiasi canale MIDI (da 1 a 16). Questo significa che è possibile collegare una tastiera a DTXTREME IIs MIDI IN e, con l'aiuto di un amico che suona questo strumento, registrare in tempo reale su due tracce separate la performance alla tastiera e il drum kit riprodotto. Se suonate più di uno strumento, potete utilizzare la modalità OverDub per registrare più parti diverse, una alla volta. Anche dopo aver registrato una parte in modalità Replace, è possibile passare alla modalità OverDub per registrare altre parti sulla stessa traccia. Poiché è possibile inserire i contenuti di entrambe le tracce su una singola traccia in modo da liberare l'altra (pagina 68), utilizzare una traccia solo per una parte specifica da registrare separatamente. Il sequencer incorporato, pur fornendo una serie completa e flessibile di strumenti per gestire le vostre registrazioni, è molto semplice da utilizzare.

• I/O MIDI a dispositivo esterno

Con la registrazione in tempo reale è possibile utilizzare il sequencer incorporato per catturare una sequenza MIDI riprodotta su un sequencer esterno o un personal computer. Per questa applicazione, collegare DTXTREME IIs alla periferica appropriata per trasferire i dati MIDI (pagina 18). È possibile impostare il sequencer incorporato per lavorare in sincronia con il dispositivo MIDI esterno o per eseguire un controllo dal dispositivo.

• Uso di song preimpostate

Le song preimpostate (P1-P5, Q1-Q28, R1-R66) sono fornite solo per la riproduzione. Tuttavia è possibile copiare la song preferita in una song utente della memoria di DTXTREME IIs, escludere la traccia drum originale e riprodurla personalmente, oppure aggiungere frasi proprie con una tastiera MIDI esterna in modalità OverDub.

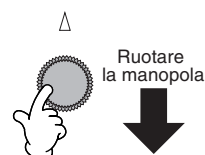
Preparazione per la registrazione

Prima di avviare la registrazione di una song, impostare DTXTREME IIs seguendo la procedura descritta sotto.

NOTA È possibile avviare la registrazione di una song anche durante la modifica di un drum kit o se si utilizzano altre modalità di funzioni. Quando la registrazione è terminata o annullata, è possibile riprendere il lavoro dalla visualizzazione precedente.

1. Selezionare la song utente desiderata (U1-U32) per la registrazione nella visualizzazione predefinita della modalità (pagina 23). Se è stata selezionata una nuova song, il nome predefinito (**EmptySng**) viene visualizzato come nome della song. Impostare tempo, beat e click desiderati. È possibile modificare il tempo in un momento successivo, quando si riproduce la song registrata.

KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
Kit name	Songname	J=120	4/4	J



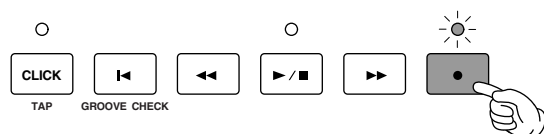
KIT=P1	SONG=U1	TEMPO	BEAT	CLICK
Kit name	EmptySng	J=120	4/4	J

NOTA Il beat (tempo in battute) non può essere modificato dopo la registrazione. Inoltre, il tempo non deve necessariamente essere impostato quando si effettua la registrazione in modalità Step.

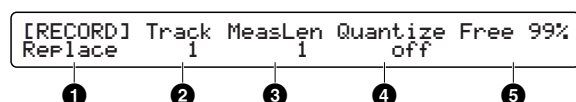
2. Impostare a piacere una delle seguenti opzioni utilizzando le funzioni di utility.

- **Numeri a due misure prima della registrazione effettiva (pagina 82):** Per impostazione predefinita è possibile effettuare la registrazione con un numero di click a due misure.
- **Numero di click durante la registrazione (pagina 81):** Per impostazione predefinita è possibile riprodurre un numero di click nella registrazione con il tempo e il beat specificati nello step 1.
- **Impostazioni sincronizzate su dispositivi esterni (pagina 82):** Non è possibile controllare il sequencer incorporato da un sequencer esterno ed eseguire la sincronizzazione per il tempo del dispositivo specifico.

3. Premere il pulsante Record. L'indicatore rosso si accende, indicando che il sequencer incorporato è impostato nella fase di standby della registrazione. Se si desidera annullare la registrazione, premere nuovamente il pulsante Record o premere il pulsante EXIT/NO per tornare al display predefinito.



NOTA Quando si esclude lo step 1 e si preme immediatamente il pulsante Record, la prima song vuota viene automaticamente selezionata e denominata "no name" (visualizzata nel display). Se non vi è alcuna song vuota, è possibile selezionare una song utente premendo il pulsante Record.



In questa schermata, è possibile selezionare elementi quali la modalità di registrazione, la traccia di destinazione, ecc. Dopo aver definito queste impostazioni, è possibile avviare la registrazione (pagina 62).

1 Modalità Recording

Determina la modalità di registrazione.

□ **Impostazioni:**

- **Replace:** Registrazione singola in tempo reale. La registrazione si interrompe quando il numero specificato di misure viene superato o quando si preme il pulsante Start/Stop.
- **OverDub:** Registrazione continua in tempo reale. La registrazione si ripete per il numero di misure specificato finché non si preme il pulsante Start/Stop.
- **Step:** Registrazione in modalità Step. Immettere i dati MIDI desiderati nel display timeline secondo la risoluzione delle note specificata **4**.

2 Track

Determina la traccia di destinazione per la registrazione.

□ **Impostazioni:** 1, 2

3 MeasLen

Determina il numero di misure per la registrazione in tempo reale. Specificare questo parametro quando si effettua la registrazione in modalità Replace o OverDub.

□ **Impostazioni:** 001-999

NOTA Se nella song vi sono dati registrati, la lunghezza della misura è già determinata e non è possibile superarla. Se necessario, è possibile estendere la lunghezza della song prima di procedere alla registrazione (pagina 70), il che è utile anche per effettuare modifiche in modalità Step.

4 Quantize

Determina la lunghezza della nota più breve da registrare. L'impostazione off è disponibile solo per la registrazione in tempo reale. Per informazioni sulla quantizzazione, consultare la colonna sotto.

□ **Impostazioni:** off, nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

5 Free Memory

La quantità di memoria libera disponibile viene visualizzata sul display. Ciò fornisce un'idea precisa della quantità di dati che può ancora essere inserita.

Risoluzione e quantizzazione

Se si imposta Quantize 4 su valori diversi da **off** (determinando la nota più breve per la registrazione in tempo reale), l'esecuzione viene corretta automaticamente durante la registrazione in base al tempo di esecuzione selezionato (risoluzione). Se questa opzione è impostata su **off**, la performance è registrata esattamente come viene eseguita (risoluzione con quantizzazione a note da 1/96).

Dati originali

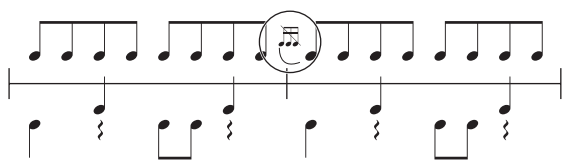


Quantizzazione



NOTA L'impostazione della nota più breve per la registrazione aggiunta in modalità OverDub può anche correggere il tempo di esecuzione dei dati esistenti, se l'ampiezza è maggiore di quella nuova specificata. È possibile correggere il tempo di esecuzione complessivo dei dati registrati in un momento successivo alla registrazione (pagina 67).

È possibile utilizzare l'impostazione Quantize nella registrazione in modalità Step. Se si registra (immette) una frase con note da 1/8 insieme a note di ornamento, è possibile registrare prima la sola frase principale nella risoluzione con note da 1/8. Impostare quindi una risoluzione appropriata per le note di ornamento in modo da assicurarsi che vengano immesse nelle posizioni corrette.



Operazioni di registrazione

Ora è possibile avviare la registrazione nella modalità specificata (pagina 60).

Registrazione in tempo reale

1. Premere il pulsante Start/Stop. La registrazione effettiva inizia dopo un numero di click a due misure, se abilitato (pagina 82). La performance viene registrata sotto forma di dati MIDI ogni volta che vengono colpiti i pad o che vengono premuti i tasti di una tastiera MIDI collegata.

Numero song	Nome song	Indica il beat e il numero relativi alla misura corrente	
SONG=U1	no name	M001-04	J=100 4/4
	Now Recording ...		
		Tempo	Tempo in battute (beat)

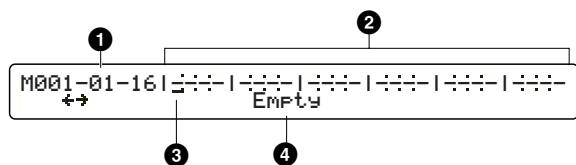
NOTA Quando la registrazione viene effettuata in modalità OverDub, è possibile eliminare tutti i dati Note On associati al pad tenendo premuti contemporaneamente il pulsante BASS/DELETE e colpendo il pad. Allo stesso modo, è possibile eliminare i dati Note On dalla tastiera MIDI tenendo premuti contemporaneamente il pulsante BASS/DELETE e premendo uno alla volta i tasti corrispondenti.

2. Premere nuovamente il tasto Start/Stop per interrompere la registrazione. È possibile modificare i dati registrati utilizzando le funzioni dei song job (pagina 65) o passando alla modalità Step per correggere o modificare manualmente i dati.

NOTA Un'interruzione di alimentazione durante la registrazione causa la perdita di tutti i dati della song utente.

Registrazione in modalità Step

1. Premere il pulsante Start/Stop per richiamare il display timeline. La seguente timeline vuota viene visualizzata se in precedenza non sono stati registrati dati MIDI.



NOTA Un punto (•) sul display indica che i dati MIDI esistono già nella posizione specifica.

1 Measure/Beat/Clock

Indica la posizione (cursore) di immissione corrente.

2 Area dati

Ogni misura è separata da una linea verticale dove i dati immessi sono rappresentati da un punto. La risoluzione visualizzata varia a seconda dell'impostazione Quantize specificata.

3 Cursore

È possibile immettere un evento MIDI nella posizione del cursore. È inoltre possibile modificare o eliminare un evento esistente spostando il cursore nella posizione del punto.

4 Empty

Viene visualizzato al posto di ogni evento MIDI quando non vi sono dati nella posizione corrente.

2. Spostare il cursore in una posizione in cui si desidera immettere un evento MIDI o in cui vi è un evento MIDI che si desidera modificare. È possibile spostare il cursore con una delle seguenti procedure:

- Prima manopola a sinistra: sposta il cursore nella risoluzione specificata (lunghezza della nota più breve).
- Pulsante Forward: sposta il cursore all'inizio della misura successiva.
- Pulsante Rewind: sposta il cursore all'inizio della misura precedente.
- Pulsante Reset: sposta il cursore all'inizio della timeline (song).

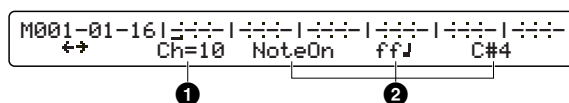
NOTA Se si sposta il cursore in una posizione in cui esistono più eventi MIDI, ruotare la manopola per alternare la visualizzazione di un evento con l'altro. In questo caso, il cursore non si sposta nella posizione successiva fino al momento in cui non si raggiunge la posizione corrente.

3. Immettere, aggiungere, modificare o eliminare gli eventi MIDI a seconda delle esigenze (vedere sotto).

4. Premere nuovamente il tasto Start/Stop per interrompere la registrazione.

Immissione o aggiunta di un evento MIDI

Premere il pulsante RHYTHM/INSERT. Una delle opzioni dell'evento MIDI lampeggia nella posizione corrente del cursore. Immettere l'evento desiderato, facendo riferimento alla sezione Eventi MIDI disponibili per la registrazione in modalità Step successiva.



NOTA Utilizzare la funzione dei Song Job (pagina 70) per impostare un nuovo beat (tempo in battute).

Specificare un canale MIDI (da 1 16) 1, il tipo di evento e altri parametri 2 dell'evento MIDI da inserire utilizzando la manopola corrispondente. Quando si preme il pulsante ENTER/YES per determinare l'evento, esso viene aggiunto alla posizione corrente del cursore e visualizzato come punto (•) sulla timeline.

Modifica o eliminazione di un evento MIDI

Per modificare i valori relativi ai parametri di un evento: spostare il cursore per visualizzare l'evento di destinazione. Modificare il valore utilizzando la manopola corrispondente. Quando il valore lampeggia sul display, premere il pulsante ENTER/YES per immetterlo a tutti gli effetti (i valori rimangono accesi).

Per eliminare un evento esistente:

Spostare il cursore per visualizzare l'evento di destinazione. Premere il pulsante BASS/DELETE per eliminarlo.

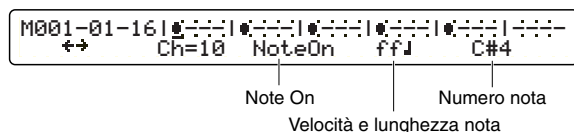
NOTA Non è possibile modificare il tipo di evento dei dati esistenti in un altro tipo. È sufficiente eliminare l'evento ed immettere quello desiderato come nuovo evento.

Eventi MIDI disponibili per la registrazione in modalità Step

È possibile registrare i seguenti eventi MIDI in modalità Step.

Note On

Specificare un evento di Note On con numero di nota e una combinazione di velocità e lunghezza di nota.



Velocità e lunghezza nota: Selezionare una delle 72 combinazioni disponibili:

Impostazioni:

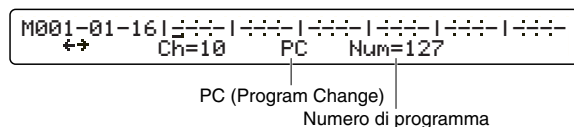
- Sei valori di velocità: pp (pianissimo), p (piano), mp (mezzo piano), mf (mezzo forte), f (forte), ff (fortissimo)
- Dodici valori di lunghezza di nota: nota da 4/4, nota da 2/4, nota da 1/4 puntata, nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8 puntata, nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16 puntata, nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina), nota da 1/32

Numero nota: Nota C (C3) su un piano standard corrisponde al numero di nota 60 (pagina 42).

Impostazioni: C-2-C3-G8 (000-60-127)

PC (Program Change)

Impostare questo parametro se si desidera passare a un altro suono (voce) al centro della song.



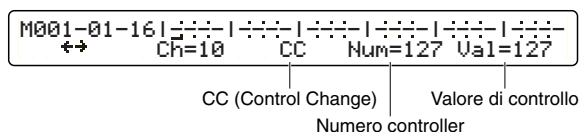
NOTA È inoltre possibile immettere un evento Program Change come dati memorizzati per ogni parte all'inizio di una song (pagina 72).

Numero di programma: Impostare il numero di programma.

Impostazioni: 1-128

CC (Control Change)

I numeri CC (Control Change) sono strumenti potenti che consentono un controllo espressivo del suono. È possibile selezionare una funzione diversa dai numeri predefiniti del controller e impostare un valore del numero di controllo compreso tra 0 e 127.



Numero controller: Imposta il numero di controller.

Impostazioni: 0-127

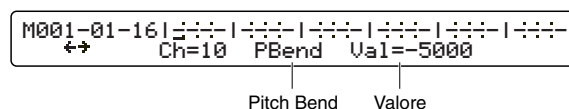
Valore di controllo: Imposta il valore del controller selezionato.

Impostazioni: 0-127

NOTA Se si impostano i due eventi Bank Select e Control Change (pagina 72) prima di un evento Program Change, è possibile selezionare un programma sonoro di un determinato bank di un generatore sonoro esterno.

PBend (Pitch Bend)

Impostare questo parametro per controllare la tonalità di un suono. Queste informazioni sono identiche a quelle generate dallo spostamento della rotellina del pitch bend di un sintetizzatore o di altri strumenti.

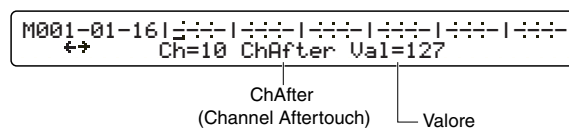


Valore: Impostare il valore di modifica della tonalità (entità dello spostamento della rotellina del pitch bend).

Impostazioni: -8192-0-8191 (zero: tonalità normale)

ChAfter (Channel Aftertouch)

Questo parametro è un ulteriore controllo espressivo dell'esecuzione. Queste informazioni sono identiche a quelle generate quando viene applicata una determinata pressione su un tasto prima che questo venga rilasciato e possono essere impostate in modo da modificare le qualità tonali un suono.

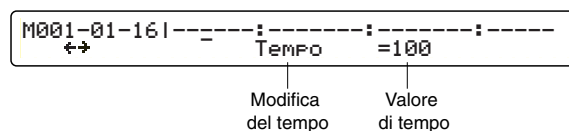


Valore: Imposta la modifica del valore di ChAfter.

Impostazioni: 0-127

Tempo Change

Impostare questo parametro per modificare il tempo al centro della song.



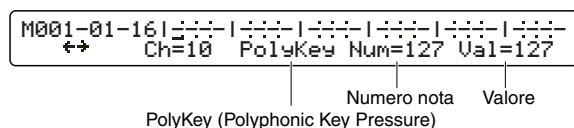
NOTA È possibile impostare il tempo iniziale come dati di impostazione all'inizio di una song (pagina 67).

Valore di tempo: Imposta il tempo desiderato come valore di beat (1/4) al minuto.

❑ **Impostazioni:** 30-300 bpm

PolyKey (Polyphonic Key Pressure)

Questo parametro è un ulteriore controllo espressivo dell'esecuzione. Queste informazioni sono identiche a quelle generate quando viene esercitata una determinata pressione su un tasto prima che questo venga rilasciato. Tuttavia, a differenza del Channel Aftertouch descritto precedentemente, ciascuna pressione esercitata sul tasto può generare un valore diverso.



Numero nota: Imposta il numero di nota che genera un evento Polyphonic Key Pressure.

❑ **Impostazioni:** 0-127

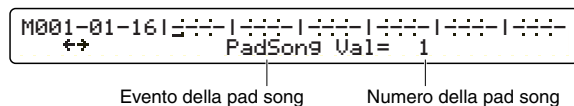
Valore: Imposta il valore di pressione generato dal numero nota specificato.

❑ **Impostazioni:** 0-127

NOTA Il generatore sonoro incorporato non riconosce e non risponde alla pressione del tasto Polyphonic o ad eventi di Channel Aftertouch (nessun effetto). Quando si utilizzano tali eventi con un generatore sonoro esterno, accertarsi che il dispositivo risponda agli eventi.

Pad Song Event

Consente di programmare l'evento nella song in modo che la song possa "colpire il pad" e iniziare la riproduzione di una pad song. A questo punto, la pad song attivata verrà eseguita sulla base delle impostazioni per il corrispondente ingresso trigger (pagina40).



Numero di pad song: specificare una pad song con il relativo numero (vedere nota).

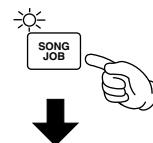
❑ **Impostazioni:** 1-4

NOTA I numeri della pad song corrispondono rispettivamente a quattro ingressi trigger in ordine crescente. Se una song viene assegnata a ciascuno degli ingressi trigger 11, 12, 15 e 16, il numero di pad song "3" consentirà di specificare la song assegnata all'ingresso trigger 15.

Funzioni di Song Job

Premere il pulsante SONG JOB sul pannello superiore per avviare la modifica della song utente correntemente selezionata (da U1 a U32).

NOTA Le song preimpostate o le song utente nella memory card non possono essere modificate; di conseguenza, premere il pulsante SONG JOB su una memory card non ha alcun effetto.



[Song1] Copy From Song P1 Horizon

NOTA La prima pagina visualizzata (l'ultima richiamata) può essere diversa dal display mostrato sopra (pagina 76).

Pagine di modifica e operazioni principali

Le funzioni di Song job sono disponibili nelle 14 pagine seguenti, in cui sono suddivise nelle seguenti categorie generali di modifica: SONG, TRACK, MEASURE e VOICE.

[Song1] Copy From Song P100 FeelNite

[Song2] Clear Current Song

[Song3] Name "FeelNite" Tempo Repeat
[Song3] Name "FeelNite" Tempo Repeat
[Song3] Name "FeelNite" Tempo Repeat

[Song4] Quantize Track Value
[Song4] Quantize Track Value

[Song5] Mix Track1 + Track2 → Track
[Song5] Mix Track1 + Track2 → Track

[Song6] Copy from Song / Track to Track
[Song6] Copy from Song / Track to Track

[Song7] Clear Track
[Song7] Clear Track

[Song8] Copy from Track Measure
[Song8] Copy from Track Measure

[Song9] Create Track Beat Measure
[Song9] Create Track Beat Measure

[Song10] Delete Track Measure
[Song10] Delete Track Measure

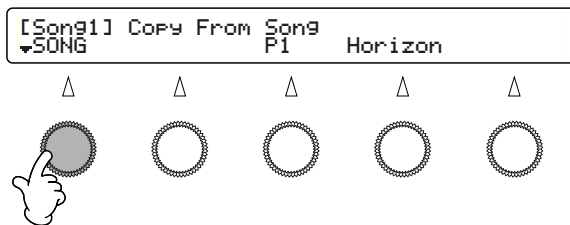
[Song11] Erase Track Measure
[Song11] Erase Track Measure

[Song12] ▲VOICE	Ch 16	Transmit on	Volume 100	Pan 064
--------------------	----------	----------------	---------------	------------

[Song13] ▲VOICE	Ch 16	PC# 001	BankMSB 000	BankLSB 000
--------------------	----------	------------	----------------	----------------

[Song14] ▲VOICE	Ch 16	Filter 127	RevSend 127	ChoSend 127
--------------------	----------	---------------	----------------	----------------

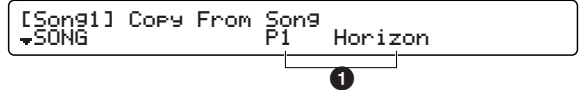
Utilizzare la prima manopola a sinistra per passare alla prima pagina di ogni categoria, quindi aprire immediatamente la pagina desiderata utilizzando i pulsanti di scorrimento pagina verso l'alto o verso il basso.



Vedere anche “Operazioni principali” a pagina 20.

[Song1] Song Copy

Consente di copiare una song preimpostata o utente per la song utente corrente.



1 Copy From Song

Selezionare la song di origine utilizzando la manopola centrale (viene visualizzato anche il nome della song).

❑ **Impostazioni:** Song utente o preimpostata (le song non possono essere copiate dalla memory card)

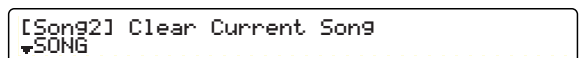
Operazione di copia

Dopo aver selezionato la song di origine, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma “Are You Sure?”. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di copia. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

NOTA Se la song corrente non è vuota e si è cercato di eseguire una copia, viene visualizzato il messaggio “Sequence data is not empty”. In questo caso, premere semplicemente il pulsante ENTER/YES, quindi premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Selezionare una song utente ed eseguire nuovamente l'operazione o cercare di copiare i dati di traccia dalla song di origine (pagina 68).

[Song2] Song Clear

È possibile cancellare tutti i dati registrati nella song utente corrente.



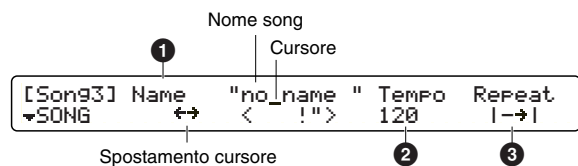
NOTA È possibile scegliere una traccia per cancellare tutti i dati registrati su di essa (pagina 68).

Operazione di cancellazione

Premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma “Are You Sure?”. Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di cancellazione. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

[Song3] Song Set

Questa pagina consente di definire le impostazioni base per la song utente corrente.



1 Name

Come indicato nello schema sopra, utilizzare la seconda manopola a sinistra per spostare il cursore nella posizione di immissione, quindi utilizzare la manopola centrale per immettere un carattere in questa posizione. Se necessario, ripetere questo passaggio per specificare il nome della song (massimo otto caratteri).

❑ **Caratteri disponibili:** (spazio)

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥	]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←				

2 Tempo

Determina il tempo iniziale della song.

❑ **Impostazioni:** 30-300

NOTA Il tempo di riproduzione può essere impostato anche per ogni drum kit (pagina 47) insieme alla song utilizzata con il kit. Quando si seleziona un kit, il tempo del sistema (nella schermata predefinita) viene ripristinato al tempo del kit specificato. Se si seleziona una song con il tempo iniziale specificato in questo modo, il tempo del sistema viene ripristinato al tempo della song. Se questo risulta scomodo, è possibile disattivare temporaneamente tutte le impostazioni del tempo contenute o registrate nella song (page 82).

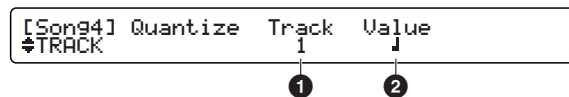
3 Repeat

Imposta la riproduzione ripetuta di una song (la song viene eseguita dall'inizio alla fine e quindi ripetuta). Impostare |->| in modo che la riproduzione della song si interrompa automaticamente al termine della song.

❑ **Impostazioni:** |->| (riproduzione normale),
|<->| (riproduzione ripetuta)

[Song4] Quantize Track

Consente di quantizzare i dati registrati (pagina 62) sulla traccia 1 o 2 della song utente corrente.



NOTA Dopo la quantizzazione è possibile perdere il groove della performance registrata. Verificare che non sia possibile annullare l'operazione.

1 Track

Determina la traccia di destinazione a cui applicare la quantizzazione.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

2 Value

Determina la lunghezza di nota più piccola (risoluzione) utilizzata per applicare la quantizzazione.

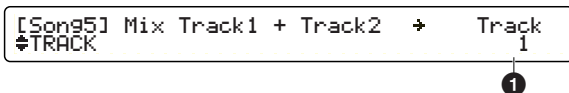
❑ **Impostazioni:** Nota da 1/4, tre note da 1/4 (terzina), nota da 1/8, tre note da 1/8 (terzina), nota da 1/16, tre note da 1/16 (terzina)

Operazione di quantizzazione

Dopo aver selezionato la traccia di destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di quantizzazione. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

[Song5] Mix Track

Consente di inserire nella song corrente sulla traccia 1 o 2 tutti i dati presenti su entrambe le tracce.



1 Track

Permette di specificare la traccia in cui saranno mescolati i dati di entrambe le tracce. Dopo questa operazione, eventuali tracce non selezionate in questa fase rimangono vuote.

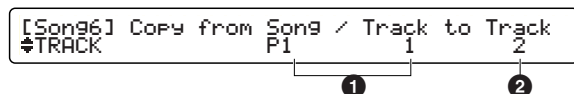
❑ **Impostazioni:** 1, 2

Operazione di mixing

Dopo aver selezionato la traccia di destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di mixing. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

[Song6] Copy Track

Consente di copiare una traccia da una song preimpostata o utente nella traccia specificata nella song utente corrente. I dati esistenti sulla traccia di destinazione saranno sovrascritti e cancellati dai dati copiati.



1 Copy from Song / Track

Selezionare la song di origine utilizzando la manopola centrale e selezionare la traccia di origine utilizzando la seconda manopola a destra.

❑ **Impostazioni:**

- Numero song: Song utente o preimpostata (impossibile copiare da una song sulla memory card)
- Numero traccia: 1, 2

2 to Track

Seleziona la traccia di destinazione della song corrente.

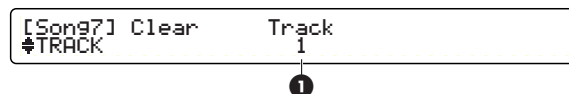
❑ **Impostazioni:** 1, 2

Operazione di copia

Dopo aver selezionato la song e la traccia di origine e la traccia di destinazione della song corrente, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di copia. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

[Song7] Clear Track

È possibile cancellare tutti i dati sulla traccia specificata nella song utente corrente.



1 Track

Selezionare la traccia che si desidera cancellare.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

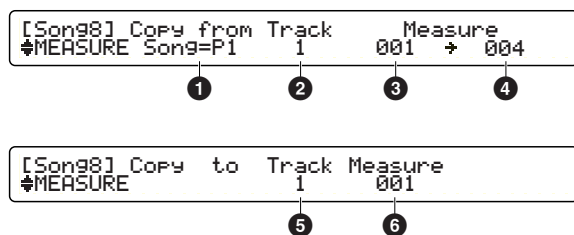
Operazione di cancellazione

Dopo aver selezionato la traccia di destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di cancellazione. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

[Song8] Copy Measure

Consente di copiare i dati delle misure specificate in una traccia di una song preimpostata o utente in una misura specificata (e oltre) di una traccia della song corrente. Eventuali dati nelle misure di destinazione saranno sovrascritti e cancellati dai dati copiati.

NOTA Questa funzione ha due visualizzazioni: una per le impostazioni di origine e l'altra per le impostazioni di destinazione. È possibile specificare l'origine nel primo display e la destinazione nel secondo. Premere il pulsante ENTER/YES per spostarsi dal primo al secondo display. Premere il pulsante ENTER/YES nel secondo display per avviare l'operazione di copia. È possibile premere il pulsante EXIT/NO nel secondo display per tornare al primo display.



1 Copy from

Determina la song di origine.

❑ **Impostazioni:** Song utente o preimpostata (impossibile copiare da una song sulla memory card)

2 Track

Determina la traccia di origine dalla song di origine.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

3 Measure (from)

Determina la prima misura della traccia nella song di origine.

❑ **Impostazioni:** 001~999

4 Measure (to)

Determina l'ultima misura della traccia nella song di origine.

❑ **Impostazioni:** 001~999

5 Copy to Track

Determina il numero della traccia di destinazione della song utente corrente.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

6 Measure

Determina la prima misura della traccia di destinazione nella song corrente. I dati della song di origine vengono copiati a partire dall'inizio della misura specificata in questo punto e sovrascrivono i dati nella song corrente (se disponibile).

❑ **Impostazioni:** 001~999

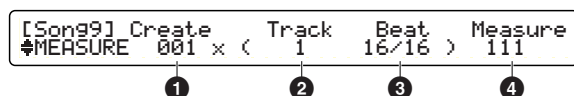
Operazione di copia

Dopo aver selezionato l'origine (song, traccia e intervallo di misura) nel primo display, premere il pulsante ENTER/YES. Selezionare quindi la traccia di destinazione e la prima misura per la song corrente (destinazione) nel secondo display. È possibile premere il pulsante EXIT/NO per tornare al primo display e selezionare nuovamente l'origine. Premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di copia o premere il pulsante EXIT/NO per annullare. È possibile premere il pulsante EXIT/NO in qualsiasi momento per cancellare l'operazione.

NOTA Dopo l'operazione di copia, la riproduzione della song potrebbe non avvenire correttamente se sono state sovrascritte le misure contenenti eventi Program Change o altri dati MIDI continui MIDI quali Control Change, Pitch Bend Change e così via.

[Song9] Create Measure

Permette di inserire una misura vuota del tempo in battute specifico in un punto qualsiasi di una determinata traccia della song utente corrente



1 Create

Determina il numero delle misure vuote da inserire.

❑ **Impostazioni:** 001~999

2 Track

Determina la traccia in cui inserire le misure vuote.

❑ **Impostazioni:** 1+2, 1, 2

NOTA La scelta di un'unica traccia (1 o 2) determinerà una maggiore lunghezza della traccia selezionata rispetto all'altra dopo aver inserito le misure. Pertanto ciò causerà un ritardo della traccia più lunga rispetto all'altra. Per avere due tracce di pari lunghezza, è necessario scegliere entrambe (1+2).

3 Beat

Permette di specificare il tempo in battute delle misure da inserire.

❑ **Impostazioni:** 1/4~16/4, 1/8~16/8, 1/16~16/16

4 Measure

Permette di specificare il punto di inizio delle misure da inserire. Il numero di misure vuote specificato sarà inserito a partire da questo punto.

❑ **Impostazioni:** 001~999

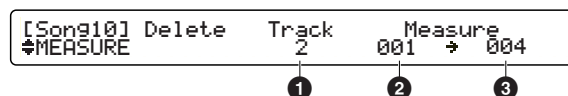
Operazione di inserimento

Dopo aver selezionato il numero di misure e il tempo in battute, nonché la prima misura e la traccia target, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di inserimento. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

NOTA Se si specifica un tempo in battute diverso da quello nelle misure esistenti, il display mostra un evento che indica un tempo in battute in una timeline utilizzata nella registrazione dei passaggi. Ad esempio, se si inseriscono misure a 6/4 nel mezzo di misure a 4/4, il display visualizza "TimeSig 6/4" all'inizio della prima misura inserita e "TimeSig 4/4" subito dopo l'ultima misura inserita.

[Song10] Delete Measure

Permette di eliminare le misure (inclusi i dati registrati) nella traccia specificata nella song corrente. Le misure rimanenti dopo l'eliminazione verranno automaticamente spostate per riempire le misure eliminate.



1 Track

Determina la traccia di destinazione.

❑ **Impostazioni:** 1+2, 1, 2

NOTA La scelta di un'unica traccia (1 o 2) determinerà una lunghezza inferiore di una traccia rispetto all'altra dopo aver eliminato le misure. Pertanto ciò causerà un anticipo della traccia più breve rispetto all'altra. Per avere due tracce di pari lunghezza, è necessario scegliere entrambe (1+2).

2 Measure (from)

Determina la prima misura da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 001~999

3 Measure (to)

Determina l'ultima misura da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 001~999

Operazione di eliminazione

Dopo aver selezionato la traccia di destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eliminare le misure. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

NOTA Dopo l'operazione di eliminazione, la riproduzione della song potrebbe non avvenire correttamente se sono state eliminate le misure contenenti eventi Program Change o altri dati MIDI continui quali Control Change, Pitch Bend Change e così via.

[Song11] Erase Measure

È possibile cancellare tutti i dati delle misure specificate in una traccia della song corrente. Dato che questa operazione cancella solo i dati, le misure target rimarranno vuote e le misure dopo la parte cancellata non saranno spostate.

[Song11]	Erase	Track	Measure
MEASURE		2	001 → 004
		1	2

1 Track

Determina la traccia di destinazione.

❑ **Impostazioni:** 1, 2

2 Measure (from)

Determina la prima misura da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 001~999

3 Measure (to)

Determina l'ultima misura da eliminare.

❑ **Impostazioni:** 001~999

Operazione di cancellazione

Dopo aver selezionato la traccia di destinazione, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per cancellare i dati. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

NOTA Dopo l'operazione di cancellazione, la riproduzione della song potrebbe non avvenire correttamente se sono state cancellate le misure contenenti eventi Program Change o altri dati MIDI continui quali Control Change, Pitch Bend Change e così via.

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

Utilizzare queste tre pagine per effettuare le impostazioni per un ensemble MIDI personalizzato tramite il generatore sonoro incorporato o moduli sonori esterni. Le impostazioni effettuate in questo punto vengono inviate alle parti MIDI internamente o esternamente (tramite la porta MIDI OUT o USB) la volta successiva in cui viene richiamata e riprodotta una song utente.

[Song12]	Ch	Transmit	Volume	Pan
VOICE	16	on	100	064
	1	2	3	4

[Song13]	Ch	PC#	BankMSB	BankLSB
VOICE	16	001	000	000
	1	5	6	

[Song14]	Ch	Filter	RevSend	ChoSend
VOICE	16	0	040	000
	1	7	8	9

NOTA Impostazioni di parti MIDI simili esistono anche per i kit utente (pagina 54). Se si attivano le impostazioni delle parti MIDI, queste cambieranno sul generatore sonoro incorporato del modulo DTXTREME II e sui moduli sonori esterni collegati ogni volta che si seleziona una song utente o un kit utente. Nel frattempo, se si seleziona un kit preimpostato o un kit utente per il quale le impostazioni delle parti MIDI sono disattivate, esiste una possibilità che il drum kit richiamato non suoni correttamente o nel modo previsto. Questo succederà se l'ultima song utente richiamata ha impostazioni modificate per il canale MIDI 10 (parte batteria). Per suonare il drum kit richiamato con le impostazioni standard, selezionare semplicemente una song preimpostata. Le impostazioni correnti per il canale MIDI 10 diventeranno automaticamente le impostazioni predefinite standard.

1 Ch

Determina il canale MIDI di destinazione (da 1 a 16).

❑ **Impostazioni:** 1~16

2 Transmit

Attiva (on) o disattiva (off) la trasmissione degli eventi MIDI specificati nei parametri da 3 a 9 di seguito, sul canale target 1. Se l'impostazione è off, non è possibile impostare i valori per i parametri da 3 a 9 per il canale target 1, e il display visualizza "---".

❑ **Impostazioni:** on, off

3 Volume

Permette di specificare il valore per il numero di controller 007 (volume). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione determina il volume di ciascuna parte.

❑ **Impostazioni:** 000-127

4 Pan

Permette di specificare il valore per il numero di controller 010 (pan).

Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione determina il pan stereo di ciascuna parte.

❑ **Impostazioni:** 000-64-127 (sinistra-centro-destra)

5 PC#

Determina il numero di programma da trasmettere.

Se utilizzato per il generatore sonoro incorporato, specifica una voce GM.

❑ **Impostazioni:** 001-128

NOTA Se si desidera utilizzare i pulsanti di selezione della parte durante la riproduzione della song, utilizzare il canale MIDI 3 per la parte della grancassa di basso. La parte ritmica che include il drum kit è fissata sul canale 10.

6 BankMSB & BankLSB

Se si utilizza un modulo sonoro esterno provvisto di bank di suoni multipli, è possibile utilizzare questi due eventi per selezionare un bank. Utilizzare questi in combinazione con il parametro del numero di programma **5** per selezionare un programma sonoro specifico (voce).

❑ **Impostazioni:** 000-127 (per MSB e LSB)

NOTA Il generatore sonoro incorporato non è provvisto di bank sonori. Tuttavia, è possibile utilizzare i due eventi di selezione dei bank per specificare dove è memorizzato il drum kit preferito: bank preimpostato (MSB=125, LSB=0), bank utente (MSB=125, LSB=1) o bank di card (MSB=125, LSB=2). Specificare un kit preimpostato o un kit utente sulla memory card utilizzata con la song corrente.

7 Filter

Determina il valore per il numero di controller 074 (luminosità o frequenza di cutoff). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione influenza l'effetto filtro di ciascuna parte.

❑ **Impostazioni:** -64-0-+63

8 RevSend

Permette di specificare il valore per il numero di controller 091 (profondità dell'effetto). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione specifica il livello di emissione principale per l'effetto di riverbero (effetto di sistema) per ciascuna parte.

❑ **Impostazioni:** 000-127

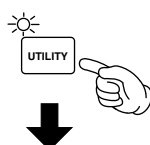
9 ChoSend

Permette di specificare il valore per il numero di controller 093 (profondità dell'effetto). Se utilizzata per il generatore sonoro incorporato, questa impostazione specifica il livello di emissione principale per l'effetto coro (effetto di sistema) per ciascuna parte.

❑ **Impostazioni:** 000-127

Funzioni di utility

Le funzioni di utility includono le impostazioni generali del sistema DTXTREME II, il campionamento della forma d'onda tramite il jack AUX IN sul pannello anteriore e le funzioni della memory card. Premere il pulsante UTILITY sul pannello superiore per accedere a queste funzioni.



[UT 1]	Low(Freq Gain)	Mid(Freq Gain)
EQ	100Hz + 0	800Hz 0

NOTA La prima pagina visualizzata (l'ultima richiamata) può essere diversa dal display mostrato sopra (pagina 76).

Pagine di modifica e operazioni principali

Le funzioni di utility sono disponibili nelle venti pagine seguenti, divise in categorie di modifica generali: EQ, TG, SYSTEM, MIDI, CLICK, WAVE e CARD.

[UT 1]	Low(Freq Gain)	Mid(Freq Gain)
EQ	100Hz + 0	800Hz 0

[UT 2]	High(Freq Gain)
EQ	2.0kHz 0

[UT 3]	MasterTune	Vol	SwapL/R	RevByPas
TG	+000.0	127	off	on

[UT 4]	IndivOut	Slider	AuxIn
TG	manual	Revsend	st+ph

[UT 5]	LCDcont	LEDdisp	Learn	JumpRecent
SYSTEM	32	drumkit	always	off

[UT 6]	TrgLink	TrgByPs	TrgSet
SYSTEM	global	on	type1

[UT 7]	FCoffset	FCset	IncFunc	DecFunc
SYSTEM	+32	32	IN16	IN16

[UT 8]	Factory Set
SYSTEM	

[UT 9]	Transmit Bulk Data
MIDI	all data

[UT 10]	Dev.No	DumpIntrvl	MIDI mode	Merge
MIDI	all	150	native	off

[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
SEQ	off	internal

[UT 18]	UseTempo	PlayCount	RecCount
SEQ	song	off	on

[UT 19]	Start	LpStart	End
WAVE	x100k	0000256	0000512 0001024

[UT 20]	TrigLevel	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"	

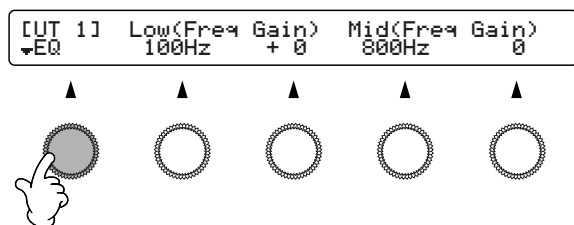
[UT 25]	Rename	FromFile	Volume
CARD	all kit	"INIT-SYS"	

[UT 26]	MoveWave	FromFile	ToVolume
CARD	"VOLUME01"	"NEW-FILE"	VOLUME02

[UT 27]	Create	VolumeName
CARD	VOLUME	"UNTITLED" ↔

[UT 28]	Format Smart Media
CARD	

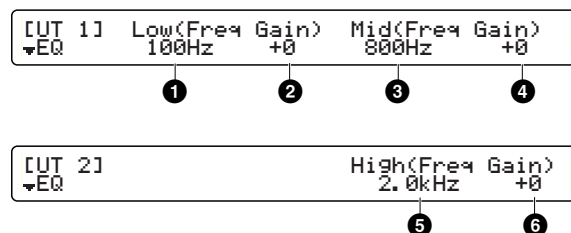
Utilizzare la prima manopola a sinistra per passare alla prima pagina di ogni categoria, quindi aprire immediatamente la pagina desiderata utilizzando i pulsanti di scorrimento pagina verso l'alto o verso il basso.



Vedere anche “Operazioni principali” a pagina 20.

[UT 1] & [UT 2] EQ

Le pagine EQ permettono di impostare gli equalizzatori principali che saranno applicati all'intera uscita stereo dal generatore sonoro incorporato. Queste impostazioni EQ offrono un equalizzatore parametrico per l'intervallo medio, una coppia di equalizzatori di tipi shelve per le basse e alte frequenze.



1 Low Freq

Determina la frequenza centrale per la banda a bassa frequenza.

□ **Impostazioni:** 32Hz-2.0kHz

2 Low Gain

Determina il gain o il livello per la banda a bassa frequenza.

□ **Impostazioni:** -12~+12 (dB)

3 Mid Freq

Determina la frequenza centrale per la banda a media frequenza.

□ **Impostazioni:** 100Hz-10.0kHz

4 Mid Gain

Determina il gain o il livello per la banda a media frequenza.

□ **Impostazioni:** -12~+12 (dB)

5 High Freq

Determina la frequenza centrale per la banda ad alta frequenza.

□ **Impostazioni:** 500Hz-16.0kHz

6 High Gain

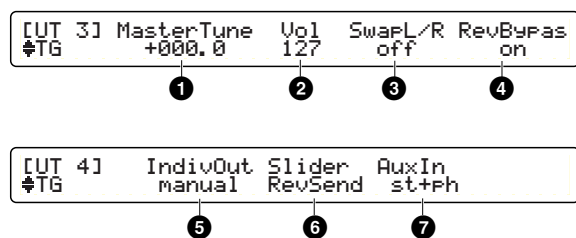
Determina il gain o il livello per la banda ad alta frequenza.

□ **Impostazioni:** -12~+12 (dB)

NOTA Questi equalizzatori a tre bande influenzano solo i segnali audio dei jack OUTPUT e PHONES. Non influenzano l'audio dei jack INDIVIDUAL OUTPUT.

[UT 3] & [UT 4] Tone Generator

Le pagine Tone Generator permettono di determinare le impostazioni di uscita per i suoni del generatore sonoro incorporato.



1 MasterTune

Determina la tonalità principale per il generatore sonoro in base a incrementi da 1/100.

❑ **Impostazioni:** -102.4~+102.4

2 Vol

Permette di impostare il volume master per il generatore sonoro.

❑ **Impostazioni:** 0~127

NOTA Se il valore impostato è troppo basso, il volume generale può risultare troppo basso, anche se si impostano i cursori del pannello superiore sulla posizione massima.

3 SwapL/R

Permette di invertire la posizione sinistra e quella destra delle voci di batteria. Questa impostazione è correlata alla posizione di pan di ciascuna voce di batteria (pagina 50).

❑ **Impostazioni:**

- off: Posizioni di pan normali come specificato per le voci di batteria.
- on: Posizioni di pan inverse (il parametro di pan per ciascuna voce di batteria funziona anche in modo inverso).

4 RevBypas

Attiva o disattiva temporaneamente gli effetti di sistema (riverbero e coro).

❑ **Impostazioni:**

- off: Gli effetti di sistema sono attivati (normale).
- on: Gli effetti di sistema sono disattivati.

5 IndivOut

Instrada temporaneamente le voci di batteria delle uscite stereo ai jack INDIVIDUAL OUTPUT. Questa impostazione è correlata all'instradamento dell'uscita di ciascuna voce di batteria (pagina 53).

❑ **Impostazioni:**

- manual: Instradamenti delle uscite normali come specificato per le voci di batteria.
- auto: Le voci di batteria instradate all'OUTPUT stereo sono raggruppate in rullante, grancassa di basso, tom, hi-hat, piatti e altri strumenti e inviate rispettivamente ai jack INDIVIDUAL OUTPUT da 1 a 6. Le voci di batteria instradate a **InsFX** sono indirizzate agli effetti di inserimento e sono quindi emesse alle uscite specificate per tali effetti.

6 Slider

Determina le assegnazioni del controllo per i cursori del pannello (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL o MISC) mentre si tiene premuto il pulsante SHIFT.

❑ **Impostazioni:**

- RevSend: Livello di emissione del riverbero per ciascuna voce di batteria.
- indiv: Volume dell'uscita per ciascun jack INDIVIDUAL OUTPUT da 1 a 6.

NOTA Se ciascuna voce di batteria è stata instradata all'OUTPUT stereo, non c'è ragione di impostare il cursore su **indiv**.

7 AuxIn

Determina l'instradamento di uscita dei segnali audio provenienti dal jack AUX IN sul pannello anteriore.

❑ **Impostazioni:**

- stereo: Emette i segnali al jack OUTPUT.
- phones: Emette i segnali al jack PHONES.
- st+ph: Emette i segnali ai jack OUTPUT e PHONES.

[UT 5] System Utility

La pagina System Utility contiene una serie di impostazioni di preferenze di sistema per utilizzare in modo semplice ed efficiente il modulo DTXTREME II.

[UT 5] LCDcont	LEDdisp	Learn	JumpRecent
SYSTEM 32	drumkit	always	off
1	2	3	4

1 LCDcont

Determina la luminosità e il contrasto del display LCD.

- ❑ **Impostazioni:** 0-63 (maggiore-minore luminosità; minore-maggiore contrasto)

2 LEDdisp

Determina il contenuto del display LED.

- ❑ **Impostazioni:**
- drumkit: Mostra il numero del drum kit corrente.
 - tempo: Mostra il tempo corrente.

3 Learn

La funzione permette di avere il numero di nota associata a un particolare ingresso trigger selezionato semplicemente colpendo il pad corrispondente. Ciò è utile soprattutto per le impostazioni di trigger o voci.

- ❑ **Impostazioni:**
- off: Disattiva la funzione.
 - w/shift: Attiva la funzione quando si tiene premuto il pulsante SHIFT.
 - always: Attiva la funzione in qualsiasi momento durante la modifica delle impostazioni di trigger o voci.

4 JumpRecent

Questa funzione permette di ritornare automaticamente all'ultima pagina del display selezionata per ciascuna delle modalità funzionali. Questa impostazione consente di risparmiare tempo quando si modificano molti parametri, poiché permette di tornare rapidamente alle pagine recenti.

- ❑ **Impostazioni:**
- off: Mostra sempre la prima pagina in ciascuna modalità.
 - on: Mostra l'ultima pagina aperta in ciascuna modalità.

[UT 6] & [UT 7] System Trigger

Le pagine System Trigger contengono le impostazioni generali per gli ingressi trigger.

[UT 6] TrgLink	TrgByps	TrgSet
SYSTEM global	on	type1
1	2	3

[UT 7] FCoffset	FCspt	IncFunc	DecFunc
SYSTEM +00	32	IN16	IN16
4	5	6	

1 TrgLink

La funzione Trigger Link condivide le impostazioni di trigger del kit utente 1 (U1) con tutti gli altri drum kit. Se questa funzione è attiva, è possibile cambiare le combinazioni di pad per il sistema senza dovere cambiare di nuovo le impostazioni di trigger per ciascun drum kit.

- ❑ **Impostazioni:**
- global: Attiva i set di trigger condivisi (incluse le impostazioni effettuate nelle pagine da [TrgSens1] a [TrgSes3] per il kit utente 1).
 - indiv: Attiva un diverso set di trigger per ciascun drum kit.

NOTA La funzione Trigger Link permette di condividere le impostazioni base di conversione "trigger-to-velocity" del kit utente 1. Se si desiderano impostazioni identiche da un ingresso trigger specifico, utilizzare la funzione di copia del trigger (pagina 44).

2 TrgByps

Trigger bypass è una funzione che disattiva temporaneamente gli ingressi trigger ed è utile, ad esempio, per escludere il drum kit tra i set durante una performance. L'attivazione di questa funzione (on) evita il triggering/l'esecuzione di suoni e la creazione di eventi MIDI quando si colpisce il pad. Per le performance normali, disattivare questa funzione (off).

- ❑ **Impostazioni:** off, on

NOTA Inoltre è possibile assegnare questa funzione a un pad (pagina 37) o a un foot switch (pagina 46).

3 TrgSet

Determina le impostazioni di trigger per i drum kit preimpostati (pagina 21). Selezionare una delle sei diverse preimpostazioni che meglio si adatta alla configurazione del proprio pad.

❑ **Impostazioni:** type1~type6

		Set di trigger					
Jack ingresso trigger		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
TOM3	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	RHH 130	RHH 130	any TP	any TP	any TP
KICK	9	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
(riservato)	10	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
CRASH2	11	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
(riservato)	12	any TP					
(riservato)	13	any PCY					
(riservato)	14	any TP					
(riservato)	15	any TP					
(riservato)	16	any TP					

NOTA Per ulteriori informazioni sui tipi di pad nella tabella, consultare la sezione relativa alle impostazioni dei trigger (pagina 37).

NOTA Questa funzione sarà disattivata se si attiva la funzione Trigger Link nella stessa pagina.

4 FCoffset

Determina la posizione precisa del pedale in cui un suono hi-hat aperto cambia in un suono hi-hat chiuso, nel momento in cui si utilizza il pedale del controller hi-hat. Questa funzione simula la regolazione fisica dell'apertura hi-hat (spazio tra il piatto superiore e quello inferiore). Più basso è il valore, più piccola è l'apertura "virtuale".

❑ **Impostazioni:** -32~0~+32

5 FCspt

Determina la durata di un suono hi-hat per lo splash a pedale riprodotto con il controller hi-hat (suono hi-hat aperto riprodotto solo con il pedale). Per valori più grandi, è possibile riprodurre il suono per lo splash a pedale in modo più semplice; tuttavia, i leggeri movimenti sul pedale possono attivare inavvertitamente il suono.

❑ **Impostazioni:** 0~127

6 IncFunc, DecFunc

Un pad collegato all'ingresso trigger specificato in questo campo funge anche da switch di incrementi (IncFunc) o decrementi (DecFunc), indipendentemente dall'impostazione della funzione di trigger (pagina 37). È possibile attivare la funzione di trigger originale disattivando la funzione in questo punto (**off**).

❑ **Impostazioni:** off, IN1~IN16

NOTA Se si specifica lo stesso ingresso trigger per entrambe le funzioni (**IncFunc** e **DecFunc**), il pad collegato funge da switch di incrementi.

[UT 8] Factory Set

Questa pagina consente di ripristinare le impostazioni di fabbrica nella memoria di DTXTREME IIs.

[UT 8] **Factory Set**
SYSTEM

Quando si ripristinano le impostazioni di fabbrica, tutte le impostazioni correnti vengono sovrascritte e non sono più ripristinabili. Si consiglia di eseguire prima un backup dei dati importanti, salvandoli su una memory card o su un altro supporto di memorizzazione esterno.

Restoring Factory Set

Quando viene visualizzato il display riportato sopra, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?" Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di ripristino delle impostazioni di fabbrica. DTXTREME IIs si riavvia automaticamente e viene ripristinato nello stato in cui si trovava quando è stata acceso per la prima volta. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione.

[UT 9] MIDI Bulk Dump

Questa è la prima pagina MIDI della sezione, che consente di trasmettere il contenuto della memoria di DTXTREME IIs sotto forma di dati bulk (dati esclusivi del sistema). È possibile registrare i dati su un dispositivo esterno, ad esempio Yamaha MDF3 MIDI Data Filer o un sequencer MIDI in grado di registrare i messaggi esclusivi del sistema.

[UT 9] Transmit Bulk Data
#MIDI all data

1

1 Transmit Bulk Data

Determina il tipo di dati per la trasmissione.

Impostazioni:

- all data: Include tutti i dati nelle impostazioni successive.
- system: Include tutte le impostazioni dell'utility e del sistema.
- cur DKIT: Drum kit corrente (nel buffer attivo).
- all DKIT: I dati per tutti i kit utente.
- cur CHAIN: I dati per l'ultimo chain selezionato (visualizzato nel display Chain Play).
- all CHAIN: I dati di tutti i chain.
- cur SONG: I dati per la song utente corrente (non trasmessi se è selezionata la song preimpostata).
- all SONG: I dati per tutte le song utente.

Invio di dati bulk

Innanzitutto è necessario impostare il dispositivo esterno utilizzato per ricevere i dati bulk. Successivamente, nel modulo DTXTREME IIs, selezionare il tipo di dati bulk nel display precedente e premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?" Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione. Al termine dell'operazione di bulk dump viene visualizzato il display precedente. Premere il pulsante EXIT/NO in qualsiasi momento per annullare l'operazione.

NOTA Per una ricezione corretta sul dispositivo esterno, può essere necessario impostare il tempo dell'intervallo dei dump.

Ricezione di dati bulk

Dopo aver impostato la ricezione dei dati bulk in entrata su DTXTREME IIs (pagina 80), è possibile trasmettere i dati dal servizio esterno in qualsiasi momento. Quando DTXTREME IIs inizia a ricevere i dati bulk in entrata, sul display viene visualizzato il seguente messaggio.

Receiving Bulk data. in progress.

Una volta terminato il processo di caricamento bulk, per alcuni secondi viene visualizzato il messaggio seguente, quindi si torna al display precedente.

Receiving Bulk data. completed.

NOTA Quando si utilizza un modulo DTXTREME IIs per inviare i dati bulk a un altro DTXTREME IIs, accertarsi che il numero di periferica dei due dispositivi sia impostato sullo stesso valore.

[UT 10] MIDI I/O

La pagina I/O MIDI consente di specificare la modalità di invio e di ricezione dei dati MIDI, inclusi i dati bulk e altri eventi MIDI standard.

[UT 10]	Dev.No	DumpIntrvl	MIDI mode	Merge
✚MIDI	all	150	native	off
	1	2	3	4

1 Dev.No

Determina il numero di periferica. Quando è assegnato lo stesso numero di periferica (da 1 a 16), DTXTREME IIs e un'altra periferica possono scambiare i dati esclusivi del sistema (ad esempio i dati bulk o i parametri modificati). Se si imposta il numero di periferica su **all**, il modulo DTXTREME IIs può ricevere dati esclusivi in qualsiasi momento.

❑ **Impostazioni:** all, 1-16

NOTA Il numero di periferica è contenuto nei dati esclusivi del sistema trasmessi da DTXTREME IIs. Per questo motivo, non è necessario impostare il numero di periferica su valori diversi da **all**, a condizione che i dati di impostazione memorizzati sull'altra periferica siano utilizzati solo per un modulo DTXTREME IIs. Tuttavia, se si utilizzano due o più DTXTREME IIs insieme e tali moduli hanno impostazioni differenti, è necessario prestare attenzione alle assegnazioni del numero di periferica per ogni modulo.

2 DumpIntrvl

Determina gli intervalli di tempo tra i pacchetti inviati durante il bulk dump. Impostare un valore maggiore se si inviano i dati bulk a periferiche obsolete o meno potenti.

❑ **Impostazioni:** 50, 100, 150, 200, 250, 300 (millisecondi)

3 MIDI mode

Specificare il modo in cui DTXTREME IIs deve rispondere ai dati Program Change in entrata sul canale MIDI 10. Impostare DTXTREME IIs per la ricezione dei dati Program Change sul canale MIDI 10.

❑ **Impostazioni:**

- native: Seleziona i drum kit normali.
- GM: Seleziona i drum kit che corrispondono all'elenco di programmi di tipo GM (non è possibile selezionare tutti i kit).

Numero di programma	Nome del kit
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

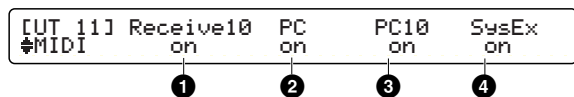
Consente di mescolare i dati MIDI in entrata (ricevuti da MIDI IN) con i dati MIDI generati su DTXTREME IIs per emetterli quindi insieme da MIDI OUT. Questa operazione è attivata quando l'impostazione è **on**.

❑ **Impostazioni:** off, on

NOTA La funzione Merge è utile quando si dispone di un controller MIDI esterno e si desidera utilizzarlo insieme a DTXTREME IIs per controllare il generatore sonoro collegato.

[UT 11] MIDI Receive

La pagina MIDI Receive consente di impostare il modo in cui il generatore sonoro incorporato è controllato tramite MIDI. Il controllo MIDI include gli eventi MIDI esterni e la riproduzione delle song dal sequencer incorporato.



HINT Quando viene disattivato il controllo MIDI del generatore sonoro incorporato, è possibile controllare (suonare) il dispositivo semplicemente dai drum pad.

1 Receive10

Attivare o disattivare la ricezione degli eventi MIDI in entrata dal canale 10 (messaggi del canale). Impostare **off** se si desidera eseguire la riproduzione del generatore sonoro incorporato solo con i pad e il pulsante Audition.

☐ **Impostazioni:** off, on

NOTA I messaggi del canale includono Note On, Program Change, Control Change, Pitch Bend Change e così via.

2 PC

Attiva o disattiva la ricezione dei dati di Program Change. Impostare **on** se si desidera selezionare un programma vocale per ogni parte utilizzando le impostazioni della song o i dati di Program Change in entrata. Impostare **off** per selezionare un programma vocale per le altre parti utilizzano le impostazioni programmate sul drum kit.

☐ **Impostazioni:** off, on

3 PC10

Attivare o disattivare la ricezione dei dati di Program Change sul canale 10. Impostare questo parametro e PC 2 su **on** se si desidera selezionare un drum kit utilizzando le impostazioni della song o i dati di Program Change in entrata.

☐ **Impostazioni:** off, on

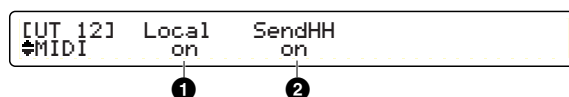
4 SysEx

Attiva o disattiva la ricezione dei dati esclusivi del sistema. Impostare **off** se si desidera che DTXTREME IIs non riceva i dati bulk o i messaggi di modifica dei parametri.

☐ **Impostazioni:** off, on

[UT 12] MIDI Send

La pagina MIDI Send consente di impostare il modo in cui i controller integrati influiscono sul funzionamento dello strumento. I controller MIDI includono i pad di trigger e la riproduzione di una song dal sequencer incorporato.



1 Local

Attiva o disattiva i controller incorporati. Impostare **off** per riprodurre il generatore sonoro incorporato solo con gli eventi MIDI esterni da MIDI IN o USB.

☐ **Impostazioni:**

- **off:** Gli eventi MIDI generati dal suono di pad o dalla riproduzione di una song vengono emessi da MIDI OUT o USB e non vengono indirizzati al generatore sonoro incorporato.
- **on:** Il generatore sonoro incorporato emette suoni originati dai pad e dalla riproduzione di song (funzionamento normale).

NOTA Poiché il generatore sonoro incorporato funziona come modulo sonoro separato quando si imposta il controllo locale su **off**, esso non emette alcun suono se si disattivano tutti i parametri (impostazione: **off**) contenuti nella pagina MIDI Receive precedente e si escludono gli eventi MIDI in entrata.

2 SendHH

Attivare (**on**) o disattivare (**off**) la trasmissione di dati MIDI generati dal controller hi-hat, da MIDI OUT o USB. È possibile specificare il tipo di dati MIDI nelle impostazioni di trigger (pagina 45).

☐ **Impostazioni:** off, on (predefinito)

NOTA I dati continui dal controller hi-hat vengono sempre inviati al generatore sonoro incorporato, indipendentemente dall'impostazione.

[UT 13] Click Basics

La pagina Click Basics consente di determinare le circostanze in cui il click viene eseguito e i suoni che utilizza.

[UT 13]	VoiceSet	Output	Mode	MIDIOut
⚡CLICK	CowBell	Phones	Play&rec	off
1	2	3	4	

1 VoiceSet

Consente di selezionare uno dei nove suoni di click preimpostati o la voce preferita. Quando si seleziona **user voice**, è possibile specificare questa voce nella pagina Click Voice successiva.

❑ **Impostazioni:** Metronom, Cowbell, Claves, Stick, Man, FootStep, Count, Count+Sk, user vce

2 Output

Determina l'uscita del suono di click. È possibile scegliere tra stereo (OUTPUT), phones (PHONES), st+ph (OUTPUT e PHONE), da indiv1 a indiv6 (una delle uscite singole) e da ph+ind1 a ph+ind6 (PHONES e una uscita singola).

❑ **Impostazioni:** stereo, phones, st+ph, indiv1-indiv6, ph+ind1-ph+ind6

3 Mode

Seleziona il modo e le circostanze in cui il click viene eseguito. È possibile avviare/interrompere il click in qualsiasi momento. Il click può inoltre essere avviato o interrotto automaticamente in sincronia con la riproduzione o la registrazione di una song.

❑ **Impostazioni:**

- manual: Avvio o interruzione manuale con il pulsante CLICK.
- play: Sincronizzazione per l'avvio e l'interruzione della riproduzione di una song.
- rec: Sincronizzazione per l'avvio e l'interruzione della registrazione di una song.
- play&rec: Sincronizzazione per l'avvio e l'interruzione della riproduzione e della registrazione di una song.

4 MIDIOut

Selezionare **on** per inviare il numero di click come eventi MIDI (Note On sul canale MIDI 10).

❑ **Impostazioni:** off, on

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

Impostazioni delle funzioni contenute nelle pagine Click Voice della voce di click dell'utente quando è selezionata nella pagina Click Basics precedente. Se si seleziona un suono di click preimpostato, non è possibile modificare i parametri riportati sotto (sul display è visualizzato "---").

[UT 14]	Type	Voice[High]	Vol	Tuning
⚡CLICK	Percs1	11 Bell	127	+10.25
1	2	3	4	

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
⚡CLICK	Percs1	110 WoodBloc	127	+10.25
1	2	3	4	

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
⚡CLICK	Percs1	110 WoodBloc	80	+10.25
1	2	3	4	

Ogni pagina offre gli stessi parametri. Con qualsiasi voce di batteria è possibile impostare il suono di beat del tono (per la prima battuta) nella pagina [UT 14], il suono per il beat (su ogni battuta ad eccezione della prima) nella pagina [UT 15] e il suono tra ciascuna misura del beat (tra una battuta e l'altra) nella pagina [UT 16], creando in tal modo un pattern di click che indica chiaramente ogni misura in qualsiasi beat.

1 Type

Determina la categoria di voce per il suono di click.

❑ **Impostazioni:** Uguali alle impostazioni della voce (pagina 48).

2 Voice (High/Mid/Low)

Determina la voce dalla categoria specificata 1.

❑ **Impostazioni:** Numero e nome della voce di batteria

3 Vol

Determina il volume della voce di batteria specificata 2.

❑ **Impostazioni:** 0-127

4 Tuning

Determina la tonalità della voce di batteria specificata 2.

❑ **Impostazioni:** -24.00~+24.00

[UT 17] & [UT 18] Sequencer

Le pagine SEQ consentono di specificare il metodo di funzionamento del sequencer incorporato.

[UT 17] MIDICtl	SyncMode
⚡SEQ	off internal
1	2

[UT 18] UseTempo	PlayCount	RecCount
⚡SEQ	song	off on
3	4	5

1 MIDICtl

Attivare (**on**) o disattivare (**off**) l'invio e la ricezione dei messaggi MIDI del sistema in tempo reale (Start, Stop e Continue).

❑ **Impostazioni:** off, on

2 SyncMode

Attiva o disattiva la sincronizzazione del sequencer incorporato.

❑ **Impostazioni:**

- **internal:** Il sequencer incorporato viene eseguito in sincronia con il clock interno di DTXTREME IIs.
- **external:** Il sequencer incorporato viene eseguito in sincronia con il clock MIDI (F8) ricevuto tramite MIDI IN o USB.

NOTA Se si desidera che DTXTREME IIs sia in completa sincronia con una periferica esterna, impostare MIDICtl 1 su **on** e SyncMode 2 su **external**. Il sequencer incorporato viene avviato o si interrompe in sincronia con un apparecchio o un sequencer ritmico esterno mentre è eseguito in base al tempo del dispositivo specifico.

3 UseTempo

Attiva o disattiva l'uso delle informazioni temporali assegnate a una song o a un drum kit.

❑ **Impostazioni:**

- **song:** Attiva le informazioni temporali impostate nella song o in un drum kit.
- **global:** Disattiva le informazioni temporali impostate nella song o in un drum kit e abilita il tempo regolato manualmente.

NOTA Se SyncMode 2 è impostato su **external**, è necessario specificare il tempo sulla periferica esterna collegata.

4 PlayCount

Attiva o disattiva un numero di clic a due misure prima della riproduzione della song corrente dopo aver premuto il pulsante Start/Stop.

❑ **Impostazioni:** off, on

5 RecCount

Attiva o disattiva un numero di clic a due misure prima della registrazione della song corrente dopo aver premuto il pulsante Start/Stop.

❑ **Impostazioni:** off, on

Funzione di campionamento

È possibile utilizzare il pannello frontale del jack AUX IN per immettere segnali sonori del livello di linea da un lettore CD o altri dispositivi ed è possibile registrare tali segnali in digitale come campioni in forma d'onda. Una volta catturato un campione, è possibile modificarlo semplicemente per utilizzarlo come voce di batteria originale. La funzione di campionamento è disponibile dalle pagine WAVE nelle funzioni dell'utility.

[UT 19]	Start	LeStart	End
⚡WAVE	x100k	0000256	0000512 0001024

[UT 20]	TrigLevel	Source	FreeMemory
⚡WAVE	manual	left	4193792(95.0s)

[UT 21]	Delete All Waves
⚡WAVE	

NOTA Se si desidera utilizzare un campione catturato come voce di batteria, salvarlo nella memory card dopo averlo modificato. Poiché il campione catturato va perduto quando si spegne il modulo DTXTREME IIs, accertarsi di disporre di una memory card prima di eseguire il campionamento.

[UT 20] Impostazione del campionamento

Collegare una sorgente audio al jack AUX IN sul pannello frontale e regolare il livello di ingresso utilizzando il comando AUX VOL. Aprire la seconda pagina WAVE ([UT 20]) e impostare i seguenti parametri.

[UT 20]	TrigLevel	Source	FreeMemory
WAVE	manual	left	4193792(95.0s)

1 2 3

1 TrigLevel

Determina il modo in cui viene avviata la registrazione dei campioni.

Impostazioni:

- manual: Selezionare questa impostazione per avviare la registrazione manuale durante il monitoraggio della sorgente sonora (impostazione predefinita).
- 1%-99%: Impostare il livello di ingresso di soglia per avviare automaticamente la registrazione quando il livello di ingresso eccede quello specificato.

2 Source

Determina il canale audio da registrare. Se la sorgente audio collegata è mono, è possibile selezionare qualsiasi valore.

Impostazioni: left, right, L/Rmix (Left+Right)

3 FreeMemory

La memoria disponibile per la registrazione del campione viene visualizzata sia con le dimensioni della memoria (in byte) e con la durata (in secondi). È possibile registrare un campione mono per un massimo di 95 secondi. Se i dati della forma d'onda sono già stati caricati, il tempo di campionamento disponibile sarà inferiore.

NOTA I dati dei campioni e i dati della forma d'onda caricati dalla memory card condividono lo stesso spazio nella memoria interna. Se i dati della forma d'onda caricati per User kit occupano spazio in memoria, sarà necessario cancellarli prima (pagina 84).

Registrazione di un campione

Dopo aver impostato il modulo DTXTREME IIs per il campionamento, avviare la registrazione.

NOTA Se si tenta di eseguire una serie di registrazioni, la seconda registrazione verrà eseguita eliminando il campione dalla prima registrazione. Se si utilizza il campione dei dati della forma d'onda, salvarlo su una memory card (pagina 87) prima della seconda registrazione.

1. Premere il pulsante Record sul controllo di trasporto. Viene visualizzato il seguente display. Quando si imposta il livello di soglia, il display mostra l'impostazione di soglia sotto forma di barra e la registrazione viene automaticamente avviata quando si riproduce la sorgente audio (raggiunta del livello specifico).

Avvio manuale:

SAMPLING |=====|
waiting trigger

Avvio automatico:

La registrazione viene avviata quando il livello di ingresso eccede il livello specificato.

SAMPLING |=====|
Now Recording ...

La registrazione viene avviata quando il livello di ingresso eccede il livello specificato. È possibile controllare visivamente il livello di ingresso della sorgente audio in qualsiasi display. Per eseguire la registrazione manuale è possibile, se necessario, regolare il livello utilizzando il comando AUX IN VOL.

NOTA È possibile avviare la registrazione dei campioni da qualsiasi pagina WAVE premendo il pulsante Record per richiamare uno dei display precedenti.

2. Avvia la riproduzione della sorgente audio. Nella registrazione automatica, il campionamento viene avviato quando il livello di ingresso supera il livello specificato. Nella registrazione manuale, premere il pulsante Start/Stop sul controllo di trasporto.
3. Premere nuovamente il tasto Start/Stop per terminare la registrazione. La registrazione si interrompe automaticamente se la memoria è piena.

Quando si visualizza una pagina WAVE, è possibile riprodurre il campione catturato premendo il pulsante Start/Stop o il pulsante Audition (il campione catturato può anche essere riprodotto colpendo qualsiasi pad). Per interrompere la riproduzione del campione, premere semplicemente il pulsante Start/Stop o il pulsante Audition tenendo premuto il pulsante SHIFT. Se necessario, modificare il campione catturato.

[UT 19] Modifica di un campione

È possibile tornare alla prima pagina WAVE ([UT 19]) per regolare gli indirizzi di inizio e fine del campione catturato in modo da migliorare il tempo di riproduzione o facilitare l'impostazione dei loop. Per poter utilizzare il campione come voce di batteria è necessario salvarlo prima su una memory card.

[UT 19] WAVE	x100k	Start 0000256	LpStart 0000512	End 0001024
1		2	3	4

NOTA Le funzioni di modifica del campione nella pagina WAVE sono attive solo per un campione catturato. Non è possibile utilizzare queste funzioni per modificare i dati di forma d'onda caricati dalla memory card.

1 Editing step

Specificare lo step di modifica per aumentare o diminuire un indirizzo del campione ruotando la manopola. Per un adeguamento approssimativo, utilizzare un valore di step maggiore. Per un adeguamento preciso, utilizzare un valore di step più basso.

Impostazioni: x1, x10, x1k, x10k, x100k (k=1,000 byte)

2 Start

Specificare il punto di inizio della riproduzione. È possibile escludere le porzioni superflue all'inizio impostando un valore maggiore di **zero** o ruotando in senso orario la manopola corrispondente.

3 LpStart

Specificare il punto di loop. Selezionare **loopOff** per una voce one shot. Se si imposta un valore di indirizzo, il campione diventa in loop.

Se si imposta lo stesso indirizzo come punto di inizio, il campione ripete il punto di inizio nel punto finale. Se si imposta un indirizzo superiore al punto di inizio, il campione viene riprodotto dal punto di inizio al punto finale, quindi si ripete dal punto di loop al punto finale.

4 End

Specificare il punto finale della riproduzione. È possibile escludere le porzioni superflue alla fine impostando un valore inferiore all'indirizzo originale o ruotando in senso antiorario la manopola corrispondente.

NOTA Le impostazioni dell'indirizzo per il punto di inizio, il punto di loop e il punto finale sono rappresentate come punto di inizio $\leq$ punto di loop $\leq$ punto finale. Durante la modifica è possibile ascoltare il campione premendo il pulsante Start/Stop.

[UT 21] Cancellazione di un campione

È possibile utilizzare la terza pagina WAVE ([UT 21]) per cancellare tutti i dati di forma d'onda e i dati del campione registrati nella memoria di DTXTREME II. In questo modo viene liberato spazio in memoria per la registrazione del campione.

[UT 21] WAVE	Delete All Waves
-----------------	------------------

Quando viene visualizzato il display riportato sopra, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per eseguire l'operazione di cancellazione del campione. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare.

Funzione della memory card

È possibile memorizzare fino a 20 drum kit (da U1 a U20), fino a 32 song (da U1 a U32) e 32 chain nella memoria interna di DTXTREME IIs. Inoltre, una memory card esterna (SmartMedia) consente di memorizzare un numero illimitato di kit, song e chain. Questa memory card è utile anche per memorizzare campioni in forma d'onda catturati su DTXTREME IIs e per trasferire i file audio da un computer in modo da poterli utilizzare per le voci di batteria aggiuntive. Molte funzioni delle memory card sono disponibili sulle pagine CARD nelle funzioni dell'utility.

```
[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
▲CARD
```

NOTA Per ulteriori dettagli e precauzioni sull'uso delle memory card con DTXTREME IIs, consultare la sezione "Gestione delle memory card" nell'appendice.

[UT 28] Formattazione di una memory card

Prima di poter utilizzare una memory card nuova è necessario formattarla. La formattazione può avvenire nell'ultima pagina WAVE.

```
[UT 28]          Format Smart Media
▲CARD
```

NOTA DTXTREME IIs formatta le memory card in ambiente MS-DOS (con i file system FAT16), in genere utilizzato per i supporti del disco del PC. Di conseguenza, la memory card formattata può anche essere utilizzata in un computer se si utilizza un lettore di schede compatibile. È inoltre possibile formattare la memory card sul computer; tuttavia, per ottenere risultati migliori ed evitare errori di lettura/scrittura, utilizzare sempre card formattate su DTXTREME IIs.

Operazione di formattazione

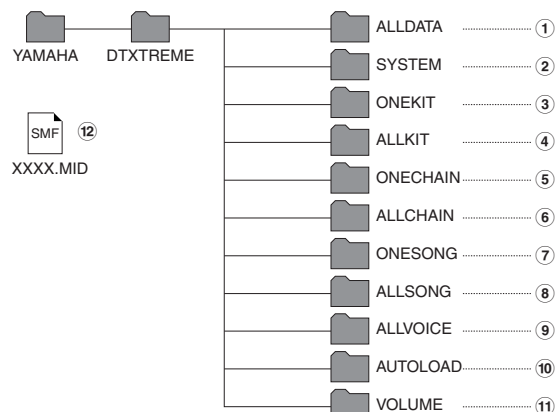
Tenere la memory card in modo che la parte del connettore (dorata) sia rivolta verso l'alto, inserirla nel relativo alloggiamento e premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere il pulsante ENTER/YES per avviare la formattazione. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante la formattazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Al termine dell'operazione, viene visualizzato il messaggio "Done." Infine, viene nuovamente visualizzato il messaggio precedente.



Se i dati sono già stati salvati sulla memory card, assicurarsi di non formattarla. Se la memory card viene formattata, tutti i dati salvati precedentemente verranno eliminati.

Struttura di directory e tipo di dati memorizzati

Una memory card formattata in modo corretto presenta la seguente struttura di directory. Ogni operazione nelle pagine CARD (lettura, scrittura, ridenominazione, cancellazione e così via) viene eseguita su una directory specifica della struttura, a seconda del tipo di dati selezionati.



- ① La directory **ALLDATA** memorizza un file contenente tutti di dati di impostazione per il modulo DTXTREME IIs. Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **all data** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ② La directory **SYSTEM** memorizza un file che contiene le impostazioni disponibili nelle pagine SYSTEM delle funzioni di utility. Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **system** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ③ La directory **ONEKIT** memorizza un file che contiene le impostazioni per il drum kit corrente (nel buffer di lavoro). Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **one kit** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ④ La directory **ALLKIT** memorizza un file contenente tutte le impostazioni per il kit utente (da U1 a U40). Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **all kit** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ⑤ La directory **ONECHAIN** memorizza un file che contiene le impostazioni per il chain corrente (nel buffer di lavoro). Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **oneChain** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ⑥ La directory **ALLCHAIN** memorizza un file contenente tutte le impostazioni per tutti i chain (da 1 a 32). Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **allChain** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ⑦ La directory **ONESONG** memorizza un file che contiene le impostazioni per la song utente corrente. Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **oneSong** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.

- ⑧ La directory **ALLSONG** memorizza un file contenente tutte le impostazioni per le song utente (da U1 a U32). Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **all song** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.
- ⑨ La directory **ALLVOICE** memorizza un file contenente le impostazioni per le voci utente. Questa directory viene utilizzata quando si seleziona **allVoice** per il tipo di dati di destinazione in ogni operazione CARD.

NOTA Le voci utente sono create utilizzando i dati di modifica dei parametri esclusivi di sistema esterni. Poiché non possono essere creati sul sistema DTXTREME IIs stesso, non viene in genere selezionata l'opzione **allVoice**.

- ⑩ La directory **AUTOLOAD** viene utilizzata per caricare i file campione. Se si memorizza un file audio AIFF o WAV in questa directory del computer, DTXTREME IIs carica automaticamente il file all'accensione. È possibile utilizzare il campione con caricamento automatico come voce di batteria originale. Un campione con caricamento automatico deve avere un nome di otto caratteri che inizia con un numero a due cifre (da 01 a 99), seguito da un carattere che specifica quale cursore può controllare il livello del volume del file audio (voce di batteria). È necessario che il carattere sia C, H, K, M, S o T — CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE o TOM. Inoltre, il nome deve terminare con un'estensione composta da tre caratteri. Nomi come "01SFAT.AIF" (No.01 Fat Snare) o "32CSWISH.WAV" (No.32 Swish Cymbal) consentono di controllare il volume del campione con un cursore appropriato.

NOTA La directory AUTOLOAD è utilizzata solo abbinata al computer. Non è possibile utilizzarla con le operazioni CARD.

- ⑪ La directory **VOLUME** è una directory padre utilizzata per memorizzare un campione di forma d'onda catturato su DTXTREME IIs. Se si crea un volume (pagina 87), esso viene creato come sottodirectory della directory VOLUME. È possibile utilizzare questa sottodirectory per memorizzare i campioni catturati e specificarla come directory d'onda (pagina 47) per i campioni del drum kit personalizzato.

NOTA È possibile utilizzare il computer per creare un volume (sottodirectory) all'interno della directory VOLUME. Una volta creato il volume, è possibile utilizzarlo per memorizzare tutti i file necessari (drum kit, song, chain, campioni di forma d'onda e persino file audio AIFF o WAV creati al computer) per situazioni specifiche, ad esempio le sessioni di registrazione o le performance dal vivo per cui si desidera caricare tutti i file necessari con una singola operazione CARD. Per trasferire i file necessari alla sottodirectory è necessario utilizzare un computer (il trasferimento non può avvenire utilizzando l'operazione CARD).

- ⑫ Quando si desidera riprodurre un file MIDI **SMF** (Standard MIDI File Type 0) su DTXTREME IIs, specificare il nome del file (otto caratteri) che inizia con un numero a due cifre (da 01 a 99) più un'estensione ".MID" (ad esempio, MYSONG.MID) e inserirlo nella directory principale (dove si trova la directory YAMAHA) della memory card. È possibile selezionare e riprodurre il file MIDI quando si specifica una song dalla card (da C1 a C99) con la card appropriata inserita nell'alloggiamento CARD.

(continua alla pagina successiva)

(continua dalla pagina precedente)

Regole di attribuzione del nome

Quando si salvano i dati DTEXTREME IIs su una memory card, è necessario seguire le convenzioni di attribuzione dei nomi di MS-DOS per nomi dei file e dei volumi. È possibile utilizzare gli stessi caratteri utilizzati per un kit utente o per una song (pagina 47), ma i seguenti caratteri verranno sostituiti da un carattere di sottolineatura (_).

- ❑ **I caratteri non consentiti sono i seguenti:** (spazio), a-z (lettere minuscole dell'alfabeto) e altri caratteri vari (" ' * + , . / : ; < = > ? ' ` ` `)

[UT 27] Creazione di un volume

Prima di catturare un campione di forma d'onda su DTEXTREME IIs e memorizzarlo, è necessario creare un volume speciale sulla memory card.



1 VolumeName

Immettere il nome desiderato per il nuovo volume utilizzando un massimo di otto caratteri. Utilizzare la seconda manopola a destra per spostare la posizione di immissione (cursore) per ciascun carattere. Quindi, utilizzare la manopola centrale per immettere un carattere in quella posizione. Ripetere questo passaggio e immettere il nome del chain (massimo otto caratteri).

Operazione di creazione

Quando vengono completate tutte le impostazioni necessarie, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere il pulsante ENTER/YES per creare il volume. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante la formattazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Una volta creato il volume viene visualizzato il messaggio "Done." e quindi nuovamente il messaggio precedente.

- ❑ **NOTA** Se si immette un nome uguale a quello di un volume esistente (sottodirectory) nella stessa posizione, l'operazione di creazione non può essere eseguita. Specificare un altro nome per il nuovo volume. Inoltre, non è possibile rinominare un volume esistente su DTEXTREME IIs ma è possibile farlo su un computer.

[UT 23] Salvataggio di un file di dati

È possibile salvare dati specifici nella memoria di DTEXTREME IIs come file sulla memory card.



1 Save

Determina il tipo di dati da salvare.

- ❑ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

2 FileName

Immettere il nome desiderato per il nuovo file utilizzando un massimo di otto caratteri. Utilizzare la seconda manopola a destra per spostare la posizione di immissione (cursore) per ciascun carattere. Quindi, utilizzare la manopola centrale per immettere un carattere in quella posizione. Ripetere questo passaggio e immettere il nome del chain (massimo otto caratteri).

3 Volume

Specificare il volume di destinazione quando si seleziona **wave** per il tipo di dati 1. Se sul display viene visualizzato "no file" significa che non è stato creato alcun volume per la salvataggio del campione di forma d'onda. Creare un volume e riprovare.

- ❑ **NOTA** Durante il salvataggio del campione della forma d'onda (wave), specificare correttamente il nome file (massimo otto lettere) che inizia con un numero a due cifre (da 00 a 99; utilizzato come numero di voce una volta caricato) ed è seguito dal carattere che rappresenta un cursore per il controllo del volume (C, H, K, M, S e T stanno per CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE o TOM). Inoltre, il nome file deve avere un'estensione di tre caratteri (AIF o WAV).

Operazione di salvataggio

Quando vengono completate tutte le impostazioni necessarie, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere il pulsante ENTER/YES per salvare il file. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante l'operazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Una volta salvato il file, viene visualizzato il messaggio "Done." e quindi nuovamente il messaggio precedente.

- ❑ **NOTA** Se si immette un nome uguale a quello di un file esistente nella stessa posizione e si preme il pulsante ENTER/YES, viene visualizzato il messaggio "File exist. Overwrite?". Premere nuovamente il pulsante ENTER/YES per sovrascrivere il file e premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione.

[UT 22] Caricamento di un file di dati

È possibile caricare un file di dati specifico dalla memory card.

[UT 22]	Load	FileName
▲CARD	allChain	"DTXSET01"

① ②

① Load

Determina il tipo di dati da caricare nella memoria DTEXTREME IIs. Se si selezionano i dati **one**, il caricamento avviene nel buffer di lavoro (pagina 35). Se si selezionano i dati **all**, il caricamento avviene nella memoria utente (per i drum kit o le song). Se si seleziona **VOLUME** vengono caricati tutti i file di dati nel volume specificato (directory).

❑ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

② FileName

Determina il file o il volume da caricare. Se non vi sono file per il tipo di dati specificato ①, viene visualizzato il messaggio "no file".

Operazioni di carica

Quando vengono completate tutte le impostazioni necessarie, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?" Premere il pulsante ENTER/YES per caricare il file di dati. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante l'operazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Una volta caricato il file, viene visualizzato il messaggio "Done." e quindi nuovamente il messaggio precedente.

[UT 24] Cancellazione di un file di dati

È possibile cancellare un file di dati specifico dalla memory card.

[UT 24]	Delete	FileName	Volume
▲CARD	all data	"DTXSONG1"	

① ② ③

① Delete

Determina il tipo di dati.

❑ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave, volume

② FileName

Determina il file o il volume da eliminare. Se non vi sono file per il tipo di dati specificato ①, viene visualizzato il messaggio "no file".

③ Volume

Determina il volume di destinazione quando si seleziona **wave** per il tipo di dati ① e si specifica il file di destinazione ②. Se il display visualizza il messaggio "no file" non vi sono volumi o file di destinazione sulla memory card.

Operazione di eliminazione

Quando vengono completate tutte le impostazioni necessarie, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere il pulsante ENTER/YES per eliminare il file. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante l'operazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Una volta eliminato il file, viene visualizzato il messaggio "Done." e quindi nuovamente il messaggio precedente.

❗ **NOTA** È anche possibile cancellare un volume vuoto specificando "volume" per il tipo di dati ① e il volume di destinazione ②. Potrebbe essere necessario cancellare prima tutti i file nel volume specificato.

[UT 25] Ridenominazione di un file di dati

È possibile rinominare un file di dati specifico sulla memory card. Questa operazione utilizza due display, uno per specificare il file di destinazione e l'altro per specificare un nuovo nome del file.

```
[UT 25] Rename FromFile Volume  
▲CARD all kit "INIT-SYS"
```

1 2 3

1 Rename

Determina il tipo di dati.

❑ **Impostazioni:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

2 FromFile

Determina il file o il volume da rinominare. Se non vi sono file per il tipo di dati specificato 1, viene visualizzato il messaggio "no file".

3 Volume

Determina il volume di destinazione quando si seleziona **wave** per il tipo di dati 1 e si specifica il file di destinazione 2. Se il display visualizza il messaggio "no file", non sono disponibili volumi o file di destinazione sulla memory card.

Quando si specifica il file di destinazione, premere il pulsante ENTER/YES per spostarsi al secondo display. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione.

```
[UT 25] Rename ToFile  
▲CARD all data "INIT-SYS" ↔
```

4

4 ToFile

Immettere il nome desiderato per il nuovo file utilizzando un massimo di otto caratteri. Utilizzare la seconda manopola a destra per spostare la posizione di immissione (cursore) per ciascun carattere. Quindi, utilizzare la manopola centrale per immettere un carattere in quella posizione. Ripetere questo passaggio e immettere il nome del chain (massimo otto caratteri).

Operazione di ridenominazione

Quando vengono completate tutte le impostazioni necessarie, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere il pulsante ENTER/YES per rinominare il file. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante l'operazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Una volta rinominato il file, viene visualizzato il messaggio "Done." e quindi si torna al primo display.

❗ **NOTA** Se non si specifica un nuovo nome, non è possibile eseguire l'operazione di ridenominazione. Per annullare la ridenominazione, premere il pulsante EXIT/NO.

[UT 26] Spostamento di un file campione

È possibile spostare un file campione tra più volumi (sottodirectory della directory VOLUME).

```
[UT 26] MoveWave FromFile ToVolume  
▲CARD "VOLUME01" /NEW-FILE" VOLUME02
```

1 2

1 MoveWave / FromFile

Specificare il volume di origine da **FromFile**, quindi il file di destinazione nel volume specifico per **MoveWave**.

2 ToVolume

Specificare il volume di destinazione.

Operazione di spostamento

Quando vengono completate tutte le impostazioni necessarie, premere il pulsante ENTER/YES. Il display visualizza il messaggio di richiesta di conferma "Are You Sure?". Premere il pulsante ENTER/YES per spostare il file campione. Premere il pulsante EXIT/NO per annullare l'operazione. Durante l'operazione, il display visualizza il messaggio "Now executing, Please wait.". Una volta spostato il file, viene visualizzato il messaggio "Done." e quindi si torna al primo display.

❗ **NOTA** Se si specifica lo stesso volume per FromFile 1 e ToVolume 2, non è possibile eseguire l'operazione di spostamento.

APPENDICE

Gestione della Memory Card (SmartMedia™*)

Assicurarsi di maneggiare le Memory Card con attenzione. Seguire attentamente le informazioni indicate di seguito.

* SmartMedia è un marchio registrato di Toshiba Corporation.

■ Tipi di Memory Card compatibili

È possibile utilizzare Memory Card di tipo 3.3V(3V). Le Memory Card di tipo 5V non sono compatibili con questo strumento.

■ Capacità di memorie

Sono disponibili cinque tipi di Memory Card: da 2MB/da 4MB/da 8MB/da 16MB/da 32MB. È possibile utilizzare anche Memory Card con capacità di memoria superiore a 32MB, se conformi agli standard SSFDC (Solid State Floppy Disk Card; altro nome di SmartMedia) Forum.

■ Inserimento e rimozione delle Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Posizionare la Memory Card in modo che la parte dorata del connettore sia rivolta in avanti verso l'alto e inserire la Memory Card nel relativo alloggiamento. Prestare particolare attenzione nell'inserire la Memory Card, spingendola lentamente nell'alloggiamento fino a quando non risulta posizionata correttamente. Non inserire la Memory Card nella direzione non corretta. Non inserire oggetti o schede diverse dalla Memory Card nell'alloggiamento.

• Per rimuovere la Memory Card:

Prima di rimuovere la Memory Card, accertarsi che non sia in uso. Quindi, estrarre lentamente la Memory Card. Se la Memory Card è in uso*, viene visualizzato il relativo messaggio di avviso.

* Sono comprese le operazioni di salvataggio, caricamento, formattazione, eliminazione e creazione di directory. Inoltre, lo strumento normalmente accede automaticamente alla Memory Card per verificare il tipo di supporto di memorizzazione quando la Memory Card è inserita e lo strumento è acceso.



Non tentare di rimuovere la Memory Card o di spegnere lo strumento durante tale accesso. In caso contrario, si potrebbe verificare un danneggiamento dei dati contenuti nello strumento o nella Memory Card oppure la Memory Card potrebbe danneggiarsi.

■ Formattazione delle Memory Card

Prima di utilizzare una Memory Card con lo strumento, è necessario formattarla. In seguito alla formattazione, tutti i dati contenuti saranno eliminati. Prima di eseguire la formattazione verificare che i dati contenuti non siano necessari.

NOTA Le Memory Card formattate con lo strumento potrebbero non essere utilizzabili con altri strumenti.

■ Informazioni sulle Memory Card

• Per utilizzare correttamente le Memory Card:

È possibile che sulle Memory Card si accumuli elettricità statica. Prima di maneggiare le Memory Card, per ridurre l'elettricità statica, toccare parti in metallo come la maniglia di una porta o oggetti in alluminio. Accertarsi di rimuovere la Memory Card dal relativo alloggiamento quando non viene utilizzata per lunghi periodi.

Non esporre la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature estremamente alte o basse oppure a eccessiva umidità ed evitare che entri in contatto con polvere o liquidi.

Non appoggiare oggetti pesanti sulla Memory Card o piegare o premere la Memory Card in alcun modo. Non toccare le parti in metallo (parte dorata) della Memory Card, né posizionare piastre metalliche sulla parte dorata.

Non esporre la Memory Card a campi magnetici, quali quelli prodotti da televisioni, altoparlanti, motori ecc., in quanto i campi magnetici possono eliminare, in parte o completamente, i dati della Memory Card, rendendola illeggibile.

Non incollare alla Memory Card adesivi diversi dalle etichette fornite. Inoltre, incollare le etichette nella posizione appropriata.

• Per proteggere i dati (protezione da scrittura):

Per evitare eliminazioni involontarie di dati importanti, incollare il sigillo di protezione da scrittura (fornito nella confezione della Memory Card) nell'area appropriata (indicata da un cerchio) della Memory Card.

Per salvare i dati sulla Memory Card, accertarsi che il sigillo di protezione da scrittura sia stato rimosso dalla Card.

Non riutilizzare i sigilli rimossi.

■ Backup dei dati

Per ottenere un massimo livello di protezione dei dati, Yamaha consiglia di conservare due copie di dati importanti su due Memory Card diverse. In questo modo, in caso di danneggiamento di una Memory Card sarà possibile ripristinare i dati dall'altra card.

Risoluzione dei problemi

.....

DTXTREME IIs non emette suoni o suoni in triggering

- Accertarsi che i pad e i trigger siano collegati correttamente alle prese jack di DTXTREME IIs .
- Accertarsi che i connettori dell'uscita DTXTREME IIs OUTPUT (e NON quelli dell'uscita INDIV. OUT) siano collegati correttamente alle prese di entrata dell'amplificatore o del mixer.
- Alzare il volume utilizzando il relativo cursore.
- Accertarsi che il livello di entrata sia visualizzato sull'LCD quando si suona il pad o una batteria con trigger.
- Aumentare il valore minimo della gamma di livello.
- Accertarsi che la porta di uscita della voce non sia "INDIV. OUT".
- Accertarsi che lo switch Trigger Bypass in modalità Utility sia impostato a OFF.
- Controllare il Local Control in modalità Utility. Il Local Control deve essere impostato a "on".
- Controllare il collegamento dei cavi.

Il generatore sonoro esterno non emette suoni

- Accertarsi che i connettori MIDI siano collegati correttamente.
- Accertarsi che i canali MIDI corrispondano al numero di jack di ingresso delle periferiche esterne collegate.
- Accertarsi che il valore dei numeri nota MIDI siano impostati correttamente.
- Accertarsi che lo switch Trigger Bypass in modalità Utility sia impostato a "off".

Il suono emesso non corrisponde ai valori impostati

- Accertarsi di non aver collegato lo spinotto mono quando l'alimentazione è ancora attiva. In caso contrario, lo switch del rim viene impostato automaticamente a ON in DTXTREME IIs . Spegner il modulo e riaccenderlo.
- Accertarsi che il canale MIDI sia impostato a Drum Voice (ch=10).
- Accertarsi di aver impostato il tipo di pad corretto. In caso contrario, mute e egde non funzioneranno correttamente.

La velocità (il suono) è troppo lenta

- Aumentare il valore di gain.
- Se i pad dispongono di un volume di controllo di uscita o della velocità, regolarlo di conseguenza (aumentando i valori).
- Provare una curva di velocità diversa.
- Aumentare il volume della voce.
- Accertarsi che il tipo di ingresso sia corretto.
- Azzerare lo switch INPUT ATTENUATION nel pannello posteriore.

Il suono in triggering non è stabile (quando si utilizza una batteria acustica)

- Accertarsi che il tipo di ingresso selezionato sia corretto. Provare un drumming più ampio.
- Accertarsi che il pickup del trigger (serie DT) sia incollato in maniera appropriata con nastro adesivo nuovo.
- Accertarsi che il cavo sia inserito correttamente nella presa della serie DT.

Doppio triggering

- Se si sta utilizzando un sensore di altre case produttrici, è possibile che vengano inviati ampi segnali che possono causare il doppio triggering.
- Accertarsi che la testa non stia causando una vibrazione irregolare. In tal caso, è necessario escluderla.
- Accertarsi che il sensore sia fissato accanto al rim e non accanto al centro della testa.
- Accertarsi che il sensore non sia in contatto con alcun oggetto.
- Se i pad dispongono di un volume di controllo di uscita o della velocità, regolarlo di conseguenza (riducendo i valori).
- Aumentare il parametro di esclusione. Accertarsi di non impostare un valore troppo alto; in caso contrario, si potrebbe verificare l'esclusione di un suono quando viene suonato un altro elemento della batteria contemporaneamente.
- Provare ad azzerare lo switch INPUT ATTENUATION nel pannello posteriore.

Si verificano “Crosstalk”

- Allontanare il sensore dalla batteria.
- Aumentare il valore minimo del livello di ingresso.
- Aumentare il valore di gain.
- Aumentare il parametro di esclusione.

Quando si suona in maniera continua, i suoni vengono tagliati

- Se si sta suonando un suono di rim, impostare il parametro di velocità RIM in modalità Drum Kit Trigger Edit a un valore diverso da “mute hi” e “mute lo”.
- Impostare le seconde note a “off” in modalità Drum Kit Trigger Edit.
- Impostare la modalità Key in modalità Drum Kit Voice Edit a “semi2”, “semi3”, “semi4” ecc.

Quando vengono colpiti due pad, viene emesso un solo suono

- Aumentare i valori di gain del pad che non emette suoni.
- Ridurre il valore del parametro di rejection del pad che non emette suoni.
- Accertarsi che i pad o la batteria non siano assegnati allo stesso gruppo nelle impostazioni Alternate Group in modalità Drum Kit Voice Edit.

Il suono è troppo alto (la velocità è costantemente troppo alta)

- Ridurre il valore di gain.
- Ridurre il valore minimo della gamma di velocità.
- Provare una curva di velocità diversa.
- Se si sta utilizzando un sensore di altre case produttrici, è possibile che vengano inviati segnali troppo ampi.
- Azzerare lo switch INPUT ATTENUATION nel pannello posteriore.

Lo switch a pedale funziona in maniera invertita

- Riaccendere lo strumento con lo switch a pedale collegato al pannello posteriore. DTXTREME II_s rileverà automaticamente le polarità dello switch, permettendone il corretto funzionamento. (Se lo strumento è acceso, spegnerlo e riaccenderlo).
- Non premere il pedale dello switch quando si accende lo strumento.

I pattern Bass o Chord non vengono eseguiti in modalità Pattern o Song

- Accertarsi che le tracce non siano escluse.
- Accertarsi che il parametro Tr in modalità Song Play non sia impostato a “mute”.

DTXTREME II_s non riceve dati dallo switch o dal trigger

- Si è verificato un errore dati. Spegner e riaccendere lo strumento tenendo premuti i pulsanti Play e Trigger. DTXTREME II_s sarà riportato alle impostazioni iniziali. Tutti i dati andranno persi. Per evitare perdite di dati, si consiglia il backup frequente su periferiche MIDI esterne, quali Yamaha MDF3.

Il suono non si interrompe

- Alcuni suoni presentano tempi di rilascio estremamente lunghi quando la funzione Rev Key Off è attivata. In questo caso, premere il pulsante Audition tenendo premuto SHIFT per interrompere temporaneamente il suono.

Messaggi di errore

ERROR : MIDI input buffer full
Push [ENTER]

La memoria di buffer MIDI si è riempita, in quanto sono stati ricevuti troppi dati MIDI contemporaneamente via MIDI IN o TO HOST. Ridurre la quantità di dati trasferiti oppure l'intervallo tra ciascun trasferimento della periferica di invio.

ERROR : MIDI data error
Push [ENTER]

Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI. Verificare che il cavo MIDI sia collegato correttamente e che i dati MIDI siano corretti.

WARNING: All data initialized
Push [ENTER]

Tutti i dati di impostazione vengono inizializzati in quanto la batteria di backup di DTXTREME IIs si sta scaricando. Contattare un rivenditore Yamaha per sostituire la batteria.

WARNING : Battery voltage is low
Push [ENTER]

La batteria di backup di DTXTREME IIs si sta scaricando. Potrebbe verificarsi una perdita di tutti i dati di impostazione se DTXTREME IIs viene spento in seguito alla visualizzazione di questo messaggio. Salvare prima i dati necessari in una Memory Card o su un supporto equivalente, quindi contattare un rivenditore Yamaha per sostituire la batteria.

ERROR : MIDI check sum error
Push [ENTER]

Il riepilogo dei dati bulk ricevuti non è corretto. Verificare che i dati non siano corrotti e che siano supportati da DTXTREME IIs e quindi riprovare.

ERROR : MIDI Illegal data
Push [ENTER]

I dati bulk ricevuti contengono dati non validi. Verificare che i dati non siano corrotti e che siano supportati da DTXTREME IIs e quindi riprovare.

ERROR : Sequencer is Running
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta un'operazione durante l'esecuzione del sequencer interno. Interrompere il sequencer e riprovare.

ERROR : Sequence data is not empty
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta la registrazione di un'operazione su una traccia contenente dati. Riprovare la registrazione utilizzando una traccia vuota.

ERROR : Memory full
Push [ENTER]

La memoria utente è piena. Salvare i dati utente necessari sulla Memory Card ed eliminare i dati non necessari per liberare memoria.

ERROR : Card is write protected
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato quando si tenta di effettuare un salvataggio su una Memory Card protetta da scrittura. Rimuovere la protezione da scrittura della Memory Card e riprovare.

ERROR : Card read/write error
Push [ENTER]

Si è verificato un errore mentre DTXTREME tentava di leggere o scrivere sulla Memory Card. Riformattare la Memory Card e riprovare. Se il messaggio viene ancora visualizzato quando si tenta nuovamente di leggere la Memory Card formattata o di scrivere su di essa, è possibile che la Memory Card sia danneggiata. Sostituire la Memory Card. In ogni caso, i dati memorizzati sulla card danneggiata potrebbero essere corrotti.

ERROR : File is unknown format
Push [ENTER]

DTXTREME IIs non riesce a riconoscere il file specificato (formato file). Verificare che il file sia supportato da DTXTREME IIs e che non sia corrotto.

ERROR : Volume is not empty
Push [ENTER]

So è tentato di cancellare un volume (directory) che contiene un file. Cancellare tutti i file nel volume, quindi cancellarlo.

ERROR : Can't edit preset song
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta di caricare una song dalla Memory Card o quando si ricevono dati bulk quando è selezionata una song preimpostata (in modalità Drum Kit Play). Selezionare prima una user song e quindi riprovare a caricare la song.

ERROR : File already exists
Push [ENTER]

Si è tentato di rinominare un file con un nome duplicato. Specificare un nome file univoco.

ERROR : Can't edit card song
Push [ENTER]

Questo messaggio viene visualizzato se si tenta di caricare una song dalla Memory Card o quando si ricevono dati bulk quando è selezionata una card song (in modalità Drum Kit Play). Selezionare prima una card song e quindi riprovare a caricare la song.

ERROR : Can't Play SMF Type1
Push [ENTER]

Si è tentato di caricare un file MIDI creato nel formato SMF Type 1. Caricare il file MIDI dopo averlo salvato come file Type 0 con un sequencer esterno.

Specifiche

Generatore sonoro

16-bit AWM2 (PCM)

Memoria Wave

ROM: 256 Mb

DRAM: 16 Mb x 4 (max 94sec.@44,1kHz)

Polifonia

Massimo 64 note

Funzionalità multitimbro

16 parti

Voci

Batteria e percussioni: 2174 voci

Melodia GM: 128 voci (livello GM 1)

Effetti di sistema

2 blocchi (riverbero, coro)

Effetti per drumkit

2 effetti di inserimento

Sequencer

Sequencer MIDI a 2 tracce

Modalità

■ 8 modalità

- Modalità Drumkit Play
- Modalità Drumkit Trigger Edit
- Modalità Drumkit Voice Edit
- Modalità Drumkit Effect Edit
- Modalità Chain Play
- Modalità Song Job
- Modalità Utility
- Modalità Store

Controller

■ Push switch x 23

PULSANTI DI PAGINA (▲, ▼), 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

■ Cursori volume x 10

MAIN OUT, PHONES, CLICK, ACCOMP/REVERB, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

■ Codificatori rotary x 5

Display

- LCD retroilluminato, 40 x 2 caratteri
- LED a 3 cifre 7 segmenti
- 14 LED operativi

Memory Card

SmartMedia™, solo card di tipo 3.3V

Connettori

■ Pannello posteriore

- MIDI IN/OUT/THRU
- Connettore USB
- FOOT SW (mono) — FC4, FC5, HHserie
- HI-HAT CONTROL (stereo) — Controller hi-hat serie HH/RHH
- DIGITAL OUT (EIAJ cp1201, IEC60958, s/p DIF)
- OUTPUT L/MONO (mono)
- OUTPUT R (mono)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6 (mono)
- Trigger input 1 - 8 (stereo — L: trigger, R: sw)
- Ingressi trigger 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (stereo — L, R: trigger)
- Switch INPUT ATTENUATION 1 - 16 (DIP SW)

■ Pannello laterale

- Alloggiamento per Memory Card (SmartMedia™)

■ Pannello frontale

- PHONES (stereo)
- AUX IN (stereo)
- AUX IN VOL

Requisiti di alimentazione

12V CC

Dimensioni (larghezza x profondità x altezza)

300mm x 229mm x 71mm

Peso

2,2kg

Accessori inclusi

- ☐ Adattatore corrente (PA-5C o PA-5D)
- ☐ Manuale dell'utente
- ☐ Elenco dati
- ☐ Guida all'installazione di DTXTREME II
- ☐ Scheda della garanzia
- ☐ CD-ROM (Driver USB-MIDI)

Le specifiche e le descrizioni di questo opuscolo sono fornite a solo scopo informativo. YAMAHA Corp. si riserva il diritto di modificare i prodotti o le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Le specifiche, le apparecchiature o le opzioni potrebbero variare a seconda del paese. Per informazioni, contattare un rivenditore locale autorizzato YAMAHA.

Tutti i marchi e i marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

INDICE

Numerics

11to12	47
4 Effetti completamente separati	56
9to10	47

A

AcpSens	59
AltGrp	52
Angle	59
Area dati	63
Attack	51
AuxIn	75

B

Backup dei dati	90
Balance	50
BankMSB & BankLSB	54, 72
Beat	70
buffer	35

C

Cancellazione di un campione	84
Cancellazione di un file di dati	88
Capacità di memori	90
Caricamento di un file di dati	88
CC (Control Change)	64
Ch	71
Ch=	54
ChAfter (Channel Aftertouch)	64
Chain	30
Chain Name	30
CHAIN=	32
Channel	42
Chorus	58
ChoSend	53, 54, 57, 72
Clear Track	68
Click Basics	81
Click Voice	81
Collegamenti audio	17
Collegamenti dei trigger	16
Collegamenti MIDI	18
Collegamento all'alimentazione	19
Collegamento dei trigger della batteria	15
COMMON1	47
COMMON2	47
Controller hi-hat	14
Controllo AUX IN VOL	10
Controllo per il trasporto	24
Copia da un ingresso trigger	44
Copia dal drum kit corrente	44
Copy from	69
Copy From Song	66
Copy from Song / Track	68
Copy Measure	69
Copy to Track	69
Copy Track	68
Coro	55
Create	70
Create Measure	70

Creazione di un volume	87
Creazione o modifica di un chain	30
Ctrl# & Value	54
Cursore	63
Cursore ACCOMP	26
Cursore ACCOMP/REVERB	10
Cursore CLICK	10, 26
Cursore CYMBAL	11, 26
Cursore HI-HA	11
Cursore HI-HAT	26
Cursore KICK	11, 26
Cursore MAIN OUT	10, 26
Cursore MISC	11, 26
Cursore PHONES	10, 26
Cursore SNARE	11, 26
Cursore TOM	11, 26
Cursori	26
Curve	37, 44

D

Dall'ingresso trigger all'uscita del suono	33
Decay	51
DecFunc	77
Delete	88
Delete Measure	70
Dev.No	79
Display	10
Dist	59
DrSens	59
Drum Kit Name	47
DumpIntrvl	79

E

Editing step	84
Effect	57
Effect Basics	57
Effetti di inserimento 1 e 2	55
Empty	63
End	84
Envelope	51
EQ	74
Erase Measure	71
Eventi MIDI disponibili per la registrazione in modalità Step	64

F

Factory Set	77
FCoffset	77
FCspt	77
FileName	87, 88
Filter	50, 72
Foot Switch Function	46
FootCtrl1	45
FootCtrl2	45
FootSw1	46
FootSw2	46
Formattazione delle Memory Card	90
Formattazione di una memory card	85
Free Memory	61
FreeMemory	83

FromFile	89
Func	39, 45, 46
Funzione della memory card	85
Funzione di campionamento	82
Funzioni del sequencer a due tracce	60
Funzioni di Song Job	65
FX=	58

G

Gain	37
GateTime	42
Gestione della Memory Card (SmartMedia™)	90
Groove Check	29

H

HH Controller Function	45
HHInput	45
High Freq	74
High Gain	74
HRTF (Head Related Transfer Function)	59

I

I/O MIDI a dispositivo esterno	60
Immissione o aggiunta di un evento MIDI	63
Impostazione dei numeri di nota	42
Impostazione del campionamento	83
Impostazione di un rullante supplementare	50
Impostazione di una pad song	40
Impostazioni degli effetti	55
Impostazioni delle song	24
Impostazioni di trigger	36
IncFunc	77
IndivOut	75
Informazioni sulle Memory Card	90
Informazioni sulle song	25
Ingressi trigger	12
(from) Input	44
(to) Input	44
Input=	37, 39, 40, 41, 43
Inserimento e rimozione delle Memory Card	90
Insertion Effects	58
InsFX	58
Invio di dati bulk	78

J

Jack AUX IN	10
Jack DC IN	13
Jack DIGITAL OUTPUT	13
Jack FOOT SW	13
Jack HI-HAT CONTROL	13
Jack INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6	13
Jack OUTPUT L/MONO e R	13
Jack PHONES	10
JumpRecent	76

K

Key On mode	40
KeyMode	51
(to) Kit	44, 53
Kit Common Settings	47
KitName	47

L

Layer	50
LCDcont	76
Learn	76
LEDdisp	76
Level	38
Load	88
Local	80
Localizer	55, 57, 58
Loclizr	58
Low Freq	74
Low Gain	74
LpStart	84

M

Manopola per l'immissione dei dati	11
Master Tune	75
MeasLen	61
Measure	69, 70
Measure (from)	69, 70, 71
Measure (to)	69, 70, 71
Measure/Beat/Clock	63
Memoria	35
Merge	79
Metodo di riproduzione	24
Mid Freq	74
Mid Gain	74
MIDI	44, 45, 46
MIDI Bulk Dump	78
MIDI Envelope Generator	44
MIDI I/O	79
MIDI Receive	80
MIDI Send	80
MIDI Setup	54
MIDI1	54
MIDI2	54
MIDI3	54
MIDICtl	82
MIDIEG	44
MIDI mode	79
MIDIOut	81
Mix di suoni con l'uso degli effetti	55
Mix Track	68
Modalità Recording	61
Mode	40, 81
Modifica di un campione	84
Modifica o eliminazione di un evento MIDI ..	63
MoveWave / FromFile	89

N

Name	67
(from) Note	53
(to) Note	53
Note	41, 43
Note Number & Name	49, 50, 51, 53
Note On	64
Note On Event	41
Note#	42
Num=	31

O

OffValue	46
one Generator	75
OnValue	46
Operazione di cancellazione	66, 68, 71
Operazione di copia	44, 53, 66, 68, 69
Operazione di creazione	87
Operazione di eliminazione	70, 88
Operazione di formattazione	85
Operazione di inserimento	70
Operazione di mixing	68
Operazione di quantizzazione	67
Operazione di ridenominazione	89
Operazione di salvataggio	87
operazione di salvataggio	35
Operazione di spostamento	89
Operazioni di carica	88
Operazioni di registrazione	62
Output	53, 81
Output Routing	53

P

Pad di testa reale	14
Pad in gomma	14
PadCtl	37
Pagine di modifica e operazioni principali	36, 48, 65, 73
Pan	50, 54, 72
Pan & Tone	50
Pannello laterale	11
Part Setup	71
Parti della riproduzione	25
Passaggio al display Chain	30
PBend (Pitch Bend)	64
PC	80
PC (Program Change)	64
PC#	54, 72
PC10	80
Periferiche	17
PlayCount	82
PolyKey (Polyphonic Key Pressure)	65
Polyphony	51
Porta USB	12
Portacavo	13
Preparazione per la registrazione	60
Procedura	31
Procedura di accensione	19
Pulsante Audition	11
Pulsante BASS/DEL	10, 25
Pulsante CHAIN	11
Pulsante CLICK	10
Pulsante EFFECT	11
Pulsante ENTER/YES	11
Pulsante EXIT/NO	11
Pulsante Forward	10
Pulsante OTHERS	10, 25
Pulsante PLAY	11
Pulsante Record	10
Pulsante Reset	10
Pulsante Rewind	10
Pulsante RHYTHM/INS	10, 25
Pulsante SHIFT	10, 27
Pulsante SONG JOB	11
Pulsante Start/Stop	10
Pulsante STORE	11
Pulsante Trigger	11

Pulsante UTILITY	11
Pulsante VOICE	11
Pulsanti di pagina	10

Q

Q	50
Quantize	61
Quantize Track	67

R

RecCount	82
Receive10	80
Registrazione di un campione	83
Registrazione in modalità Step	63
Registrazione in tempo reale	62
Regolazione dei livelli delle uscite individuali	27
Regolazione del bilanciamento del volume	26
Regolazione dell'effetto di riverbero	27
Regole di attribuzione del nome	87
Rej	39
Rejection	39
Relazione tra livello di trigger e velocità	38
Rename	89
Repeat	40, 67
Restoring Factory Set	77
RevBypas	75
Reverb	57
RevSend	53, 54, 57, 72
Ricezione di dati bulk	78
Ridenominazione di un file di dati	89
RimVel	41
Riproduzione del click	24
Riproduzione di un chain	32
Riproduzione di una song	24
Risoluzione e quantizzazione	62
Riverbero	55
Rotation	59
RvKeyOff	52
RvKeyOn	52

S

Salvataggio di un file di dati	87
Save	87
Schema di abbinamento pad-ingressi	16
Schermata Chain Edit	30
Schermata Chain Play	32
SelfRej	39
SendHH	80
Sens	45
Sequencer	82
sistema di batteria	33
Slider	75
Slot CARD	11
Song	40, 47
Song Clear	66
Song Copy	66
Song Set	67
Song1	66
Song2	66
Song3	67
Song4	67
Song5	68
Song6	68
Song7	68
Song8	69

Song9	70
Song10	70
Song11	71
Song12	71
Song13	71
Song14	71
Source	83
Spec Rej	39
Spostamento di un file campione	89
Start	84
Step	30
Step=	32
Struttura a due tracce	60
Struttura di directory e tipo di dati memorizzati	86
Swap L/R	75
Switch INPUT ATTENUATION	12
Switch STANDBY/ON	13
SyncMode	82
SysEx	80
System Chorus Effect	58
System Reverb Effect	57
System Trigger	76
System Utility	76

T

Tap Tempo	28
Tempo	47, 67
Tempo Change	64
Terminali MIDI IN, OUT e THRU	12
Time	44
Tipi di Memory Card compatibili	90
to Track	68
ToFile	89
ToVolume	89
Track	61, 67, 68, 69, 70, 71
TRACK 1 & TRACK 2	24
Transmit	54, 71
Transmit Bulk Data	78
Tre modalità di registrazione	60
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 Basics	37
Trigger Copy	44
Trigger della batteria	14
Trigger Function	39
Tuning	49, 81
Type	31, 37, 44, 45, 46, 49, 57, 58, 59, 81

U

Uscite parallele con effetti	56
UseTempo	82
Uso del nome di un accordo	42
Uso di Note Off con voci in loop	52

Uso di song preimpostate	60
Uso di una tastiera MIDI esterna	43
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 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

V

Value	67
Velocity	38, 46
Velocity Crossfade	43
VelXFade	43
Voice	49
Voice (High/Mid/Low)	81
Voice Basics	49
Voice Copy	53
Voice1	49
Voice3	50
Voice4	51
Voice5	51
Voice6	53
VoiceCopy	53
VoiceSet	81
Vol	75, 81
Volume	47, 49, 54, 72, 87, 88, 89
VolumeName	87

W

Wave1	50
Wave2	50
WaveDir	47

X

XSdecay	50
XSfilter	50

MEMO

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

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.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

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 aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
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)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

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.

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.

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.

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

BRAZIL

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

SWITZERLAND/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

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevestraat) 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

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

HEAD OFFICE

Strings, Guitar & Percussion Division, Yamaha Corporation
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2581

