

DTX TREME III

DRUM TRIGGER MODULE III

BEDIENUNGSANLEITUNG



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 of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (bottom)

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)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Telephone : 714-522-9011
Type of Equipment : DRUM TRIGGER MODULE
Model Name : DTXT3

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netbspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

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



WARNUNG

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

Stromversorgung/Netzadapter

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-300B oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder Teile im Innern zu zerlegen oder sie auf irgendeine Weise zu verändern. Das Instrument enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden könnten. Wenn das Instrument nicht richtig zu funktionieren scheint, benutzen Sie es auf keinen Fall weiter und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



VORSICHT

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

Stromversorgung/Netzadapter

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

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, dass sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte. Wenn eine Flüssigkeit wie z. B. Wasser in das Instrument gelangt, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

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

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Gerät bemerken

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

- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Produkt sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch wenn das Produkt ausgeschaltet ist, fließt eine geringe Menge Strom durch das Produkt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.
- Verwenden Sie nur den Ständer/das Regal, der bzw. das für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
- Stellen Sie keine Gegenstände vor die Entlüftungsöffnung des Instruments, da hierdurch eine einwandfreie Belüftung der Bauteile im Innern behindert werden und das Instrument überhitzen könnte.

Anschlüsse

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

Wartung

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

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitz am Bedienfeld. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Benutzen Sie das Instrument/Gerät oder die Kopfhörer nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden entstehen. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- DRAM-Daten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne die Daten zu speichern. Speichern Sie die Daten auf einem externen USB-Speichergerät.
- Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während eine Meldung wie „Please keep power on“ (Bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt wird. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer Systemblockade (aufgrund der Beschädigung von Daten im Flash-ROM). Das bedeutet, dass dieses Instrument auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

Speichern der vom Hersteller voreingestellten Daten

- Wenn Sie Ihre eigenen Daten im Flash-ROM speichern, gehen die vom Hersteller voreingestellten Daten in einigen Bereichen des Flash-ROM-Speichers verloren. Vor dem Speichern Ihrer eigenen Daten sollten Sie daher die werksvoreingestellten Daten auf einem externen USB-Speichergerät zu sichern.

Sicherung der Daten vom externen USB-Speichergerät

- Zum Schutz vor Datenverlusten durch Beschädigungen der Medien empfehlen wir Ihnen, wichtige Daten auf zwei externen USB-Speichergeräten abzuliegen.

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

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

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

■ Über die neueste Firmware-Version

Es kann sein, dass Yamaha zwecks Verbesserungen des Produkts dessen Firmware von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung aktualisiert. Wir empfehlen Ihnen, auf unserer Website nachzusehen, ob spätere Versionen Ihrer Firmware des DTXTREME III vorliegen, und die entsprechenden Aktualisierungen durchzuführen.
<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

Beachten Sie bitte, dass die Beschreibungen in dieser Bedienungsanleitung für die Version der Firmware zu dem Zeitpunkt gelten, an dem diese Anleitung in Druck gegeben wurde. Näheres über die zusätzlichen Funktionen späterer Versionen finden Sie auf der oben angegebenen Website.

■ Über die Pads

In dieser Bedienungsanleitung sind die Modellbezeichnungen der Drum-Pads aufgeführt, die am DTXTREME III angeschlossen werden können. Beachten Sie bitte, dass diese Modelle nur bis zur Drucklegung dieser Bedienungsanleitung aktuell waren. Näheres zu den neueren Modellen finden Sie auf der folgenden Website.

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

Einführung

Vielen Dank für den Kauf des YAMAHA DTXTREME III.

Das neue DTXTREME III enthält die allgemein beliebte Tonerzeugung AWM2
und einen hochentwickelten Musiksequenzer.

Zusätzlich zu den Funktionen des Vorgängers bietet das DTXTREME III volle Unterstützung der aktuellen Trigger-Produkte von Yamaha und besitzt auch einen USB-Anschluss für MIDI-Verbindungen (zusätzlich zu den herkömmlichen MIDI-Buchsen) – sowie eine integrierte Sampling-Funktion, mit der Sie Ihre eigenen Schlagzeug-Voices erstellen können.

Das Instrument ist ideal für praktisch jede Anwendung – Live-Spiel, Rhythustraining, Komposition und Studioaufnahmen. Um Ihr DTXTREME III bestmöglich einzusetzen, lesen Sie diese Anleitung bitte gründlich durch. Achten Sie darauf, die Bedienungsanleitung nach dem Durchlesen an einem sicheren Platz aufzubewahren, so dass Sie sie nötigenfalls jederzeit zur Hand haben.

Mitgeliefertes Zubehör

- Netzadapter (Yamaha PA-300B oder gleichwertig)*
- Modulständer
- Befestigungsschrauben (4 St., mitgeliefert) für Modulständer
- Bedienungsanleitung (dieses Dokument)
- DATA LIST (Datenliste)

* wird u. U. in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Fachhändler.

Besondere Hinweise

- Der Inhalt dieser Bedienungsanleitung und die Urheberrechte daran sind alleiniges, geschütztes Eigentum der Yamaha Corporation.
- Die Abbildungen und Darstellungen der Anzeigen in diesem Benutzerhandbuch dienen lediglich zur Veranschaulichung und können von dem tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.
- Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha die Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten, Musikpartituren und Tonaufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist nach geltenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. **DAS ANFERTIGEN, WEITERGEBEN ODER VERWENDEN ILLEGALER KOPIEN IST VERBOTEN.**
- Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.
- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale

Geschaffen in erster Linie für den professionellen Schlagzeuger bietet das DTXTREME III eine Drum-Trigger-Funktion, eine 64-fach polyphone Klangerzeugung, eine integrierte Sampling-Funktion, mit der Sie die verfügbaren Sounds ergänzen und erweitern können, eine leistungsfähige Metronom-Funktion (Click) und einen integrierten Musiksequenzer für die Aufnahme und Wiedergabe von Rhythmus- oder Begleit-Patterns und die Erstellung kompletter Songs. Das DTXTREME III präsentiert sich als außerordentlich vielseitiges Instrument, das flexibel für Live-Auftritte, zum Üben und für viele andere Zwecke eingesetzt werden kann.

■ Drum-Trigger

- Am Gerät sind 15 Trigger-Eingangsbuchsen und eine Eingangsbuchse für einen Hi-Hat-Controller vorhanden.
- Außerdem hat das Instrument Buchsen, die mit 2- oder 3-Zonen-Pads kompatibel sind (Pads, die je nachdem, welcher Bereich angeschlagen wird, unterschiedliche Signale senden). Darüber hinaus ist die Snare-Drum-Buchse kompatibel mit Pads, welche mit Pad-Controllern ausgestattet sind. Dadurch können Sie die „virtuellen“ Schnären und die Stimmung einstellen – genauso, wie Sie es bei einer akustischen Snare-Drum tun würden. Alles in allem bietet das DTXTREME III eine Bedienbarkeit, Funktionalität und Leistungsstärke, die einem akustischen Schlagzeug-Set praktisch gleichkommt.
- Sie können das DTXTREME III mithilfe von Drum-Trigger wie dem Yamaha DT20 an ein akustisches Schlagzeug-Set anschließen.
- Durch Kombination der Stack-Funktion, mit der Sie mehrere Voices (MIDI-Noten) gleichzeitig spielen können, mit der Alternate-Funktion, mit der Sie eine Folge aus dem Stack-Programm spielen können, können Sie komplexe Spielabläufe in Echtzeit steuern, die auf herkömmlichen, akustischen Sets praktisch unmöglich zu realisieren sind.

■ Klangerzeugung

- Das DTXTREME III ist mit einem hochwertigen 16-Bit-AWM2-Klangerzeuger (PCM) ausgestattet, der 64-stimmig polyphon ist und dynamische Voices oder außergewöhnlichen Realismus erzeugt.
- Das Instrument bietet eine Vielzahl von Voices einer breiten Klangpalette, unter anderem authentische akustische Klänge, einzigartige elektronische Percussion, Effektklänge und normale Keyboard-Voices. Es kann auch zusammen mit verschiedenen anderen MIDI-Geräten als hochwertiger Klangerzeuger für Schlagzeug-Sounds verwendet werden, selbst ohne Einsatz der Drum-Pads.
- Außerdem enthält das Gerät 50 voreingestellte Schlagzeug-Sets (englisch: Drum Kits), die natürlich klingende, akustische Schlagzeug-Sets enthalten und ein breites Spektrum von Musikgenres abdecken, darunter Rock, Funk, Jazz, Reggae, Latin usw. Ferner steht ein Speicher für eigene Sets zur Verfügung, in dem 50 Sets abgelegt werden können. Dadurch können Sie mithilfe der verschiedenen Schlagzeug-Voices eigene Schlagzeug-Sets einrichten.
- Mit der Sampling-Funktion können Sie Audiosignale im DTXTREME III aufnehmen oder Audiodateien von USB-Speichergeräten laden und Ihre eigenen Voices erzeugen. Die selbst erstellten Voices können beliebig den Drum Kits zugeordnet werden.
- Das Instrument besitzt einen Variation-Effekt, der für einzelne Drum Kits eingesetzt wird, sowie die Effektypen Reverb, Chorus und Master Effects, die jeweils für das gesamte DTXTREME III verwendet werden. Zusätzlich gibt es noch einen Insertion-Effekt für den Signaleingang an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN, mit dem Sie die Qualität des Sounds am Eingang AUX IN/SAMPLING IN verbessern oder ein Audiosignal zusammen mit dem Insertion-Effekt im Sampling-Modus des DTXTREME III aufnehmen können.

■ Musiksequenzer (Song)

- Der eingebaute Sequenzer enthält eine große Auswahl von Preset-Songs (vorprogrammierte Songs). Mit der Mute-Funktion können Sie die einzelnen Parts für Rhythmus (Schlagzeug- & Percussion-Sound), Bass und weitere Begleitung (oder auch die Spuren) ein- oder ausschalten.
- Auf dem DTXTREME III können Sie außerdem Ihr Spiel in Echtzeit aufzeichnen – und dann zu Ihren aufgezeichneten Spieldaten spielen, während der vorhandene Drum-Part stummgeschaltet wird.
- Zusätzlich zu einem Haupt-Song, der mit dem Bedienfeld gesteuert wird, können vier Pad-Songs über Trigger-Eingaben von den Pads jeweils einzeln gesteuert sowie gleichzeitig gespielt werden.

■ Leistungsfähiges Metronom (Click)

- Das DTXTREME III ist mit einem vielseitigen, multifunktionalen Metronom ausgestattet, das verschiedene Klick-Einstellungen wie Voice und Tuning für jeden Schlagwert erlaubt. Darüber hinaus können Sie das Timing der Betonung ändern und die Measure-Break-Funktion verwenden, mit der die Click-Wiedergabe zwischen ein und aus (stumm) umgeschaltet werden kann.
- Die Funktion „Groove Check“ prüft Ihr Spiel und gibt Ihnen eine sofortige Rückmeldung zu Ihren rhythmischen Fähigkeiten – eine wirksame Methode, um die eigene Technik zu verbessern. Zu Übungszwecken gibt es auch eine Rhythm-Gate-Funktion, mithilfe derer nur dann ein Ton ausgegeben wird, wenn Ihr Timing genau ist.

■ Chain (Kette)

- Durch Programmieren einer Chain-Sequenz können Sie die Drum-Kit-Nummer, Song-Nummer und Click-Einstellungen (Tempo und Taktmaß) während Ihres Live-Spiels der Reihe nach abrufen. Jeder Schritt in der programmierten Chain wird durch Anschlagen eines Pads abgerufen.

■ Schnittstellen

- Über die USB-Buchse und die MIDI-Buchsen an der Rückseite dieses Instruments können Sie einen Computer und andere MIDI-Geräte am DTXTREME III anschließen. Dadurch können Sie die Sounds eines externen Tongenerators oder der DAW-Software Ihres Computers spielen oder die Metronom- (Click-) bzw. Song-Wiedergabe mit einem externen MIDI-Sequenzer synchronisieren.
- Jede der sechs Buchsen INDIVIDUAL OUTPUT kann jede gewünschte Drum-Voice wie Snare oder Tom ausgeben, um die Signale der einzelnen Instrumente für das Live-Spiel oder zur Aufnahme an ein externes Mischpult zu senden. Zusätzlich können Sie am Digitalausgang (S/PDIF) den Stereoklang des DTXTREME III ohne analoges Rauschen und in digitaler Qualität an andere Geräte ausgeben.
- Das Instrument besitzt eine Buchse namens AUX IN/SAMPLING IN, an der Sie einen CD-Player am DTXTREME III anschließen können – und das Instrument gleichzeitig zur CD-Wiedergabe spielen oder die leistungsfähige Sampling-Funktion nutzen können.

Einführung.....	6
Mitgeliefertes Zubehör	6
Die wichtigsten Leistungsmerkmale.....	7
Bedienfeldelemente	10
Grundlegende Bedienung	13
Aufbau	16
Anschließen der Pads.....	16
Herstellen der Netzversorgung	18
Einschalten des Instruments.....	18
Anschließen an Lautsprecher oder Kopfhörer	19
Anschließen externer Audiogeräte.....	19
Anschließen externer MIDI-Geräte	20
Anschließen eines USB-Speichergeräts.....	21
Anschließen eines Computers	22
Erstellen eines Songs mit einem Computer.....	24
Einstellen von Klang und Display-Kontrast.....	25
Auswählen des Trigger-Setups.....	26

Quick Guide	28
Spiele der Drum-Pads.....	28
Spiele des DTXTREME III	30
Spiele der Pads.....	30
Auswählen eines Schlagzeug-Sets.....	30
Einstellen der Lautstärke mithilfe der Schieberegler.....	31
Spiele zum Click.....	32
Click (Metronome) starten.....	32
Tempo und Taktmaß (Taktart) des Clicks ändern	33
Tap Tempo	34
Zu einem Song dazuspielen	35
Song-Wiedergabe	35
Lautstärke der Song-Begleitung einstellen	38
Song-Tempo ändern	38
Stummschaltung des Song-Parts	39
Erstellen eines Schlagzeug-Sets	40
Aufnehmen Ihres Schlagzeugspiels in einem Song.....	43
Aufzeichnungssystem	43
Aufnahmemethode.....	43
Aufnehmen Ihres Schlagzeugspiels in einem Song	44
Aufnahme zusätzlicher Noten auf einer bereits aufgenommenen Spur (Overdub)	46
Aufnehmen zu einem Preset-Song	46
Erneutes Aufnehmen einer Spur nach dem Löschen	48
Zuweisen eines Namens für den User-Song	49

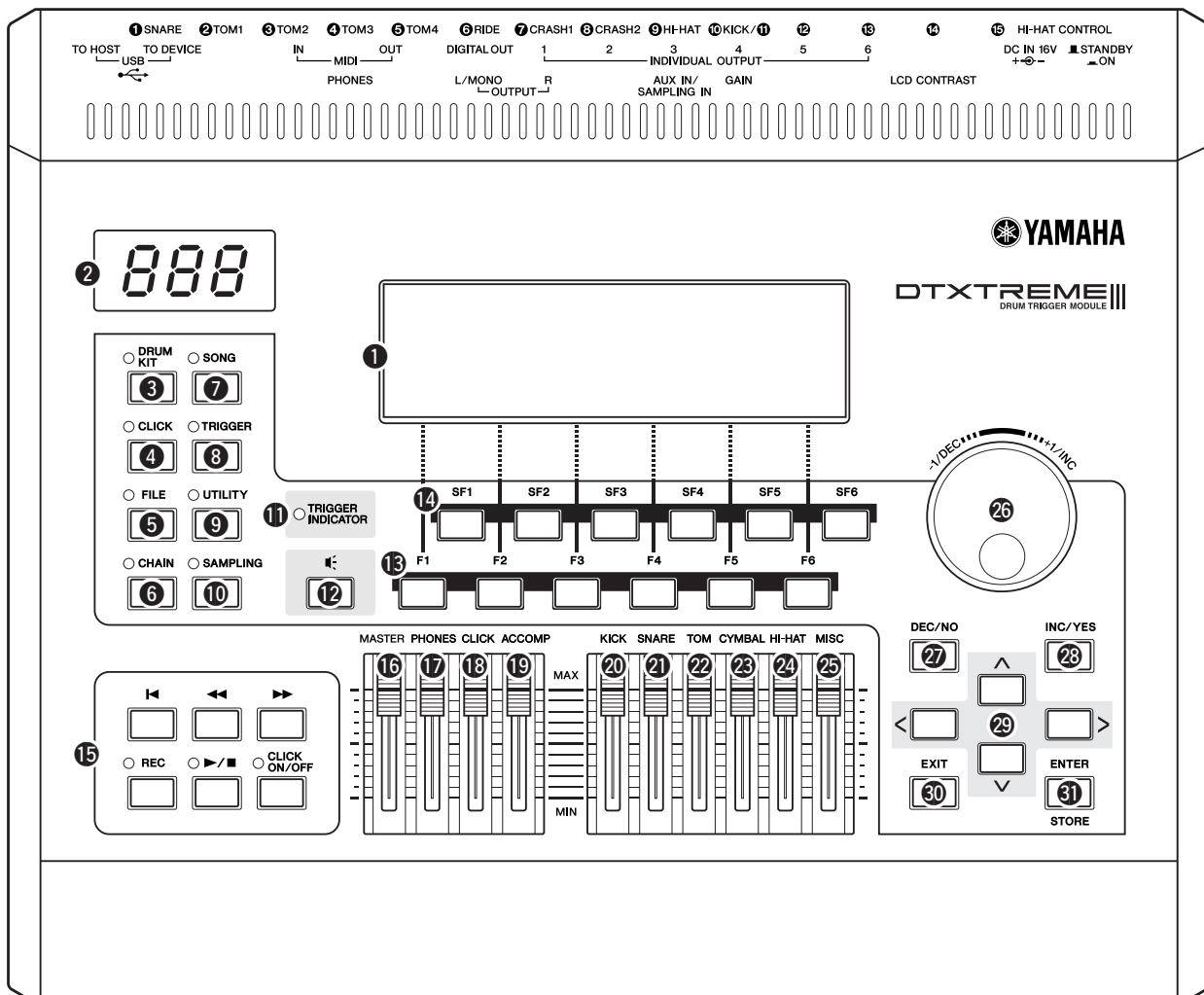
Verwenden der Groove-Check-Funktion	50
Einstellen des Check-Timings	50
Groove Check ausprobieren.....	51
Rhythm Gate ausprobieren	52
Speichern der erzeugten Daten auf einem USB-Speichergerät	54
Datei-/Verzeichnisauswahl	54
Speichern der erzeugten Daten auf einem USB-Speichergerät.....	55
Laden einer auf einem USB-Speichergerät gespeicherten Datei.....	56

Referenz	57
Grundlegender Aufbau des DTXTREME III.....	57
Die Funktionsblöcke	57
Pads (Trigger-Eingangsquellen) und Triggersignale	58
Klangerzeugungseinheit (Schlagzeug-Sets und Schlagzeug-Voices).....	62
Sampling.....	65
Song	67
Effekte	68
Interner Speicher und Dateiverwaltung	76
Drum-Kit-Modus [DRUM KIT].....	78
Wichtigste Bedienungsvorgänge im Drum-Kit-Modus.....	78
Auswählen eines Schlagzeug-Sets [F1] PLAY	79
Einstellen von Schlagzeug-Voice-Parametern [F2] VOICE	79
Programmieren der Stack/Alternate-Funktion [F3] STK/ALT	86
Effekteinstellungen [F4] EFFECT	89
Pad-Einstellungen [F5] PAD	92
Andere Einstellungen [F6] OTHER.....	95
Song-Modus [SONG]	98
Song-Wiedergabe [F1] PLAY	98
Song Recording [F1] PLAY → [REC]	98
Song-Jobs [F2] JOB	98
Click-Modus [CLICK]	104
Grundlegende Bedienung im Click-Modus	104
Grundlegende Einstellungen des Click-Sounds [F1] PLAY	105
Click-Voice-Einstellungen [F2] VOICE	106
Tap-Tempo-Funktion [F3] TAP	106
Groove-Check-Funktion [F4] GROOVE	106
Click-Sound-Einstellungen [F5] OTHER.....	107
Trigger-Modus [TRIGGER].....	108
Grundlegende Bedienung im Trigger-Modus	108
Auswählen des Trigger-Setups [F1] SELECT	109
Auswählen des Pad-Typs [F2] TYPE	109
Trigger-Empfindlichkeitseinstellungen [F3] SENS.....	109
Einstellen der Rejection [F4] REJECT.....	110
Andere Einstellungen [F5] OTHER.....	111

File-Modus [FILE]	112
Terminologie im File-Modus	112
Kompatible Dateitypen zum DTXTREME III	113
Datei speichern [F1] SAVE	114
Datei laden [F2] LOAD	116
Datei- oder Verzeichnisnamen ändern	
[F3] RENAME	121
Datei oder Verzeichnis löschen [F4] DELETE....	122
Formatieren von USB-Speichermedien	
[F5] FORMAT	123
Utility-Modus [UTILITY]	124
Allgemeine Vorgehensweise im Utility-Modus....	124
Allgemeine Einstellungen [F1] GENERAL.....	124
Pad-Einstellungen [F2] PAD	126
Effect-Einstellungen [F3] EFFECT	127
Einstellungen für Externes Audio [F4] AUXIN	128
MIDI-Einstellungen [F5] MIDI	130
User-Memory (Anwenderspeicher)	
auf die Werkseinstellungen zurücksetzen	
[F6] FACTSET	131
Chain-Modus [CHAIN].....	132
Einsatz einer programmierten Chain	
[F1] SELECT	132
Programmieren einer Chain [F2] EDIT	133
Erzeugte Chain benennen [F3] NAME	134
Sampling-Modus [SAMPLING].....	135
Sampling-Vorgang vorbereiten.....	135
Erstellen einer User-Voice [F1] SELECT/	
[F2] SETTING.....	136
Beschneiden einer User-Voice [F3] TRIM	139
Sampling-Jobs [F4] JOB.....	142
 Anhang	 147
Installation optionaler DIMMs	147
Fehlerbehebung	150
Display-Meldungen	153
Technische Daten	155
Index.....	156

Bedienfeldelemente

■ Vorderseite



1 LC-Display

Im großen LC-Display (Liquid Crystal Display) werden Informationen und Daten dargestellt, die für die Bedienung und Funktion des DTXXTREME III erforderlich sind.

2 LED-Display

Die LED-Anzeige zeigt dreistellig das aktuelle Drum Kit oder den Tempowert an.

3 [DRUM KIT]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Drum-Kit-Modus, in dem Sie das gewünschte Schlagzeug-Set auswählen können (Seiten 30 und 78).

4 [CLICK]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Click-Modus, in dem Sie die Click-Einstellungen vornehmen können (Seiten 32 und 104).

5 [FILE]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den File-Modus (Datei), in dem Sie die in jedem der Modi erzeugten Daten verwalten können (Seiten 54 und 112).

6 [CHAIN]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Chain-Modus, in dem Sie eine „Chain“ programmieren können: eine Kette von Schlagzeug-Sets und Songs, die in beliebiger Reihenfolge arrangiert werden können (Seite 132).

7 [SONG]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Song-Modus, in dem Sie einen bestehenden Song abspielen oder Ihr Schlagzeug-Spiel aufnehmen können (Seiten 35 und 98).

8 [TRIGGER]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Trigger-Modus, in dem Sie Trigger-Einstellungen auswählen oder programmieren können (Seiten 26 und 108).

9 [UTILITY]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Utility-Modus, in dem Sie Parameter einstellen können, die für das Gesamtsystem des DTXXTREME III gelten (Seite 124).

10 [SAMPLING]-Taste

Mit dieser Taste schalten Sie in den Sampling-Modus, in dem Sie ein externes Audiosignal aufnehmen und User-Voices erzeugen können (Seite 135).

11 TRIGGER INDICATOR

Diese Anzeige zeigt an, ob das DTXTREME III ein Triggersignal an einer der Trigger-Eingangsbuchsen empfängt. Die LED leuchtet, wenn ein Triggersignal empfangen wird. Die LED leuchtet auch dann auf, wenn Sie die (unten beschriebene) Audition-Taste drücken.

12 Audition-Taste

Sie können diese Taste anstelle eines Pads verwenden. Das Drücken dieser Taste entspricht dem Empfang eines Signals von der momentan ausgewählten Trigger-Eingangsquelle (Seite 58). Nach dem Einschalten löst ein Druck auf diese Taste das Signal der Oberseite des Snare-Pads aus (dem Pad, das an der Buchse SNARE angeschlossen ist).

13 Tasten [F1] – [F6] (Funktionstasten)

Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Funktionen auf. In der Display-Hierarchie sind diese Funktionen [F] nach den Modi eingeordnet.

14 Tasten [SF1] – [SF6] (Subfunktionen)

Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Unterfunktionen auf. In der Display-Hierarchie sind diese Subfunktionen [SF] nach den Funktionen [F] eingeordnet.

15 Transporttasten (Seite 35)

Diese Tasten steuern die Aufnahme und Wiedergabe der Song-Sequenzen-Daten.

◀-Taste (zum Anfang)

Hiermit kehren Sie sofort an den Anfang des aktuell aufgezeichneten Songs zurück (d. h., zum ersten Schlag des ersten Takts).

◀◀-Taste (Rücklauf)

Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt zurück zu springen. Für den Schnellrücklauf halten Sie sie gedrückt.

▶▶-Taste (Vorlauf)

Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt vorwärts zu springen. Für den Schnellvorlauf halten Sie sie gedrückt.

REC-Taste (Aufnahme)

Drücken Sie diese Taste, um die Songaufnahme zu aktivieren. (Die Anzeige leuchtet auf.)

▶/■-Taste (Wiedergabe/Stop)

Drücken Sie diese Taste, um eine Aufnahme oder Wiedergabe zu starten/stoppen. Mit dieser Taste wird die Wiedergabe am aktuellen Punkt im Song angehalten; wenn Sie sie erneut drücken, wird die Wiedergabe von diesem Punkt an fortgesetzt. Die Anzeige leuchtet während der Aufnahme und der Wiedergabe.

Taste CLICK ON/OFF

Drücken Sie diese Taste zum Starten/Stoppen des Metronoms (Click-Sound).

16 MASTER-Schieberegler (Seite 31)

Dieser stellt den Ausgabepegel des Stereosignals ein, das an den Buchsen OUTPUT L/MONO und R anliegt.

17 PHONES-Schieberegler (Seite 31)

Hiermit wird der Ausgabepegel des Stereosignals eingestellt, das an der Buchse PHONES ausgegeben wird. Dieser Pegel ist unabhängig von der MASTER-Pegeleinstellung.

18 CLICK-Schieberegler (Seite 31)

Legt den Ausgangspegel des Click-Sounds fest.

19 ACCOMP-Schieberegler (Seite 31)

Stellt den Ausgangspegel der Begleit-Parts (anderer Kanäle als MIDI-Kanal 10) des Songs ein.

20 KICK-Schieberegler (Seite 31)

Stellt die Lautstärke der Kickdrum ein.

21 SNARE-Schieberegler (Seite 31)

Stellt die Lautstärke der Snare ein.

22 TOM-Schieberegler (Seite 31)

Stellt die Lautstärke der Toms ein.

23 CYMBAL-Schieberegler (Seite 31)

Stellt die Lautstärke der Becken ein.

24 HI-HAT-Schieberegler (Seite 31)

Stellt die Lautstärke der Hi-Hat-Becken ein.

25 MISC-Schieberegler (Seite 31)

Stellt die Lautstärke verschiedener Rhythmus- oder Percussion-Sounds ein – mit Ausnahme von Snares, Bassdrums, Toms, Hi-Hats sowie Ride- und Crash-Becken.

26 Datenrad

Dieses dient zur Bearbeitung des momentan ausgewählten Parameters. Drehen Sie das Datenrad nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie es nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Datenrad schnell drehen.

27 [DEC/NO]-Taste (Seite 13)

Mit Hilfe dieser Taste können Sie den Wert des gegenwärtig ausgewählten Parameters verringern. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang abbrechen.

28 [INC YES]-Taste (Seite 13)

Mit Hilfe dieser Taste können Sie den gegenwärtig ausgewählten Parameter erhöhen. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang bestätigen und ausführen.

29 Cursortasten (Seite 13)

Mit den Cursortasten bewegen Sie den „Cursor“ (die Eingabemarke) durch die Displays im LCD, markieren verschiedene Parameter und wählen diese aus.

30 [EXIT]-Taste

Drücken Sie, wenn eine Bestätigungsabfrage im LC-Display zu sehen ist, diese Taste, um den Vorgang abzubreaken. Diese Taste kann auch zum Stoppen von „hängengebliebenen“ (weiter erklingenden) Schlagzeug-Sounds verwendet werden.

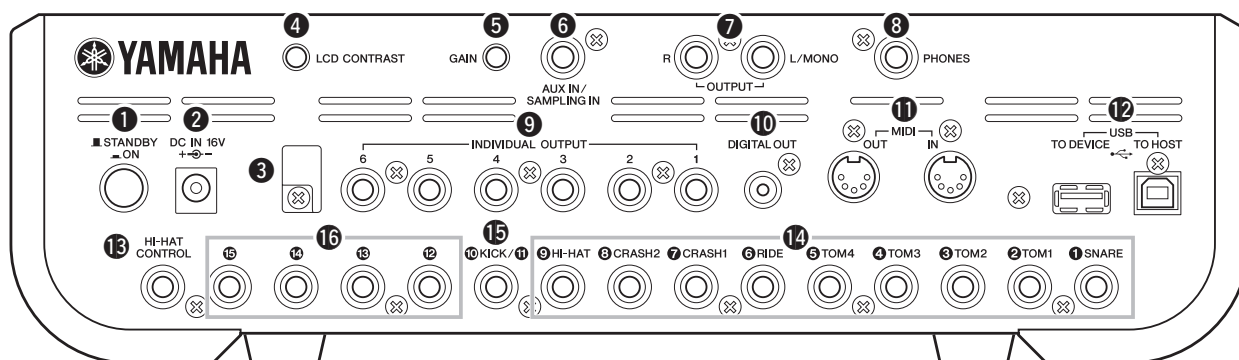
31 [ENTER/STORE]-Taste

Wie die ENTER-Schaltfläche können Sie diese Taste betätigen, um z. B. das Display des ausgewählten Song-Job oder Sampling-Jobs aufzurufen.

Wie die STORE-Schaltfläche können Sie diese Taste betätigen, um die bearbeiteten Daten im Drum-Kit-Modus, Click-Modus, Trigger-Modus, Utility-Modus und Chain-Modus zu speichern.

Sie können diese Taste auch betätigen, um einen Song Job oder Sampling Job auszuführen.

■ Rückseite



1 Schalter STANDBY/ON

Drücken Sie diesen Schalter, um das Gerät ein- und auszuschalten (ON/OFF).

2 Buchse DC IN

An dieser Buchse schließen Sie den Netzadapter an.

3 Kabel-Clip

Führen Sie das Gleichspannungskabel des Adapters durch den Kabel-Clip (siehe Abbildung), um ein versehentliches Herausziehen des Kabels während des Betriebs zu vermeiden.

4 Regler LCD CONTRAST

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die optimale Lesbarkeit des LC-Displays ein.

5 GAIN-Regler

Hier stellen Sie die Eingangsverstärkung (Gain) der Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN ein. Je nach angeschlossenem Gerät (Mikrofon, CD-Player usw.) müssen Sie möglicherweise den Gain nachregulieren, um einen optimalen Pegel zu erhalten. Erhöhen Sie den Gain durch Drehen im Uhrzeigersinn, und verringern Sie ihn durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn.

6 Buchse AUX IN/SAMPLING IN

Externe Audiosignale können an dieser Stereoklinkenbuchse zugeführt werden. Dies ist praktisch, wenn Sie zu Musik von CD oder anderen Wiedergabegeräten spielen möchten. Im Sampling-Modus wird das Signal von dieser Buchse als User-Voice gesampelt.

7 OUTPUT-Buchsen L/MONO und R

Externe Audiosignale können an diesen Klinkenbuchsen (1/4"-Mono-Klinkenstecker) zugeführt werden. An diesen Buchsen können verschiedene Geräte wie Mikrophone, Gitarren, Bass, CD-Player usw. angeschlossen werden. Bei Stereosignalen (zum Beispiel von Audiogeräten) benutzen Sie beide Buchsen. Bei Monosignalen (zum Beispiel von einem Mikrofon oder einer Gitarre) benutzen Sie nur die Buchse L/MONO.

8 PHONES-Buchse

Diese Buchse dient dem Anschluss von Stereo-Kopfhörern.

9 Buchsen INDIVIDUAL OUTPUT 1 – 6

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden Audiosignale des Instruments ausgegeben (Line-Pegel). Diese Ausgänge sind vom Hauptausgang (an den folgenden Buchsen L/MONO und R) unabhängig und können jeder beliebigen Schlagzeug-Voice frei zugewiesen werden. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte Sounds zur Verarbeitung durch ein externes Effektgerät weiterleiten.

10 Buchse DIGITAL OUT

Diese dient dem Anschluss eines digitalen Koaxialkabels (S/P DIF) zur Verbindung mit einem externen Audiogerät. Diese Buchse gibt in digitaler Form die gleichen Stereo-Audiosignale aus wie die Buchsen OUTPUT L/MONO und R, nur werden sie hier nicht durch die Einstellung des 16 MASTER-Schieberegler beeinflusst (die digitale Buchse gibt Audiosignale immer mit maximalem Audiopegel aus).

11 MIDI-Anschlüsse IN/OUT

Diese Buchsen dienen der Übertragung von MIDI-Daten zu und von externen MIDI-Geräten.

12 USB-Anschlüsse

Dieses Instrument besitzt an der Rückseite zwei verschiedene USB-Anschlüsse – USB TO HOST und USB TO DEVICE. Der Anschluss USB TO HOST wird zum Anschließen dieses Instruments an den Computer via USB-Kabel benutzt. Die USB-Verbindung zwischen Instrument und Computer kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden. Der Anschluss USB TO DEVICE wird zum Anschließen dieses Instruments an ein USB-Speichergerät (Flash-Speicher, Festplatte usw.) via USB-Kabel benutzt. Dadurch können Sie die Daten, die an diesem Instrument erstellt wurden, auf einem externen USB-Speichergerät speichern sowie Daten vom USB-Speichergerät in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge erfolgen im File-Modus.

13 Buchse HI-HAT CONTROL

An dieser Buchse wird ein Hi-Hat-Pedal angeschlossen. Je nach Einstellung im Drum-Kit-Modus (Seite 78) können Sie MIDI-Meldungen wie z. B. Controller-Daten mit dem Hi-Hat-Pedal senden.

14 Trigger-Eingangsbuchsen (1 SNARE – 9 HI-HAT)

Diese Buchsen, die kompatibel sind mit Stereo-Pads (zwei- und drei-zonige Pads) sowie Mono-Pads, empfangen das Triggersignal von den Drum-Pads. Darüber hinaus sind die Buchsen 1 SNARE – 5 TOM4 kompatibel mit Pads, die mit Pad-Controllern ausgestattet sind (Seite 59).

15 Trigger-Eingangsbuchse (10/11 KICK)

Diese Buchse akzeptiert zwei separate Triggersignale zweier Mono-Pads (Single-Pads) mittels eines Y-Kabels (Stereo-Klinkenstecker an dieser Buchse und zwei Monostecker für die beiden Pads). Wenn Sie das KP125/KP65 verwenden, das mit einer PAD-INPUT-Buchse ausgestattet ist, werden die Triggersignale eines anderen Pads, das am Eingang PAD INPUT angeschlossen ist, zusammen mit den Signalen des KP selbst über ein einziges Stereokabel an das DTXTREME III übertragen (es muss kein Y-Kabel verwendet werden). In diesem Fall wird ein Stereokabel zwischen der OUTPUT-Buchse des Pads und dieser Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen.

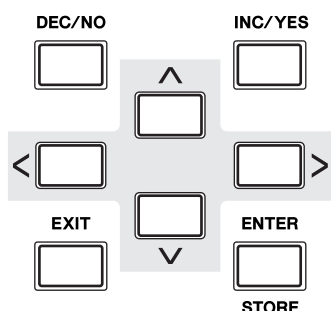
16 Trigger-Eingangsbuchsen (12 – 15)

Diese Buchsen, die kompatibel sind mit Stereo-Pads (zwei- und drei-zonige Pads) sowie Mono-Pads, empfangen das Triggersignal von den Drum-Pads.

Grundlegende Bedienung

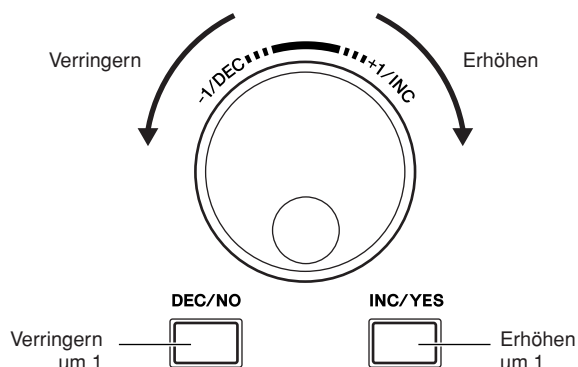
Bewegen des Cursors

Benutzen Sie diese vier Tasten, um den Cursor durch das Display zu den verschiedenen auswählbaren Einträgen und Parametern zu navigieren. Ein ausgewählter Eintrag wird markiert (der Cursor erscheint als dunkler Block mit invertierten Buchstaben). Mit Hilfe des Datenrads und der [INC/YES]- und der [DEC/NO]-Taste können Sie den Wert des Eintrags (Parameters) ändern, auf dem sich der Cursor befindet.



Parameterwerte ändern oder bearbeiten

Wenn Sie das Datenrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert. Bei Parametern mit einem breiten Wertebereich können Sie den Wert um 10 Einheiten erhöhen, wenn Sie bei gedrückter [INC/YES]-Taste zusätzlich die [DEC/NO]-Taste drücken. Um den Wert um 10 Einheiten zu vermindern, drücken Sie bei gedrückter [DEC/NO]-Taste zusätzlich die [INC/YES]-Taste.

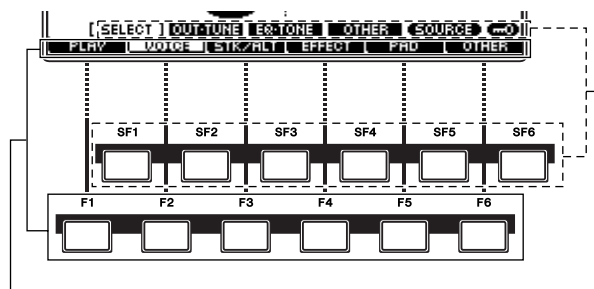


Funktionen und Unterfunktionen (Sub)

Jeder der oben beschriebenen Modi enthält verschiedene Displays mit zahlreichen Funktionen und Parametern. Für die Navigation durch diese Displays und für die Auswahl der gewünschten Funktion verwenden Sie die Tasten [F1] – [F6] sowie die Tasten [SF1] – [SF6]. Nach Auswahl eines Modus werden die zur Verfügung stehenden Displays oder Menüs am unteren Rand des Displays direkt über den Tasten angezeigt (siehe unten).

Je nach ausgewähltem Modus stehen Ihnen bis zu sechs Funktionen zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [F1] bis [F6] aufrufen können. Beachten Sie, dass die vorhandenen Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind.

Je nach momentan ausgewähltem Modus stehen Ihnen bis zu sechs zusätzliche Funktionen (Unterfunktionen) zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [SF1] – [SF6] (Sub Function 1–6) aufrufen können. Beachten Sie, dass die vorhandenen Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind. (Einige Displays haben für diese Tasten keine Subfunktionen.)

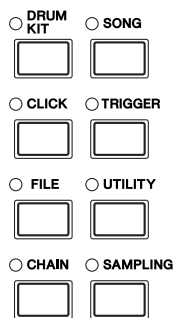


Diese Funktionen können durch die entsprechenden Tasten ([F1] – [F6]) ausgewählt werden.

Diese Funktionen können durch die entsprechenden Tasten ([SF1] – [SF6]) ausgewählt werden.

Betriebsarten (Modi)

Um die Bedienung des DTXTREME III so verständlich und einfach wie möglich zu gestalten, wurden alle Funktionen unter verschiedenen Betriebsarten („Modi“) zusammengefasst, von denen viele wiederum Unter-Betriebsarten („Unter“- oder „Sub-Modi“) enthalten. Um in einen Modus zu schalten, drücken Sie die entsprechende Modustaste.



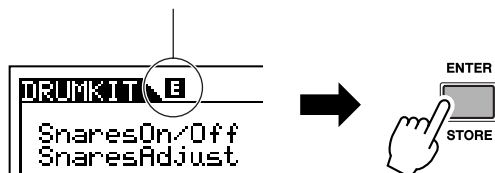
Die Funktionen der einzelnen Modi sind wie folgt:

Modus	Funktion	Seite
Drum Kit	Auswählen/Bearbeiten eines Drum Kits.	78
Click	Einstellen der Parameter des Click-Modus (Metronom) und Ausführen der Groove-Check-Funktion.	104
File	Dateien und Verzeichnisse (Ordner) verwalten.	112
Chain	Programmieren einer Chain (Kette, Abfolge).	132
Song	Auswählen/Aufnehmen eines Songs.	98
Trigger	Auswählen/Bearbeiten der Trigger-Einstellungen.	108
Utility	Einstellen der Systemparameter.	124
Sampling	Aufnahme von Audiosignalen zur Erstellung einer User-Voice.	135

Edit-Anzeige

Mit dem Datenrad, der [INC/YES]-Taste und der [DEC/NO]-Taste können Sie in den einzelnen Modi verschiedene Parameter anpassen oder einstellen. Wenn Sie in diesen Modi einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen linken Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Damit wird angezeigt, dass das aktuelle Programm (Schlagzeug-Set usw.) geändert, aber noch nicht gespeichert wurde. Wenn Sie den bearbeiteten Klang speichern möchten, denken Sie daran, das aktuelle Programm im internen User-Speicher abzulegen, indem Sie die Taste [ENTER/STORE] drücken, bevor Sie ein anderes Programm auswählen.

Wenn die Edit-Anzeige erscheint...

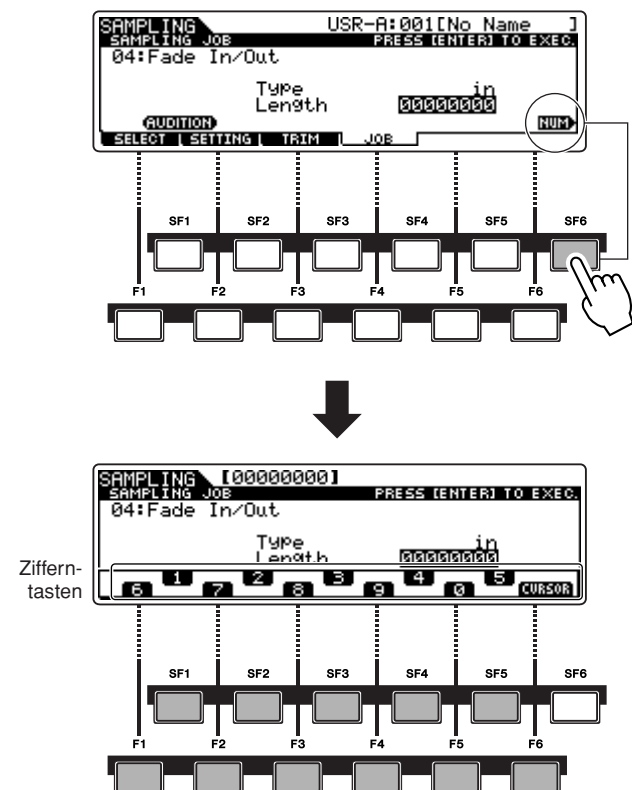


Direkteingabe einer Zahl

Für Parameter mit großem Wertebereich können Sie den Wert auch direkt eingeben, indem Sie die Tasten unterhalb des LC-Displays als Nummernblock verwenden. Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet, erscheint das [NUM]-Symbol in der unteren rechten Ecke des LC-Displays. Wenn in diesem Zustand die Taste [SF6] NUM gedrückt wird, werden die einzelnen Ziffern (1 – 9, 0) den Tasten [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] zugeordnet (siehe unten), so dass Sie Zahlen direkt mit diesen Tasten eingeben können.

Drücken Sie nach Eingabe der Zahl die Taste [ENTER/STORE], damit die Zahl übernommen wird.

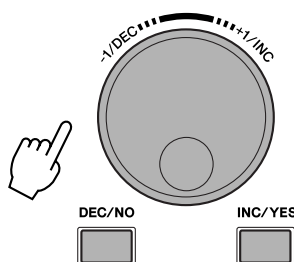
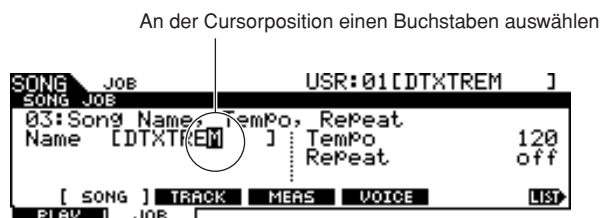
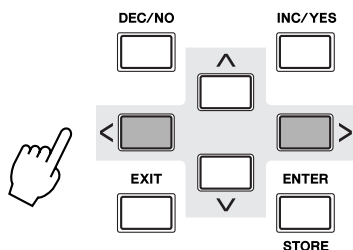
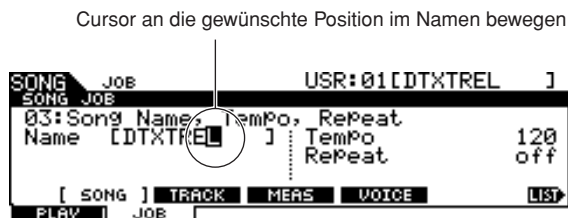
Bedenken Sie, dass die Cursormarkierung mit der Taste [F6] CURSOR auf die momentan bearbeitete Zahl bewegt werden kann, und dann mit den Cursor-Tasten [<] und [>] von Stelle zu Stelle bewegt werden kann. Diese Methode ist hilfreich, um nur eine bestimmte Ziffer direkt ändern möchten. Der Cursor verschwindet, sobald die [F6]-Taste erneut gedrückt wird.



Ziffern-
tasten

Eingeben von Zeichen (Benennen usw.)

Sie können Namen festlegen, indem Sie die beiden Vorgänge in der folgenden Abbildung wiederholen: Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten an die gewünschte Position, und wählen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] bzw. [DEC/NO] ein Zeichen aus.



Verwendung der Zeichenliste

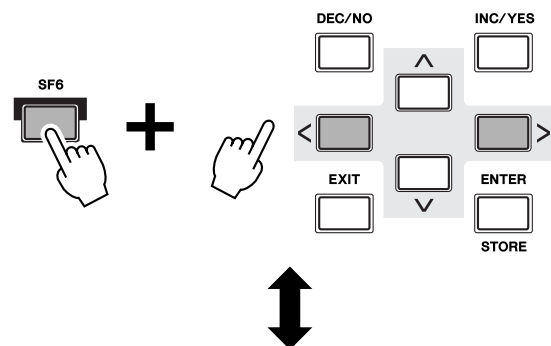
Wenn Sie die vorstehende Methode zur Zeicheneingabe unpraktisch finden, können Sie auch die folgende Methode verwenden: die direkte Zeichenauswahl aus einer Liste.

Wenn der Cursor auf dem Namen steht, erscheint das [LIST]-Symbol, um anzuzeigen, dass Sie durch Festhalten der [SF6]-Taste das Character-List-Display (die Zeichenliste) aufrufen können. Lassen Sie die Taste [SF6] los, um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

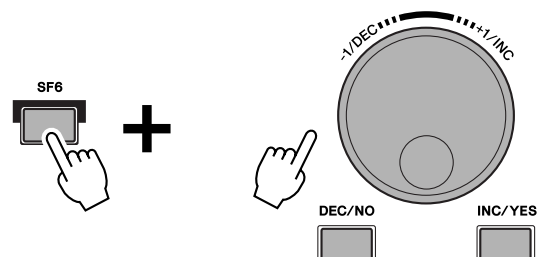


Führen Sie bei gehaltener [SF6]-Taste die nachstehenden Vorgänge aus.

Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Position.



Wählen Sie an der Cursorposition im Namen den Buchstaben aus.



WICHTIG

Sie müssen die Trigger-Einstellungen des DTXTREME III entsprechend dem verwendeten Schlagzeug-Set einstellen (Standard-Set/Spezial-Set/akustische Sets usw.). Bei falscher Einstellung können Probleme wie falscher Sound oder falsche Lautstärken-Balance zwischen den Pads auftreten. Zur Auswahl der geeigneten Einstellungen lesen Sie bitte den Abschnitt „Auswählen des Trigger-Setups“ auf Seite 26.

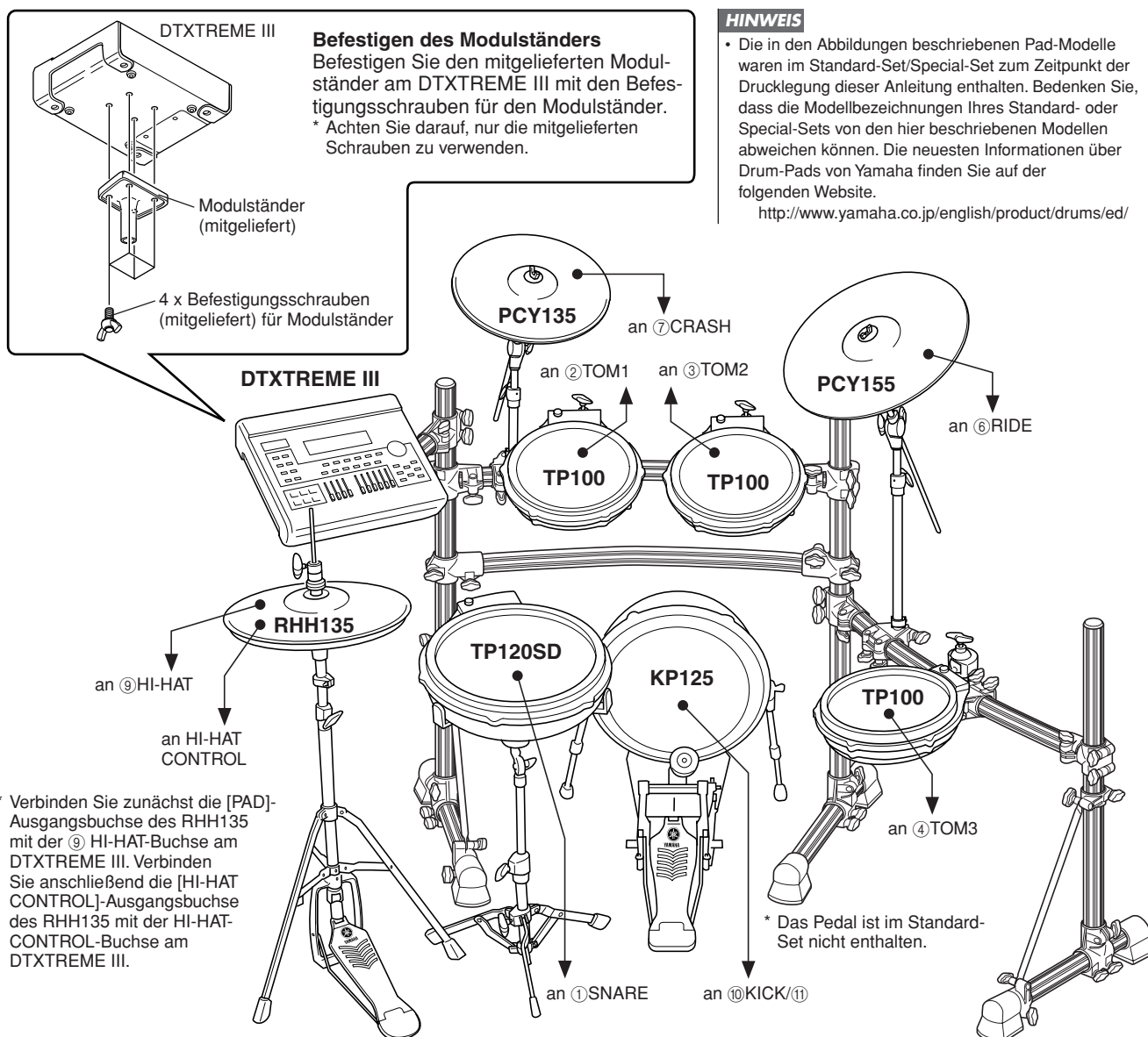
Anschließen der Pads

Schließen Sie nach folgender Abbildung die Ausgangskabel der einzelnen Pads an die Trigger-Eingangsbuchsen an der Rückseite des DTXTREME III an. Alle Trigger-Eingangsbuchsen sind eindeutig beschriftet (① SNARE, usw.). Achten Sie darauf, dass Sie den jeweiligen Trigger-Typ an der zugehörigen Trigger-Eingangsbuchse anschließen.

⚠ WARNUNG

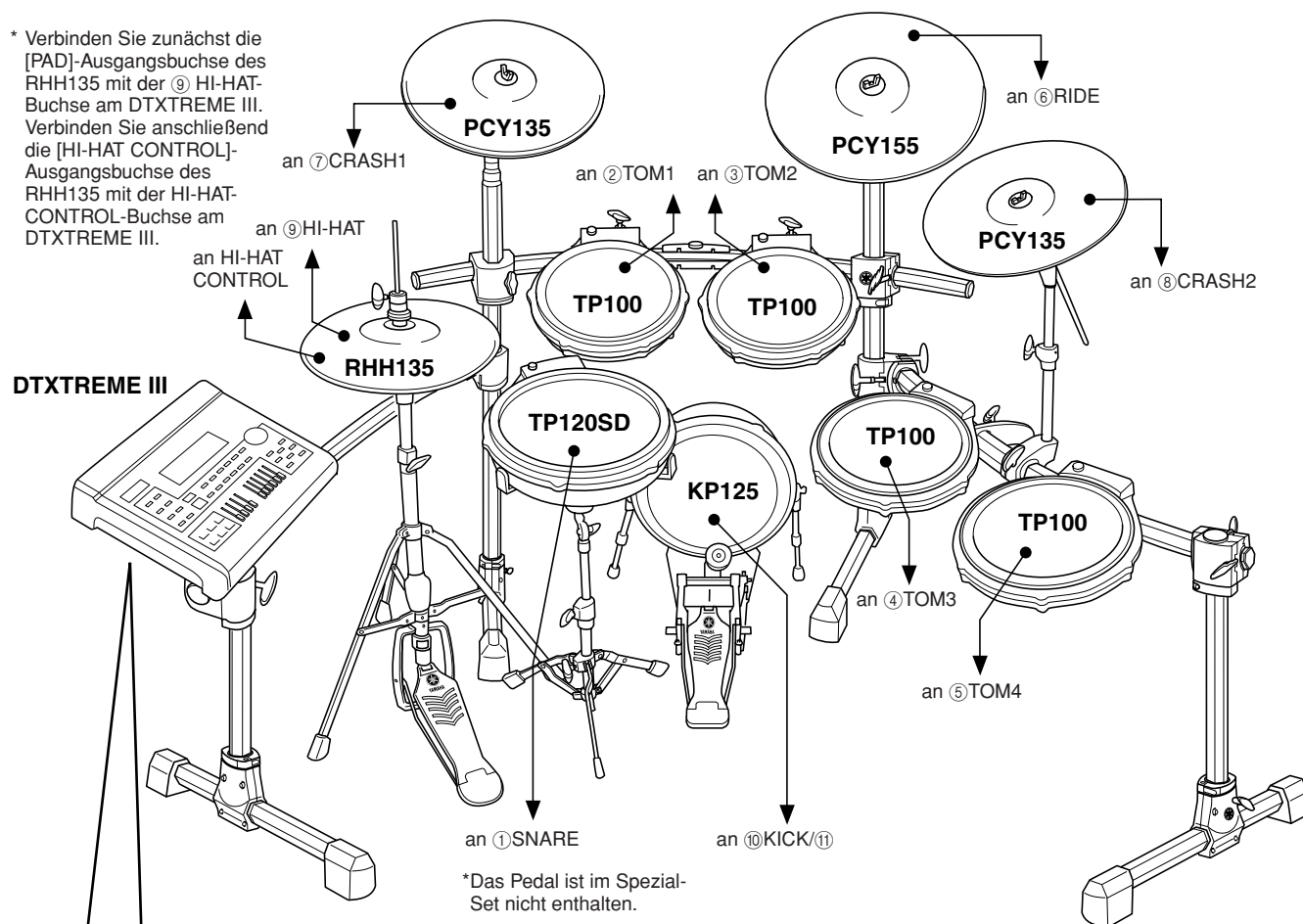
- Um Stromschläge und Schäden an den Geräten zu vermeiden, müssen Sie gewährleisten, dass das DTXTREME III und alle damit verbundenen Geräte ausgeschaltet sind, bevor Sie Geräte an den Ein- und Ausgangsbuchsen des DTXTREME III anschließen.

■ DTXTREME III Standard-Set



■ DTXTREME III Special Set

* Verbinden Sie zunächst die [PAD]-Ausgangsbuchse des RHH135 mit der ⑨ HI-HAT-Buchse am DTXTREME III. Verbinden Sie anschließend die [HI-HAT CONTROL]-Ausgangsbuchse des RHH135 mit der HI-HAT-CONTROL-Buchse am DTXTREME III.

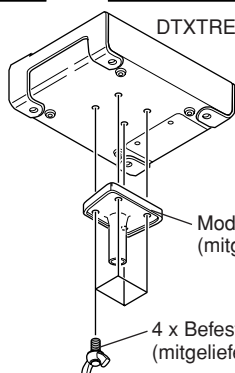


DTXTREME III

Befestigen des Modulständers

Befestigen Sie den mitgelieferten Modulständer am DTXTREME III mit den Befestigungsschrauben für den Modulständer.

* Achten Sie darauf, nur die mitgelieferten Schrauben zu verwenden.

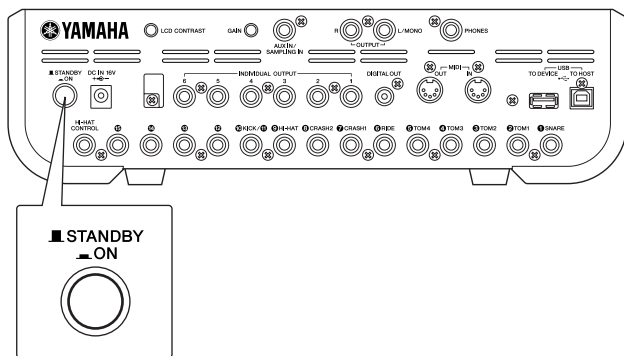


■ Setup mit akustischen Schlagzeugen

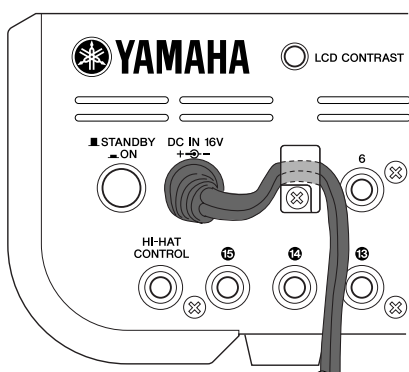
Das DTXTREME III kann auch mit einem akustischen Schlagzeug-Set verwendet werden, indem dies mit einem Set optionaler Drum-Trigger (etwa Yamaha DT20) ausgestattet wird und die Trigger ordnungsgemäß an den Eingangsbuchsen des DTXTREME III angeschlossen werden.

Herstellen der Netzversorgung

- 1** Vergewissern Sie sich, dass der Schalter [STANDBY/ON] des Instruments auf **STANDBY** (■) steht.



- 2** Verbinden Sie den Gleichstromstecker des mitgelieferten Wechselstrom-Netzteils mit der DC IN-Buchse an der Rückseite. Legen Sie das Kabel um den Kabel-Clip, und sichern Sie es, um ein versehentliches Herausziehen des Kabels zu vermeiden.



VORSICHT

- Achten Sie beim Sichern des Kabels am Kabel-Clip darauf, dass das Kabel nicht zu stark gebogen oder sogar geknickt wird. Hierbei können Schäden und durch ein beschädigtes Kabel Brände entstehen.

- 3** Schließen Sie das andere Ende des Netzkabels an eine Netzsteckdose an.

WARNUNG

- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten oder einen von Yamaha als gleichwertig empfohlenen Netzadapter. Die Verwendung anderer Netzteile kann Betriebsstörungen oder Schäden am Gerät verursachen.
- Schließen Sie das DTXREME III ausschließlich an eine für das Instrument vorgeschriebene Netzspannung an.
- Auch wenn das Instrument ausgeschaltet ist, fließt eine geringe Menge Strom durch das Instrument. Falls Sie das DTXREME III für längere Zeit nicht nutzen möchten, müssen Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

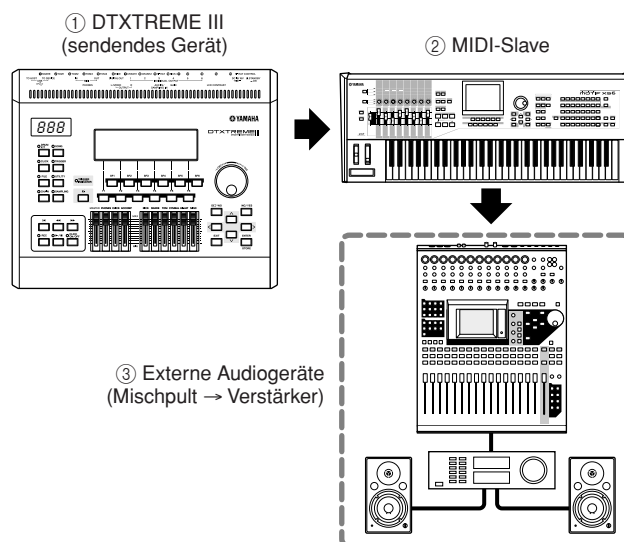
Einschalten des Instruments

Nachdem Sie alle notwendigen Verbindungen hergestellt haben (Trigger, Audio, MIDI), stellen Sie alle Lautstärkeregler am DTXREME III und anderen Audio-Geräten auf Null.

Schalten Sie das DTXREME III mit dem rückseitigen Schalter [STANDBY/ON] ein (■), und schalten Sie dann die Verstärker ein.

■ Anschließen eines Mischpults oder anderer MIDI-Geräte

Achten Sie darauf, dass alle Lautstärkeeinstellungen auf deren Minimalwerte gestellt sind. Schalten Sie dann in folgender Reihenfolge alle Geräte des Systems ein: MIDI-Master (Controller), MIDI-Slaves (Empfänger) und dann die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher usw.).

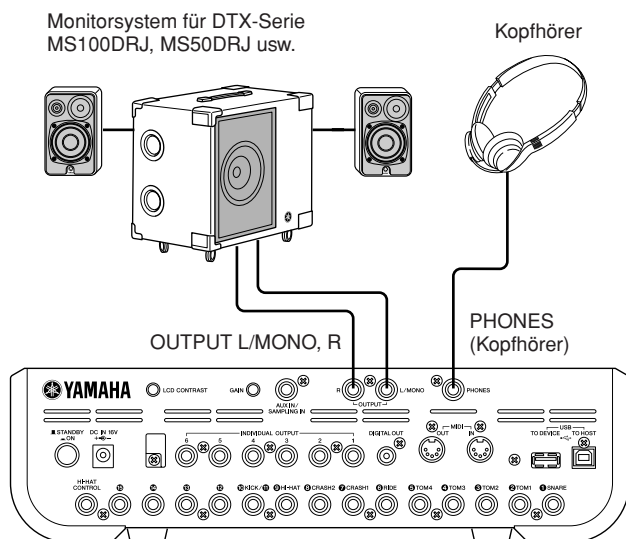


HINWEIS

- Wenn Sie Ihr Setup ausschalten, drehen Sie zunächst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter und schalten dann die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).

Anschließen an Lautsprecher oder Kopfhörer

Da das DTXTREME III über keine integrierten Lautsprecher verfügt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um den Sound hören zu können.



VORSICHT

- Stellen Sie beim Herstellen von Verbindungen sicher, dass der Stecker am verwendeten Kabel mit dem Buchsentyp am Gerät übereinstimmt.

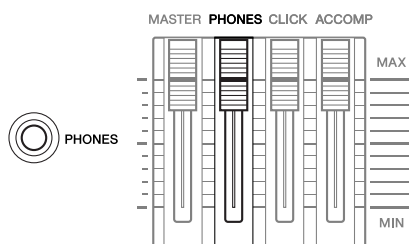
■ Buchsen OUTPUT L/MONO, R (Standard-Mono-Klinkenbuchse)

Über diese Buchsen können Sie das DTXTREME III an einem externen Verstärker-/Lautsprechersystem anschließen und einen druckvollen, verstärkten Sound erzeugen.

- Mit der OUTPUT L/MONO-Buchse des DTXTREME III können Sie ein Gerät mit einem Monoeingang anschließen.

■ PHONES-Buchse (Standard-Stereo-Klinkenbuchse)

Die Gesamtlautstärke des Kopfhörers wird mit dem PHONES-Schieberegler eingestellt.

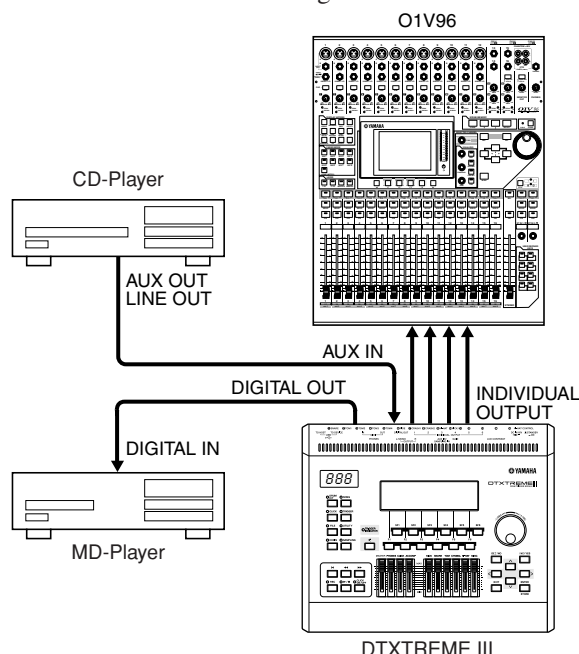


VORSICHT

- Betreiben Sie das DTXTREME III nicht über eine längere Zeit bei großer Lautstärke. Sie riskieren dabei Ihr Hörvermögen. Ihr Gehör könnte dadurch Schaden erleiden.

Anschließen externer Audiogeräte

Wenn Sie Ihr Spiel auf einem Set mit dem DTXTREME III aufnehmen oder die Sounds an ein Mischpult senden, schließen Sie Ihre Geräte wie folgt an:



Die Buchsen OUTPUT (L/MONO und R) und INDIVIDUAL OUTPUT (1 bis 6) geben Audiosignale mit Leitungsspegel aus; unabhängig davon, ob Kopfhörer angeschlossen sind oder nicht. Dies sind Mono-Klinkenbuchsen. Um Audio-Verbindungen über diese Buchsen herzustellen, verwenden Sie Kabel mit Mono-Klinkensteckern seitens des DTXTREME III und dem entsprechenden Stecker für das andere Gerät.

Verwenden Sie beide OUTPUT-Buchsen (L/MONO und R) für die Stereoausgabe. Falls das andere Gerät einen Monoeingang hat, schließen Sie nur die L/MONO-Buchse an.

HINWEIS

- Schließen Sie Kopfhörer an der PHONES-Buchse an, um die Stereoausgabe zu hören (identisch mit der Ausgabe an den OUTPUT-Buchsen). Die Tonausgabe an den Buchsen INDIVIDUAL OUTPUT lässt sich nicht über die an der Buchse PHONES angeschlossenen Kopfhörer abhören.
- Je nach angeschlossenen Gerät müssen Sie unter Umständen die Parametereinstellungen im Utility-Modus ändern. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 128.

Die Buchse DIGITAL OUTPUT dient dem Anschluss eines digitalen Koaxialkabels (S/P DIF) zur Verbindung mit einem externen Audiogerät. Diese Buchse gibt ein digitales Stereo-Audiosignal aus, das dem an den OUTPUT-Buchsen L/MONO und R ausgegebenen Signal entspricht.

Externe Audiosignale, die an der Buchse AUX IN/ SAMPLING IN zugeführt werden, können gemeinsam mit den Sounds des DTXTREME III über an der PHONES-Buchse angeschlossene Kopfhörer abgehört und zur Erstellung zusätzlicher User-Voices auch aufgenommen werden. Mit dem Drehregler [GAIN] (Verstärkung) auf der Rückseite können Sie erforderlichenfalls die Verstärkung des Eingangssignals anpassen.

Anschließen externer MIDI-Geräte

Sie können über ein MIDI-Standardkabel (separat erhältlich) ein externes MIDI-Gerät anschließen und es von Ihrem DTXTREME III aus steuern.

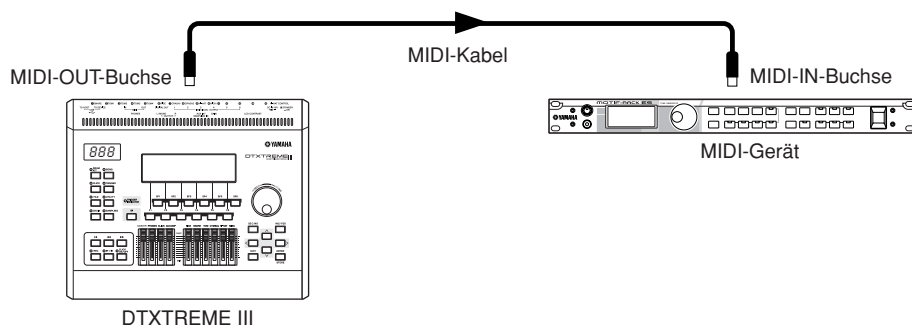
Mit dieser Verbindung können Sie auf einem externen MIDI-Klangerzeuger (Synthesizer, Klangerzeugermodul usw.) Klänge erzeugen, indem Sie auf dem DTXTREME III spielen oder einen Song des DTXTREME III wiedergeben. Es kann auch ein externer Sequenzer benutzt werden, um den Klangerzeuger des DTXTREME III anzusteuern. Darüber hinaus können die MIDI-Funktionen eingesetzt werden, um noch mehr Funktionalität und Aufnahmemöglichkeiten mit dem DTXTREME III zu realisieren.

HINWEIS

- Zum Senden und Empfangen von MIDI-Daten können Sie beliebige Schnittstellen des DTXTREME III verwenden (MIDI-Buchsen oder USB-Anschlüsse). Sie können jedoch immer nur einen Anschluss gleichzeitig verwenden. Wählen Sie im Utility-Modus folgendermaßen den für die MIDI-Datenübertragung zu verwendenden Anschluss aus: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER → MIDI IN/OUT

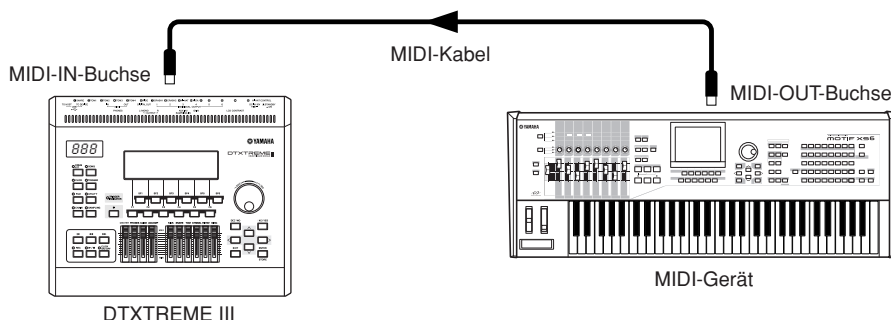
■ Ansteuern eines externen Klangerzeugers oder Synthesizers

Verbinden Sie die Buchse MIDI OUT an der Rückseite des DTXTREME III über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-Eingangsbuchse am externen MIDI-Gerät.



■ Steuerung von einem externen MIDI-Keyboard oder Synthesizer aus

Verbinden Sie die Buchse MIDI IN an der Rückseite des DTXTREME III über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-Ausgangsbuchse am externen MIDI-Gerät.

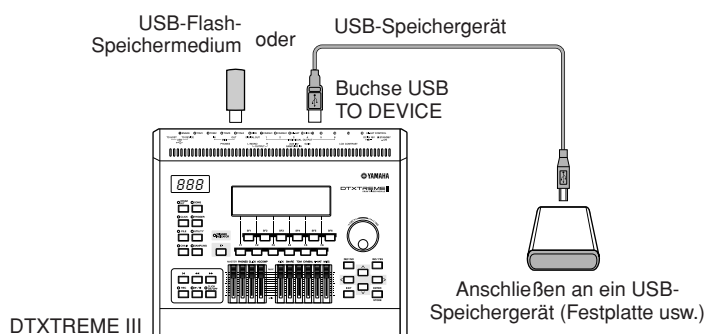


Synchronisieren mit einem externen MIDI-Instrument (Master und Slave)

Die Songs dieses Instruments können mit der Wiedergabe eines externen MIDI-Sequenzers synchronisiert werden. Dazu muss eines der Geräte auf den Betrieb mit interner Clock und das andere (sowie alle anderen, zu steuernden Geräte) auf den Betrieb mit externer Clock eingestellt werden. Das Gerät, für das der Betrieb mit internem Taktgeber (Clock) eingestellt ist, dient als Referenz für alle anderen angeschlossenen Geräte und wird als „Master“-Instrument bezeichnet. Die auf externe Clock eingestellten und angeschlossenen Geräte werden als „Slave“ („Sklave“) bezeichnet. Wenn Sie im obigen Anschlussbeispiel Wiedergabedaten von einem externen MIDI-Sequenzer in einem Song des DTXTREME III aufzeichnen, müssen Sie im Utility-Modus den MIDI-Synchronisierungsparameter folgendermaßen auf Synchronisation zur externen Clock einstellen.

Anschließen eines USB-Speichergeräts

Sie können ein USB-Speichergerät an der Buchse USB TO DEVICE an der Rückseite dieses Instruments anschließen.



Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse USB TO DEVICE

Dieses Instrument ist mit einer USB-TO-DEVICE-Buchse ausgestattet. Behandeln Sie das USB-Gerät mit Vorsicht, wenn Sie es an dieser Buchse anschließen. Beachten Sie die nachfolgend aufgeführten, wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

HINWEIS

- Weitere Informationen zur Bedienung von USB-Geräten finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen USB-Geräts.

■ Kompatible USB-Geräte

USB-Speichergeräte (USB-Sticks, Festplatten, usw.)

Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Geräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Geräte. Wenden Sie sich bitte vor dem Erwerb eines USB-Gerätes für dieses Instrument an Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertrieb (siehe Liste am Ende der Bedienungsanleitung), oder besuchen Sie die folgende Internetseite:

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

HINWEIS

- Andere Geräte wie eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden.

■ Anschließen eines USB-Geräts

Stellen Sie beim Anschließen eines USB-Speichergeräts an die Buchse [USB TO DEVICE] sicher, dass der Gerätestecker geeignet und richtig herum angeschlossen ist.

Das Instrument unterstützt zwar den Standard USB 1.1, aber Sie können auch ein Speichergerät des Standards USB 2.0 an das Instrument anschließen und verwenden. Beachten Sie jedoch, dass die Übertragungsgeschwindigkeit derjenigen von USB 1.1 entspricht.

Verwenden von USB-Speichergeräten

Wenn Sie das Instrument an ein USB-Speichergerät anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie auf dem angeschlossenen Gerät gespeicherte Daten laden.

HINWEIS

- CD-R/RW-Laufwerke können zwar verwendet werden, um Daten in das Instrument zu laden, nicht jedoch zum Speichern von Daten.

■ Formatieren von USB-Speichermedien

Wenn ein USB-Speichergerät angeschlossen oder ein Medium eingelegt wird, kann es sein, dass eine Meldung erscheint, die Sie auffordert, das Gerät/Medium zu formatieren. Führen Sie in diesem Fall den Formatierungsvorgang aus (Seite 123).

⚠ VORSICHT

- Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende Medium keine wichtigen Daten enthält.

■ So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den an jedem Speichergerät bzw. -medium vorhandenen Schreibschutz aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Speichergerät speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz aufzuheben.

■ USB-Speichergerät anschließen/entfernen

Vergewissern Sie sich, bevor Sie das Medium aus dem Gerät entnehmen, dass das Instrument nicht auf Daten zugreift (wie bei Speicher-, Lade- und Löschvorgängen).

⚠ VORSICHT

- Vermeiden Sie es, das USB-Speichergerät häufig ein- und auszuschalten oder das Gerät zu häufig anzuschließen/abzutrennen. Dies kann u. U. dazu führen, dass das Instrument „einfriert“ oder hängen bleibt. Während das Instrument auf Daten zugreift (wie während Speicher-, Lade- und Löschvorgängen), dürfen Sie den USB-Stecker NICHT abziehen, das Speichermedium NICHT aus dem Gerät entfernen und KEINES der Geräte ausschalten. Andernfalls können die Daten auf einem oder beiden Geräten beschädigt werden.

Anschließen eines Computers

Das DTXTREME III ist zwar äußerst leistungsfähig und vielseitig, aber durch einen Anschluss an einen Computer – über USB-Kabel – verfügen Sie über noch mehr Leistung und Vielseitigkeit. Mit dieser Funktion können Sie MIDI-Daten zwischen dem DTXTREME III und Ihrem Computer übertragen. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie die Verbindungen hergestellt werden.

HINWEIS

- Da das DTXTREME III nicht über integrierte Lautsprecher verfügt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um den Sound hören zu können. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 19.

1 Laden Sie den USB-MIDI-Treiber von unserer Website herunter:

http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

HINWEIS

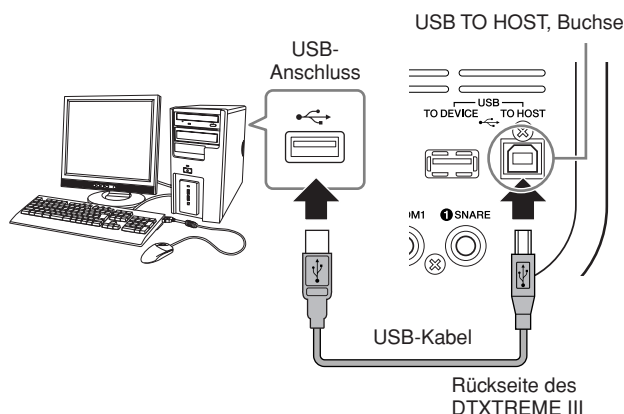
- Auf der oben angegebenen Website finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.

HINWEIS

- Der USB-MIDI-Treiber kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Suchen Sie auf der o. g. Website nach der neuesten Version der Software und laden Sie diese herunter.

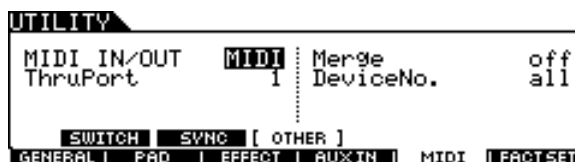
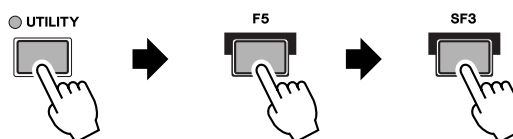
2 Installieren Sie den heruntergeladenen USB-MIDI-Treiber auf dem Computer.

Installationsanweisungen finden Sie in der Online-Installationsanleitung, die im heruntergeladenen Dateipaket enthalten ist. Um während der Installation den DTXTREME III an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie die USB-TO-HOST-Buchse des DTXTREME III über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Computers (siehe folgende Abbildung).

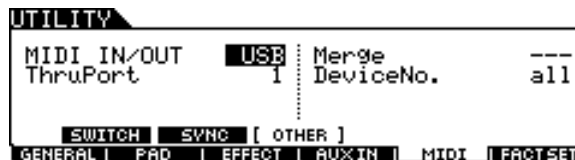


3 Achten Sie darauf, dass der Anschluss USB TO HOST des DTXTREME III aktiv ist.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F5] MIDI und dann [SF3] OTHER.



4 Stellen Sie den Parameter MIDI IN/OUT mit den Tasten [DEC/NO], [INC/YES] oder dem Datenrad auf „USB“.



5 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], um diese Einstellung zu speichern.

■ Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse USB TO HOST

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die Buchse USB TO HOST die folgenden Punkte. Durch Nichtbeachtung kann der Computer hängen bleiben, und es können Daten zerstört werden oder verloren gehen. Sollte der Computer oder das Instrument hängenbleiben, starten Sie die Anwendung oder das Computer-Betriebssystem neu, oder schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

VORSICHT

- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern.
- Beenden Sie vor dem Anschließen des Computers an die Buchse USB TO HOST den Energiesparmodus des Computers (wie z. B. Ruhezustand, Schlafmodus, Standby).
- Schließen Sie den Computer an die Buchse USB TO HOST an, bevor Sie das Instrument einschalten.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel von der bzw. zur Buchse USB TO HOST einstecken oder abziehen.
 - Beenden Sie alle Programme am Computer.
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Daten werden nur durch das Spielen von Pads oder durch die Wiedergabe eines Songs übertragen.)
- Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: (1) wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.

Erstellen eines Songs mit einem Computer

Aufnehmen Ihres Spiels auf dem DTXTREME III im Computer

HINWEIS

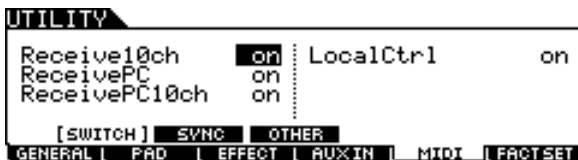
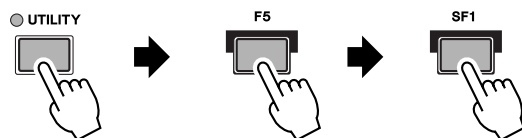
- Die Abkürzung DAW (Digital Audio Workstation) bezeichnet eine Musik-Software für Aufnahmen, Bearbeiten und Mischen von Audio- und MIDI-Daten wie z. B. Cubase.

■ Einrichten des DTXTREME III

Am DTXTREME III müssen Sie den Parameter Local Control auf „off“ einstellen (ausschalten), um doppelte Klangerzeugung zu vermeiden.

Wenn der Parameter „MIDI Thru“ in einer DAW/Sequencer-Software auf Ihrem Computer auf „On“ gestellt ist, werden die Noten-Events, die Sie auf dem DTXTREME III spielen, zum Computer übertragen und wieder zum DTXTREME III gesendet. Dadurch wird der Klang doppelt erzeugt, weil die Klangerzeugung die Events einmal als Spieldaten direkt von der Tastatur und ein weiteres Mal als MIDI-Daten vom Computer empfängt. Um dies zu vermeiden, müssen Sie den Keyboard-Block von der Klangerzeugung des DTXTREME III trennen. Daher muss der Parameter „Local Control“ auf „Off“ gestellt werden.

1 Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F5] MIDI und dann [SF1] SWITCH.



2 Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter „LocalCtrl“ und schalten Sie ihn aus („off“).

3 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], um diese Einstellung zu speichern.

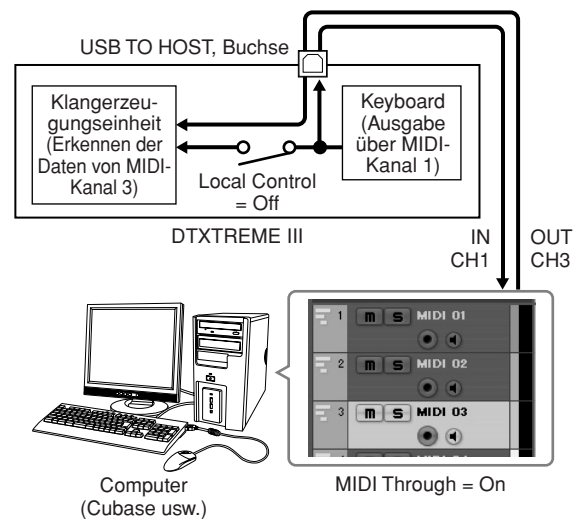
■ Einrichten der DAW auf dem Computer

1 Stellen Sie den Parameter „MIDI Thru“ in der DAW auf „On“.

Wenn der Parameter „MIDI Thru“ auf „On“ gestellt wird, werden die durch das Spiel auf den Pads erstellten und zum Computer übertragenen MIDI-Daten wieder an das DTXTREME III gesendet. Wie im folgenden Beispiel dargestellt werden die vom DTXTREME III übertragenen und auf dem Computer über den MIDI-Kanal 1 aufgenommenen MIDI-Daten wieder vom Computer zum DTXTREME III über den MIDI-Kanal 3 (gemäß der eingestellten Aufnahmespur) gesendet. Der Klangerzeuger des DTXTREME III gibt dann die MIDI-Daten, die durch das Pad-Spiel erzeugt wurden, als MIDI-Daten von Kanal 3 wieder.

HINWEIS

- Genaue Anweisungen und Einzelheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer DAW.



Wiedergabe von Songs auf einem Computer mit dem DTXTREME III als Klangerzeuger

Die folgenden Anweisungen beschreiben die Verwendung des DTXTREME III als MIDI-Klangerzeuger. In diesem Fall müssen MIDI-Sequenzdaten von einer DAW oder einem Sequencer auf den Computer übertragen werden.

■ Einrichten der DAW auf dem Computer

1 Stellen Sie den MIDI-Port am DTXTREME III ein.

2 Starten Sie die Wiedergabe der MIDI-Datei.

Auswählen des Trigger-Setups

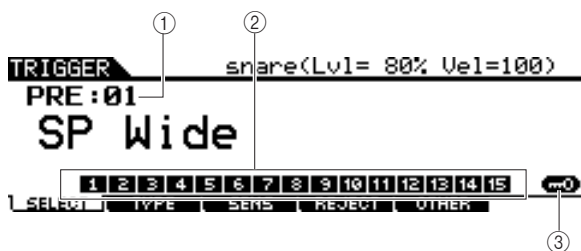
Der Trigger-Setup-Bearbeitungsmodus bietet verschiedene Einstellungen für die Trigger-Eingangssignale von Pads und Drum-Trigger (Yamaha DT20, usw.), die an die Trigger-Eingangsbuchsen angeschlossen sind. Mit diesen Einstellungen können Sie das DTXTREME III auf den bestmöglichen Betrieb und die bestmögliche Reaktion auf diese Signale optimieren.

Wählen Sie aus den vorprogrammierten Trigger-Setups im DTXTREME III ein passendes Trigger-Setup für Ihr Schlagzeug-Set aus. Wählen Sie das Trigger-Setup, das sich am besten für Ihre Spielweise eignet.

Auswählen des Trigger-Setups

1 Drücken Sie die Taste [TRIGGER], um den Trigger-Modus aufzurufen.

Es erscheint die Anzeige zur Trigger-Auswahl.



① Trigger-Setup-Nummer:

Zeigt die aktuelle Trigger-Setup-Nummer an.

Einstellungen	PRE: 01 – PRE: 07, USR: 01 – USR: 05
---------------	--------------------------------------

② Trigger-Eingangsspegelanzeige

Sobald Sie ein Pad anschlagen, wird der Trigger-Eingangspegel als grafischer Balken oberhalb der Nummer der Trigger-Eingangsbuchse des angeschlossenen Pads angezeigt, das Sie angeschlagen haben.

③ [SF6] Input Lock

Durch Drücken dieser Taste schalten Sie Input Lock (feste Eingangsauswahl; „L“ erscheint rechts in der Ecke des Displays) ein oder aus. Normalerweise kann die zu bearbeitende Trigger-Eingangsbuchse oder die Trigger-Eingangssignalquelle durch Anschlagen des entsprechenden Pads ausgewählt werden. Wenn Sie die Auswahl auch beim Anschlagen eines anderen Pads beibehalten möchten, drücken Sie diese Taste, so dass Input Lock (Anzeige „L“) eingeschaltet ist.

2 Wählen Sie mit dem Datenrad, den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] die gewünschte Trigger-Setup-Nummer aus.

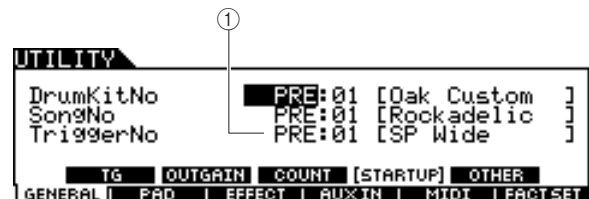
Näheres zu den einzelnen Triggereinstellungen finden Sie in der Trigger-Setup-Liste auf Seite 27.

Einstellen eines voreingestellten Trigger Setup, das beim Einschalten abgerufen wird

Wenn Sie möchten, dass ein bestimmtes Trigger Setup (z. B. das oben ausgewählte) bei jedem Einschalten des DTXTREME III aufgerufen wird, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen.

2 Drücken Sie die Taste [F1] GENERAL und dann die Taste [SF4] START UP, um das Start-Up-Display aufzurufen.



① TriggerNo (Trigger-Setup-Nummer)

Zeigt die Trigger-Setup-Nummer an, die beim Einschalten des DTXTREME III abgerufen wird.

3 Verschieben Sie den Cursor zur Trigger-Setup-Nummer, und wählen Sie dann mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] die gewünschte Nummer aus.

Näheres zu den einzelnen Triggereinstellungen finden Sie in der Trigger-Setup-Liste auf Seite 27.

4 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], um die Einstellung zu speichern.

HINWEIS

- Sie können Ihr eigenes Trigger-Setup definieren, indem Sie verschiedene Parameter bearbeiten. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 108.

⚠ VORSICHT

- Bei Factory-Set-Vorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, erscheint die Meldung „Please keep power on...“ (Gerät bitte eingeschaltet lassen). Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während diese Meldung angezeigt wird (und Daten in das Flash-ROM geschrieben werden). Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer Systemblockade (aufgrund der Beschädigung von Daten im Flash-ROM). Dies kann bewirken, dass das Instrument beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht korrekt gestartet wird.

■ Trigger-Setup-Liste

Nr.	Name		Beschreibung
PRE: 01	SP Wide	Für das Special-Drum-Set	Breiter Dynamikbereich. Diese Einstellung bietet maximale Ausdruckskraft und ermöglicht spielerische Feinheiten in einem großen Dynamikbereich.
PRE: 02	SP Normal		Standardeinstellung
PRE: 03	SP Narrow		Ein kontrollierter Dynamikbereich ermöglicht eine stabile Trigger-Erkennung. Diese Einstellung liefert einen glatteren, gleichmäßigeren Sound mit geringeren Lautstärkenschwankungen.
PRE: 04	STD Wide	Für Standard-Drum-Set	Breiter Dynamikbereich. Diese Einstellung bietet maximale Ausdruckskraft und ermöglicht spielerische Feinheiten in einem großen Dynamikbereich.
PRE: 05	STD Normal		Standardeinstellung
PRE: 06	STD Narrow		Ein kontrollierter Dynamikbereich ermöglicht eine stabile Trigger-Erkennung. Diese Einstellung liefert einen glatteren, gleichmäßigeren Sound mit geringeren Lautstärkenschwankungen.
PRE: 07	DT10/20	—	Für Drum-Trigger-Systeme DT10/20 für akustische Schlagzeuge.
USR: 01 – 05	User Trigger	—	Ermöglicht das Erstellen eigener Trigger-Sets.

* Bei der vorgegebenen Einstellung ist „PRE: 01 SP Wide“ für das Special-Drum-Set ausgewählt.

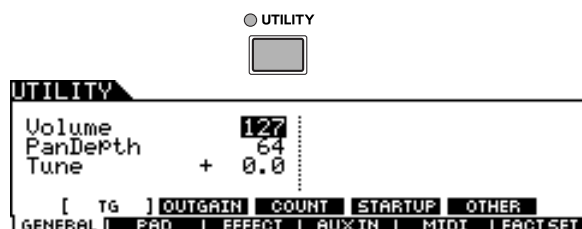
User-Memory (Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen

Die ursprünglichen Werkseinstellungen des User-Speichers dieses Instruments (Seite 76) lassen sich folgendermaßen wiederherstellen. Sie können für jeden einzelnen Modus wählen, ob die Daten des User-Speichers initialisiert werden oder nicht.

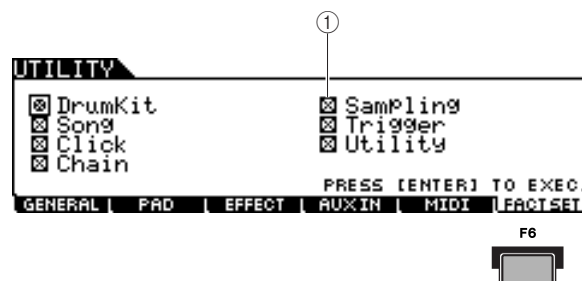
⚠ VORSICHT

- Wenn die Werksvoreinstellungen wiederhergestellt werden, werden alle im jeweiligen Modus erstellten Daten gelöscht. Stellen Sie sicher, dass Sie dadurch keine wichtigen Daten überschreiben. Sie sollten vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät sichern (Seite 114).

1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen.



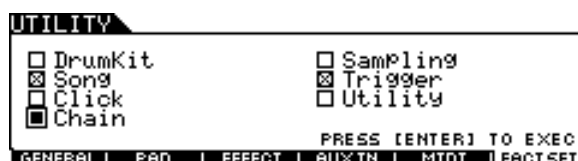
2 Drücken Sie die Taste [F6] FACTSET, um das Factory-Set-Display aufzurufen.



① Kontrollkästchen

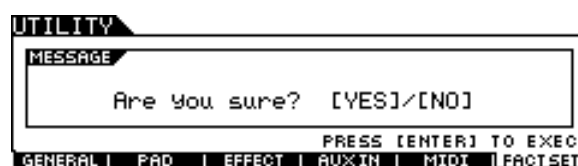
Wenn Sie bei einer Modusbezeichnung im Display ein Häkchen setzen (in Schritt 3 weiter unten), werden beim Ausführen der Factory-Set-Funktion die Daten bzw. Einstellungen im User-Speicher des entsprechenden Modus auf die anfänglichen Werkseinstellungen gesetzt. Die Daten/Einstellungen von nicht markierten Modi bleiben im User-Speicher erhalten, wenn Factory Set ausgeführt wird.

3 Verschieben Sie den Cursor auf das Kontrollkästchen des gewünschten Modus, und setzen oder löschen Sie dann die Markierung mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO].



4 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Drücken Sie eine der Tasten [DEC/NO] oder [EXIT], um den Vorgang abzubrechen.



5 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um die Factory-Set-Funktion auszuführen.

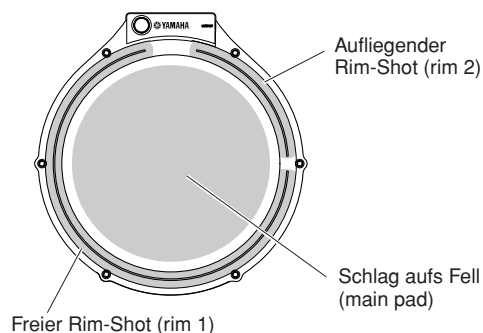
Sobald der Factory-Set-Vorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.

⚠ VORSICHT

- Bei Factory-Set-Vorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, erscheint die Meldung „Executing...“ (Ausführen) oder „Please keep power on...“ (Gerät bitte eingeschaltet lassen). Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während diese Meldung angezeigt wird (und Daten in das Flash-ROM geschrieben werden). Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer Systemblockade (aufgrund der Beschädigung von Daten im Flash-ROM). Das bedeutet, dass dieses Instrument auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

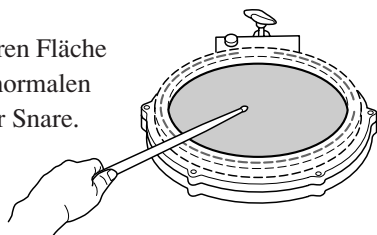
Snare/Tom

Wie bei einer akustischen Snare können Sie das Drum-Pad (z. B. das unten abgebildete TP120SD) auf drei verschiedene Arten spielen, wie folgend beschrieben. Bedenken Sie, dass das beispielhaft abgebildete TP120SD in drei Bereiche unterteilt ist.



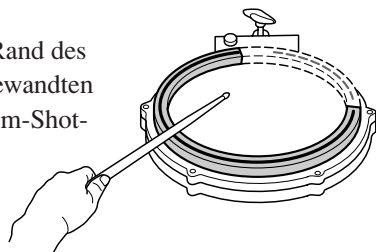
Fellschlag

Anschlagen der mittleren Fläche des Pads erzeugt den normalen Schlag auf das Fell der Snare.



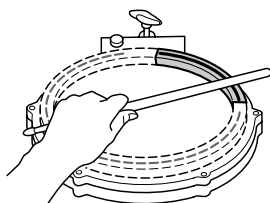
Freier Rim-Shot

Schlagen Sie auf den Rand des Pads an der Ihnen zugewandten Seite, wird der freie Rim-Shot-Sound erzeugt.



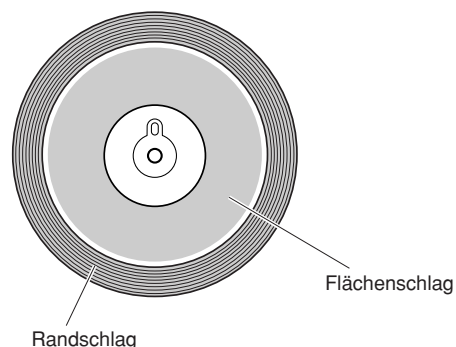
Aufliegender Rim-Shot

Schlagen Sie auf den Rand des Pads an der Ihnen abgewandten Seite, wird der aufliegende Rim-Shot-Sound erzeugt (bei dem das hintere Ende des Sticks auf dem Fell aufliegt).



Hi-Hat-Becken

Wie bei einer akustischen Hi-Hat können Sie das Becken-Pad (z. B. das unten abgebildete RHH135) zusammen mit dem Hi-Hat-Pedal (HH65 usw.) auf die unten angegebenen Arten und Weisen spielen. Bedenken Sie, dass das beispielhaft abgebildete RHH135 in zwei Sektionen unterteilt ist.

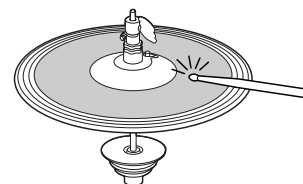


Öffnen/Schließen

Zusätzlich zum Klang, der beim Schließen der Hi-Hat-Becken durch Drücken Hi-Hat-Pedals entsteht, können Sie das Pedal (in geschlossenem Zustand) noch fester drücken, um einen „tighteren“ Sound der geschlossenen Hi-Hat zu erzeugen.

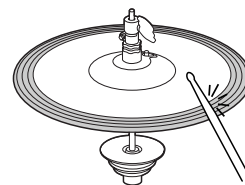
Flächenschlag

Anschlagen der mittleren Fläche des Pads (des breiten Rings zwischen Glocke und Rand) erzeugt den normalen Klang des Flächenschlags.



Randschlag

Anschlagen des äußeren Randes des Pads erzeugt den Klang des Randschlages.

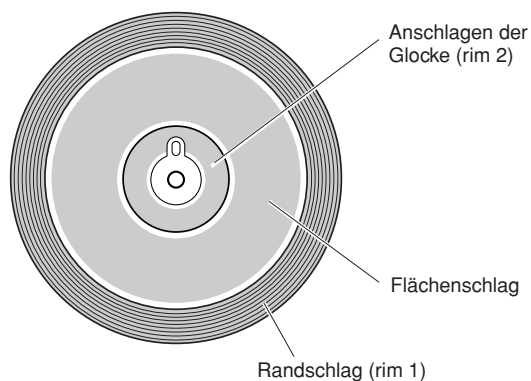


Hi-Hat Splash

Wenn Sie das Hi-Hat-Pedal treten und sofort wieder loslassen, wird der so genannte Splash-Sound der Hi-Hat erzeugt.

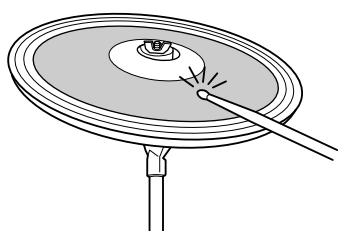
Ride-Becken

Wie bei einer akustischen Hi-Hat können Sie das Becken-Pad (z. B. das unten abgebildete PCY155) auf die verschiedenen Arten und Weisen spielen, wie folgend gezeigt. Bedenken Sie, dass das beispielhaft abgebildete PCY155 in drei Bereiche unterteilt ist.



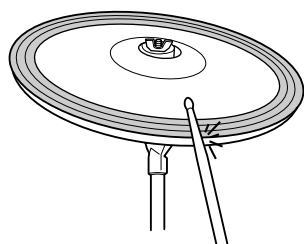
Flächenschlag

Anschlagen der mittleren Fläche des Pads (des breiten Rings zwischen Glocke und Rand) erzeugt den Flächenschlag.



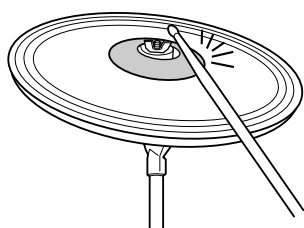
Randschlag

Anschlagen des äußeren Randes erzeugt den Klang eines Randschlags.



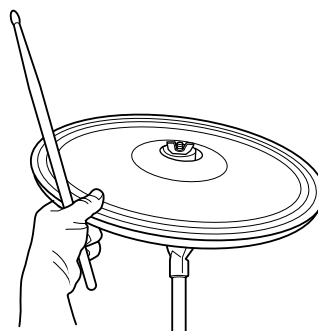
Anschlagen der Glocke

Anschlagen der inneren Glocke (Kuppe) erzeugt den Klang der Glocke des Beckens.



Choke

Festhalten des Randes des Becken-Pads gleich nach dem Anschlagen stoppt den Sound sofort.

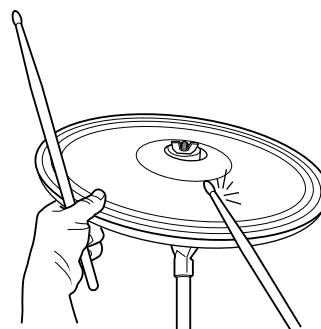


HINWEIS

- Je nach der Voice, die dem Randbereich zugewiesen ist, stoppt der Sound eventuell nicht sofort.

Mute (abdämpfen)

Anschlagen des Pads bei festgehaltenem Rand erzeugt einen abgedämpften Beckenschlag.

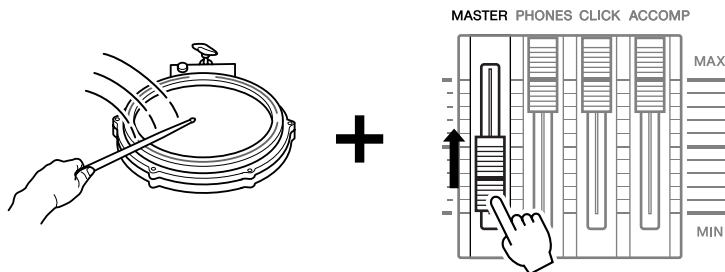


Spiele des DTXTREME III

Nachdem Sie das DTXTREME III richtig angeschlossen haben, lassen Sie uns jetzt zum Wesentlichen kommen!

Spiele der Pads

Stellen Sie den MASTER- oder PHONES-Schieberegler, während Sie auf die Pads schlagen, auf eine angenehme Gesamtlautstärke.

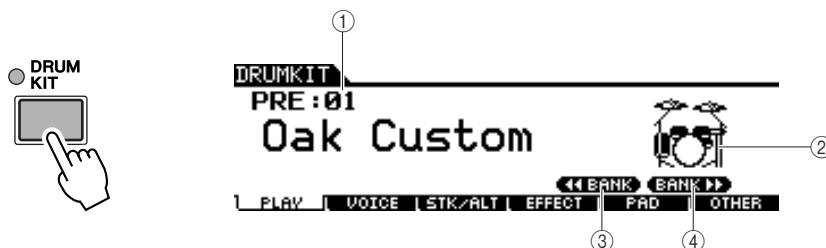


Auswählen eines Schlagzeug-Sets

Ein Schlagzeug-Set ist eine Zusammenstellung von Schlagzeug-Sounds (oder -Voices), die beim Anschlagen der Pads erklingen. Probieren Sie einige der Schlagzeug-Sets (1–50) aus und spielen Sie die verschiedenen Sounds und Sets.

1 Mit der [DRUM KIT]-Taste wird die Anzeige zur Auswahl eines Schlagzeug-Sets aufgerufen.

Wenn ein anderes Display erscheint, drücken Sie die Taste [F1] PLAY, um das Display für die Drum-Kit-Auswahl aufzurufen.



HINWEIS

- Beachten Sie bitte, dass die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Beispielanzeigen lediglich zur Veranschaulichung dienen und vom tatsächlichen Aussehen an Ihrem Instrument abweichen können.

① Schlagzeug-Set-Nummer

Zeigt die Bank, Nummer und den Namen des aktuellen Schlagzeug-Sets an. PRE: 01 – PRE: 50 sind Preset-Kits und USR: 01 – USR: 50 sind User-Kits, die im internen Flash-ROM gespeichert sind, wobei EXT-A: 01 – EXT-P: 99 User-Kits sind, die auf einem externen USB-Speichergerät gespeichert sind, das am Anschluss USB TO DEVICE angeschlossen ist.

② Drum-Kit-Symbol

Zeigt das musikalische Genre des aktuellen Schlagzeug-Sets an.

③ [SF4] ◀◀ BANK

④ [SF5] BANK ▶▶

Verwenden Sie diese Tasten, um die Drum-Kit-Bank umzuschalten. (PRE, USR, EXT-A, EXT-B ... EXT-P)

2 Wählen Sie das gewünschte Schlagzeug-Set mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Datenrad aus.

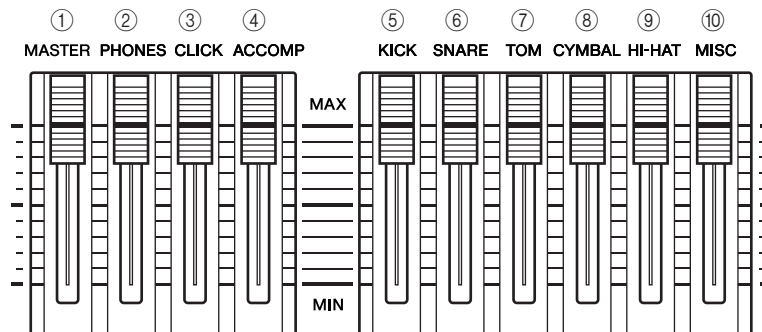
Spiele Sie die verschiedenen Schlagzeug-Sets an und wählen Sie das gewünschte Set aus.

HINWEIS

- In der Grundeinstellung wird die Nummer des Schlagzeug-Sets auch im LED-Display angezeigt.
- Einige voreingestellte Schlagzeug-Sets (Presets) weisen Pad-Songs und Drum-Loop-Voices auf, die wiedergegeben werden, wenn Sie auf das entsprechende Pad schlagen.
- Das Drum-Kit-Symbol lässt sich mit dem Parameter Icon in der Anzeige ändern, die über [F6] OTHER → [SF4] NAME aufgerufen wird (Seite 97).

Einstellen der Lautstärke mithilfe der Schieberegler

Mit den Schieberegler auf dem Bedienfeld können Sie die Lautstärke der einzelnen Pads ändern und so eine ausgewogene Mischung des Schlagzeug-Sets einstellen.



① MASTER-Schieberegler

Stellt den Ausgangspegel des Stereosignals an den Buchsen OUTPUT L/MONO und R ein.

② PHONES-Schieberegler

Stellt den Ausgangspegel des gemischten Stereosignals an der PHONES-Buchse ein. Diese Pegel ist unabhängig von der Einstellung des MASTER-Schiebereglers.

③ CLICK-Schieberegler

Stellt die Ausgangslautstärke des Click-Sounds ein.

④ ACCOMP-Schieberegler

Stellt die Ausgangslautstärke der Begleit-Parts des Songs ein (alle anderen Parts außer für MIDI-Kanal 10).

⑤ KICK-Schieberegler

Stellt die Lautstärke der Kickdrum ein. Sie können die Zielinstrumente oder Voices, deren Lautstärken eingestellt werden, mit dem Parameter SliderSel auswählen: [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑥ SNARE-Schieberegler

Stellt die Lautstärke der Snare ein. Sie können die Zielinstrumente oder Voices, deren Lautstärken eingestellt werden, mit dem Parameter SliderSel auswählen: [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑦ TOM-Schieberegler

Stellt die Lautstärke der Toms ein. Sie können die Zielinstrumente oder Voices, deren Lautstärken eingestellt werden, mit dem Parameter SliderSel auswählen: [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑧ CYMBAL-Schieberegler

Stellt die Lautstärke der Becken ein. Sie können die Zielinstrumente oder Voices, deren Lautstärken eingestellt werden, mit dem Parameter SliderSel auswählen: [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑨ HI-HAT-Schieberegler

Stellt die Lautstärke der Hi-Hat ein. Sie können die Zielinstrumente oder Voices, deren Lautstärken eingestellt werden, mit dem Parameter SliderSel auswählen: [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑩ MISC-Schieberegler

Stellt die Lautstärke verschiedener Rhythmus- oder Percussion-Sounds ein – außer Snares, Kickdrums, Toms, Hi-Hats sowie Ride- und Crash-Becken. Sie können die Zielinstrumente oder Voices, deren Lautstärken eingestellt werden, mit dem Parameter SliderSel auswählen: [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Spielen zum Click

Spielen Sie das DTXTREME III zum Click-Sound (Metronom). Das DTXTREME III ist mit einem leistungsfähigen Metronom ausgestattet, das Ihnen viele Einstellungen bietet und das Erstellen komplexer Rhythmen ermöglicht.

Click (Metronome) starten

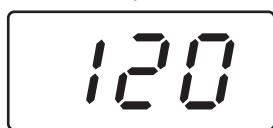
Drücken Sie die Taste [CLICK ON/OFF], um den Click zu starten. Die rote Lampe leuchtet während der Klick- bzw. Song-Wiedergabe am ersten Taktschlag jedes Taktes auf.

Die anderen Taktschläge werden durch Aufleuchten der grünen Lampe angezeigt.

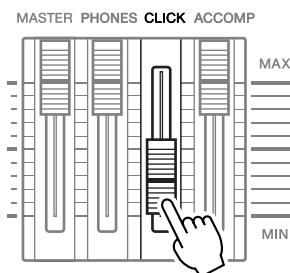
1. Schlag (rot)
Andere Schläge (grün)



Tempowert



Einstellen der Lautstärke
des Metronom-Klicks



HINWEIS

- Der aktuelle Tempowert lässt sich im LED-Display anzeigen, indem der Parameter „LED Display“ in der Anzeige [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER auf „tempo“ eingestellt wird.

Drücken Sie die Taste [CLICK ON/OFF] nochmals, um den Click zu stoppen.

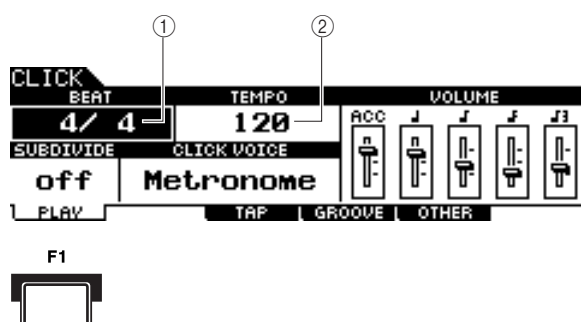
Die Lautstärke des Click-Sounds können Sie mit dem CLICK-Schieberegler einstellen.

Tempo und Taktmaß (Taktart) des Clicks ändern

- 1 Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um in den Click-Modus zu gelangen.



- 2 Drücken Sie die Taste [F1] PLAY, um das Click-Play-Display aufzurufen, falls erforderlich.



① BEAT (Taktmaß)

Zeigt das Taktmaß des Clicks an. Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl.

Einstellungen 1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16

② TEMPO

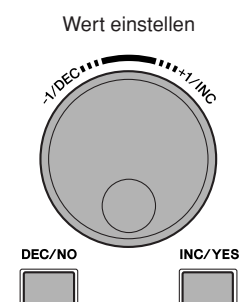
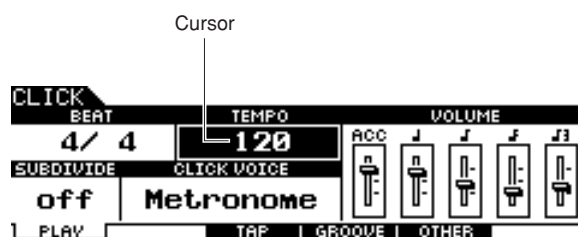
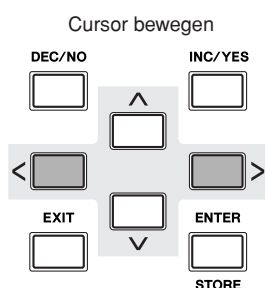
Zeigt das Tempo des Clicks an. Sie können den Wert im folgenden Wertebereich einstellen.

Einstellungen 030 – 300

HINWEIS

- Wenn MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) auf „MIDI“ eingestellt ist, wird „MIDI“ als TEMPO-Wert angezeigt und lässt sich nicht verändern.

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf einen der Parameter TEMPO oder BEAT, und stellen Sie dann mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Datenrad den entsprechenden Wert ein.



Tap Tempo

Mit der Tap-Tempo-Funktion können Sie das Tempo des Songs oder Clicks durch Anschlagen eines Pads im gewünschten Tempo manuell vorgeben. Dadurch können Sie jedes beliebige Spiel- oder Übetempo einstellen. Anstelle eines Pads kann auch die Audition-Taste betätigt werden, um das Tempo einzustellen.

1 Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um den Click-Modus aufzurufen.

2 Drücken Sie die Taste [F3] TAP, um das Tap-Display aufzurufen.



① TEMPO

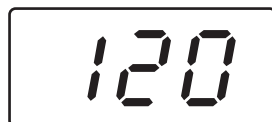
Zeigt den Tempo-Wert an.

Einstellungen	030 – 300
---------------	-----------

3 Schlagen Sie im gewünschten Spieltempo auf das Pad (oder verwenden Sie die Audition-Taste).

Sie können ein beliebiges Pad anschlagen. Das Tempo wird anhand des Timings erkannt, mit dem Sie das Pad anschlagen, und wird im LED-Display sowie als TEMPO-Wert im LC-Display angezeigt. Der Tempo-Wert im LED-Display wird nach den Werksvoreinstellungen einige Sekunden nach Abschluss der Tap-Funktion durch die Drum-Kit-Nummer ersetzt.

Tempowert



4 Drücken Sie die [CLICK ON/OFF]-Taste, um das neu eingestellte Tempo zu hören.

Der Tempowert wird sofort auf die Song-Wiedergabe und die Click-Wiedergabe angewendet, wenn Sie während des Spiels das Tempo ändern.

HINWEIS

- Wenn der Parameter PadFunc (Seite 126) in der Anzeige, die über [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC aufgerufen wird, auf „tap tempo“ eingestellt wird, kann das dort als „source“ (Quelle) angegebene Pad für die Tap-Tempo-Funktion verwendet werden, auch dann, wenn andere Anzeigen als die Click-Tap-Anzeige zu sehen ist.
- Wenn MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) auf „MIDI“ eingestellt ist, wird „MIDI“ als TEMPO-Wert angezeigt, und die Tap-Tempo-Funktion ist nicht verfügbar.

Zu einem Song dazuspielen

Das DTXTREME III enthält eine große Auswahl von Preset-Songs, die in die folgenden drei Kategorien unterteilt sind.

Demo-Songs

Diese Songs wurden erstellt, um den qualitativ hochwertigen Klang des DTXTREME III zu demonstrieren.

Übungs-Songs

Diese Songs wurden erstellt, um Ihnen Gelegenheit zu geben, Übungen in den verschiedensten Musikrichtungen auszuführen.

Pad-Songs (Seite 93)

Diese Songs wurden erstellt, um sie per Pad-Anschlag abrufen zu können (z. B. während des Live-Spiels).

Probieren Sie einmal, einige davon auszuwählen und dazu zu spielen – sie sind wirksame Werkzeuge, die Ihnen beim Erlernen des Schlagzeugspiels und beim Meistern der Schlagzeugtechniken helfen. Am DTXTREME III können Sie praktischerweise den Schlagzeug-Part eines Songs stummschalten und nur den Klang des Bass-Parts wiedergeben lassen, so dass Sie den Schlagzeug-Part selbst spielen können.

Song-Wiedergabe

Wählen Sie einen der Preset-Songs des DTXTREME III aus, und hören Sie ihn sich an. Die Preset-Songs enthalten neben Schlagzeug-Sounds auch Voices für die Begleitung: Keyboard-Sounds, Blechbläser und weitere Voices. Für eine Liste der Preset-Songs beachten Sie bitte das separate Datenheft.

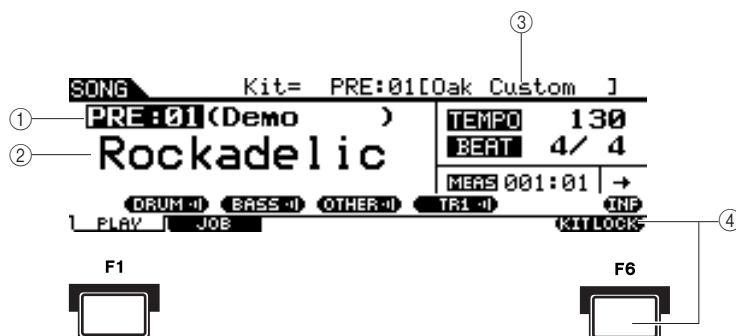
1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen.



HINWEIS

- Beachten Sie bitte, dass die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Beispielanzeigen lediglich zur Veranschaulichung dienen und vom tatsächlichen Aussehen an Ihrem Instrument abweichen können.

2 Rufen Sie die Song-Play-Anzeige erneut auf, indem Sie die Taste [F1] PLAY drücken, falls erforderlich.



① Song-Nummer

Zeigt die Nummer des aktuellen Songs an.

Wenn ein Preset-Song ausgewählt ist, wird die Kategorie („Demo“, „Practice“ und „PadSong“) rechts der Song-Nummer angezeigt.

Einstellungen	PRE: 01 – PRE: 87, USR: 01 – USR: 50, EXT: 01 – EXT: 99
----------------------	---

PRE: Preset-Song

USR: User-Song

EXT: Externer Song, der im Stammverzeichnis des USB-Speichergerätes als Standard-MIDI-Datei (Format 0) gespeichert ist.

② Song-Name

Zeigt den Namen des aktuellen Songs an.

③ Schlagzeug-Set (Drum Kit)

Oben im Display wird das vom aktuellen Song verwendete Schlagzeug-Set angezeigt. Wenn „L“ angezeigt wird (aufgrund Aktivierung durch Taste [F6] KITLOCK), lässt sich das Schlagzeug-Set nicht umschalten.

④ [F6] KITLOCK

Drücken Sie diese Taste, um die Kit-Lock-Anzeige „L“ (Schlagzeug-Set-Verriegelung) einzuschalten. In diesem Zustand lässt sich das aktuelle Schlagzeug-Set nicht durch Song-Daten umschalten. Wenn die Kit-Lock-Funktion ausgeschaltet wird, wird das Schlagzeug-Set auf das im aktuellen Song angegebene Drum Kit umgeschaltet.

- Wenn ein Song ausgewählt wird.
- Wenn die Wiedergabe eines Songs automatisch am Ende stoppt.
- Wenn mit Taste [◀] zum Anfang des aktuellen Songs gesprungen wird.

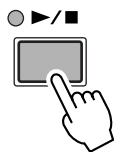
Wenn die Kit-Lock-Funktion eingeschaltet ist, bleibt die Drum-Kit-Nummer auch dann eingestellt, wenn die obigen Vorgänge ausgeführt werden.

3 Verschieben Sie den Cursor auf die Song-Nummer, und wählen Sie dann mithilfe der Tasten [INC/YES], [DEC/NO] oder dem Datenrad den gewünschten Song aus.

Umschalten des Songs ruft das vom neuen Song verwendete Schlagzeug-Set auf. Wenn die Anzeige „L“ (Kit Lock) leuchtet, bleibt die aktuelle Drum-Kit-Nummer auch dann eingestellt, wenn der Song umgeschaltet wird.

4 Drücken Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop), um die Wiedergabe des ausgewählten Songs zu beginnen.

Die Anzeige leuchtet während der Song-Wiedergabe.



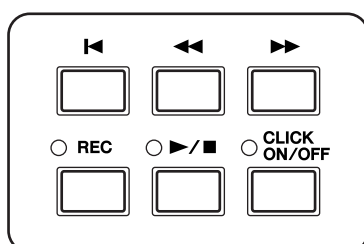
5 Drücken Sie nochmals die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop), um die Wiedergabe zu stoppen.

Um die Wiedergabe von der aktuellen Position aus fortzusetzen, drücken Sie erneut die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop).

Wiedergabe mitten im Song starten

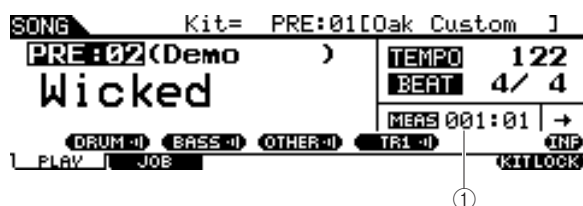
Um die Wiedergabe an einer Stelle mitten im Song zu starten, stellen Sie mit den nachfolgend beschriebenen Tasten die gewünschte Position ein und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶/■]. Diese Vorgänge können auch während der Wiedergabe ausgeführt werden.

Vorlauf	Drücken Sie die Vorlauftaste [▶▶].
Schnellvorlauf	Halten Sie die Vorlauftaste [▶▶] gedrückt.
Rücklauf	Drücken Sie die Rücklaftaste [◀◀].
Schneller Rücklauf	Halten Sie die Rücklaftaste [◀◀] gedrückt.
Zurück zum Song-Anfang	Drücken Sie die Taste [◀].



Schneller Vorlauf/Rücklauf

In der Song-Play-Anzeige können Sie die Song-Wiedergabeposition mit den folgenden Bedienschritten ändern.



① MEAS (Takt)

Zeigt die aktuelle Position im Song an.

1 Bewegen Sie den Cursor auf MEAS (Takt).

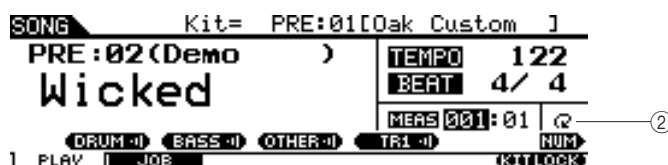
2 Bewegen Sie sich mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und dem Datenrad vorwärts oder rückwärts durch die Takte.

HINWEIS

- Wenn sich der Cursor auf MEAS befindet, erscheint das NUM-Symbol im Menü der Taste [SF6]. Wenn Sie in diesem Status die Taste [SF6] NUM drücken, können Sie [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] als Zifferntasten benutzen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 14.

Wiederholte Wiedergabe

Sie können eine wiederholte Song-Wiedergabe einstellen (der Song läuft vom Anfang bis zum Ende und wird dann wiederholt). Wenn „→“ ausgewählt ist, läuft der Song vom Anfang bis zum Ende und stoppt automatisch.



② Wiederholen

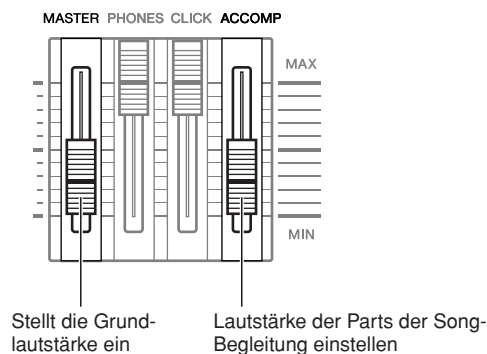
Einstellungen	→ (Normale Wiedergabe)
	↺ (Wiederholte Wiedergabe)

HINWEIS

- Die Einstellung bei Song Repeat (Song-Wiederholung) in der Anzeige [F1] PLAY ist vorübergehend und lässt sich nicht zusammen mit anderen Daten speichern. Wenn Sie die Repeat-Einstellung in die Song-Daten übernehmen möchten, stellen Sie den Repeat-Parameter in der über [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → „03: Song Name, Tempo, Repeat“ erreichbaren Anzeige entsprechend ein.
- Preset-Songs und User-Songs verfügen über die Repeat-Einstellung. Daher ändert sich die Repeat-Einstellung in der Anzeige [F1] PLAY, wenn bestimmte Preset- oder User-Songs ausgewählt werden. Andererseits enthalten SMF-Songs (EXT: 01 – 99) auf USB-Speichergeräten keine Repeat-Einstellung. Daher bleibt die Repeat-Einstellung in der Anzeige [F1] PLAY auch dann erhalten, wenn ein bestimmter SMF-Song ausgewählt wird.

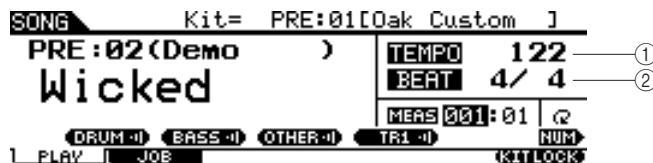
Lautstärke der Song-Begleitung einstellen

Sie können die Lautstärke der Song-Parts für die Begleitung (mit Ausnahme des Schlagzeug-Parts) einstellen, indem Sie den ACCOMP-Schieberegler auf dem Bedienfeld betätigen. Verwenden Sie sowohl den ACCOMP-Schieberegler als auch den MASTER-Schieberegler (Gesamtlautstärke von Song und Pads), um die Lautstärkeverhältnisse zwischen der Song-Wiedergabe und dem Schlagzeug-Part einzustellen.



Song-Tempo ändern

Sie können das Tempo des aktuellen Songs mit den folgenden Bedienschritten ändern.



① TEMPO

Zeigt das aktuelle Tempo an.

Einstellungen	030 – 300
---------------	-----------

② BEAT (Taktmaß)

Zeigt das Taktmaß des Click-Sounds an.

Einstellungen	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
---------------	--------------------------------------

HINWEIS

- Der Tempowert kann im LED-Display angezeigt werden, indem der Parameter LED Display in der über [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER aufgerufenen Anzeige eingestellt wird.
- Jeder Preset-Song und jeder User-Song verfügt über eine eigene Tempoeinstellung. Beim Auswählen des Songs und beim Sprung an den Song-Anfang mit der Taste [◀] wird automatisch der in der Song-Datei enthaltene Tempowert abgerufen.
- Wenn Sie den Tempowert auch beim Umschalten von Preset-Songs beibehalten möchten, stellen Sie den Parameter Tempo Link in der über [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER aufgerufenen Anzeige auf „off“.
- Die Einstellung bei Song Tempo in der Anzeige [F1] PLAY ist vorübergehend und lässt sich nicht zusammen mit anderen Daten speichern. Wenn Sie den Tempowert auf die Song-Daten anwenden möchten, stellen Sie den Tempo-Parameter in der über [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → „03: Song Name, Tempo, Repeat“ erreichbaren Anzeige entsprechend ein.

1 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten an die Position, die bearbeitet werden soll.

2 Stellen Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad ein.

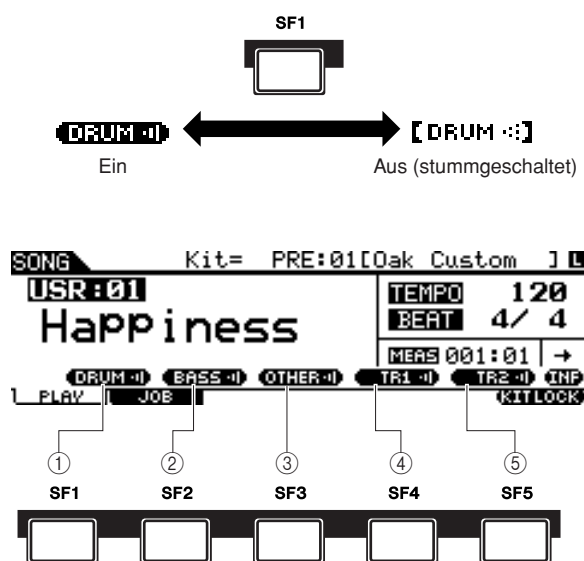
Stummschaltung des Song-Parts

Mit der Mute-Funktion können Sie die einzelnen Parts für Rhythmus (Schlagzeug- & Percussion-Sound), Bass und weitere Begleitung (oder ausgewählte Spuren) ein- oder ausschalten. Sie können z. B. den Rhythmus-Part stummschalten, um selbst die Rhythmen auf den Pads zu spielen, oder Sie können nur zum Bass-Part dazuspielen, oder Sie können mit einem Bassisten zusammenspielen, während alle anderen Begleit-Parts eingeschaltet sind.

Den Mute-Status können Sie anhand der Reiter der jeweiligen Tasten [SF1] – [SF3] ablesen. Die Anzeige einer Part-Bezeichnung wie „DRUM“, „BASS“ und „OTHER“ in schwarzer Schrift bedeutet, dass der entsprechende Part stummgeschaltet ist, während die Anzeige einer Part-Bezeichnung in weißer Schrift eingeschaltete Parts markiert. Indem Sie diese Tasten drücken, können Sie die Part-Wiedergabe ein- und ausschalten.

Stummschaltungszustand

Beispiel: DRUM-Part (Rhythmus-Part)



① [SF1] DRUM

Wenn Sie diese Taste drücken, können Sie die Wiedergabe des Schlagzeug-Parts ein- und ausschalten. Diese Taste betrifft nicht denselben Part, der in Spur 2 des Songs enthalten ist.

② [SF2] BASS

Drücken dieser Taste schaltet die Wiedergabe des BASS-Parts ein und aus.

③ [SF3] OTHER (Sonstige)

Drücken dieser Taste schaltet die Wiedergabe des OTHER-Parts ein und aus.

④ [SF4] TR1 (Track bzw. Spur 1)

Drücken dieser Taste schaltet die Wiedergabe von Spur 1 ein und aus.

⑤ [SF5] TR2 (Track bzw. Spur 2)

Drücken dieser Taste schaltet die Wiedergabe von Spur 2 ein und aus.

HINWEIS

- Die Preset-Songs bestehen aus mehreren Parts (MIDI-Kanälen) und wurden auf einer einzelnen Spur (Spur 1) aufgezeichnet. Näheres über die Datenstruktur der Songs (den Zusammenhang zwischen Parts und Spuren) erfahren Sie auf Seite 67.
- Wenn auf Spur (Track) 1 oder 2 nichts aufgezeichnet ist, erscheint der entsprechende Reiter („TR1“ oder „TR2“) nicht im Display. Wenn ein Preset-Song ausgewählt wird, erscheint „TR2“ nicht im Display, da auf Spur 2 aller Preset-Songs grundsätzlich keine Daten aufgezeichnet sind.
- Spuren TR1 und TR2 eines externen Songs (EXT: 01 – 99), der auf einem USB-Speichergerät gespeichert wurde, lassen sich nicht stummschalten.

Erstellen eines Schlagzeug-Sets

Beim DTXTREME III können Sie eigene Schlagzeug-Sets zusammenstellen, indem Sie den einzelnen Pads Ihre Lieblings-Voices zuordnen und Stimmung, Panoramaposition, Ausklingzeit, Nachhall usw. einstellen.

<Terminologie>

● Drum-Voice

Eine Drum-Voice ist eines der Schlagzeug-/Percussion-Instrumente, die den Pads zugewiesen werden können. Indem Sie Schlagzeug-Voices („Drum“-Voices) den Pads zuordnen, erstellen Sie ein Schlagzeug-Set („Drum Kit“).

● Drum Kit

Ein Drum Kit (Schlagzeug-Set) ist eine Zusammenstellung von Drum-Voices, die einzelnen Pads zugewiesen sind. Indem Sie ein Drum Kit auswählen, wird jedem Pad eine bestimmte Drum-Voice (oder mehrere) zugewiesen.

● Voice-Set

Wenn Sie ein Stereo-Pad (bezeichnet als „Zweizonen-“ oder „Dreizonen-Pad“) an einer Trigger-Eingangsbuchse anschließen (Seiten 12 und 60), werden je nachdem, wo Sie auf das Pad schlagen, verschiedene Drum-Voices gespielt. Ein Satz von Voices, die von einem einzelnen Pad aus gespielt werden können, wird als „Voice Set“ bezeichnet. Sie können jedem Pad (jeder Trigger-Eingangsbuchse) ein Voice-Set zuweisen.

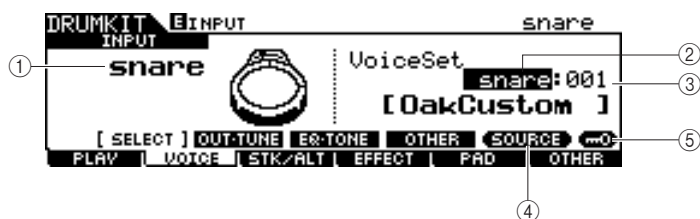
Wählen Sie hier ein Voice-Set für jedes Pad (jede Trigger-Eingangsbuchse) aus und stellen Sie so Ihr eigenes Drum Kit zusammen.

1 Schalten Sie mit der Taste [DRUM KIT] in den Drum-Kit-Modus und drücken Sie dann die Taste [F1] PLAY, falls erforderlich.

2 Wählen Sie das gewünschte Drum Kit mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] aus.

Es ist sinnvoll, ein Schlagzeug-Set zu wählen, das dem zu erstellenden klanglich ähnelt. Wählen Sie hier „PRE: 01“.

3 Drücken Sie die Taste [F2] VOICE und dann die Taste [SF1] SELECT, um die unten dargestellte Anzeige aufzurufen.



① INPUT oder SOURCE

Wenn hier „INPUT“ angezeigt wird, ist die Trigger-Eingangsbuchse (Seiten 12 und 60) momentan zur Bearbeitung ausgewählt, und Sie können diejenige auswählen, der Sie das Voice-Set zuweisen möchten. Wenn hier „SOURCE“ angezeigt wird, ist die Trigger-Eingangsquelle (Seite 61) momentan zur Bearbeitung ausgewählt, und Sie können diejenige auswählen, der Sie das Voice-Set zuweisen möchten.

② Voice-Set-Kategorie

Die vorgegebenen Voice-Sets sind in folgende Kategorien unterteilt, die Sie hier auswählen können.

Einstellungen	kick, snare, tom, cymbal, hihat, perc, efct
---------------	---

HINWEIS

- Das Voice-Set enthält nicht die User-Voice-Zuweisungen.

③ Voice-Set-Nummer

Hier können Sie die Nummer des Voice-Sets aus der oben gewählten Kategorie auswählen. Im INPUT-Display erscheint ein Sternchen (*), wenn die bei den einzelnen Trigger-Eingangquellen eingestellten Voices von denen im aktuellen Voice-Set abweichen.

Einstellungen	0 – 127 (0: keine Zuweisung)
---------------	------------------------------

④ [SF5] SOURCE oder INPUT

Durch Drücken dieser Taste wird die Anzeige in der linken oberen Ecke zwischen INPUT (Trigger-Eingangsbuchse) und SOURCE (Trigger-Eingangsquelle) umgeschaltet.

⑤ [SF6] Input Lock

Durch Drücken dieser Taste schalten Sie Input Lock (feste Eingangsauswahl; „L“ erscheint in der oberen rechten Ecke des Displays) ein oder aus. Normalerweise kann die zu bearbeitende Trigger-Eingangsbuchse oder die Trigger-Eingangssignalquelle durch Anschlagen des entsprechenden Pads ausgewählt werden. Wenn Sie die Auswahl auch beim Anschlagen eines beliebigen Pads beibehalten möchten, drücken Sie diese Taste, so dass Input Lock (Anzeige „L“) eingeschaltet ist.

4 Wenn „INPUT“ auf dem Reiter der Taste [SF5] erscheint, drücken Sie die Taste [SF5], so dass „INPUT“ in der rechten Ecke des Displays erscheint.

5 Wählen Sie die Trigger-Eingangsbuchse aus, indem Sie das entsprechende Pad anschlagen oder den Cursor auf den Eingang (INPUT) positionieren und den Wert mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] verändern.

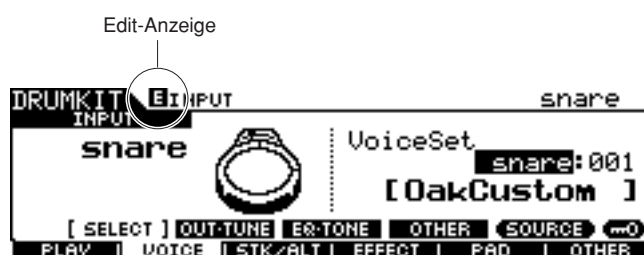
Es erscheint die entsprechende Abbildung.

6 Bewegen Sie den Cursor auf die Voice-Set-Kategorie, und wählen Sie mit Hilfe des Datenrads sowie der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Kategorie aus.

7 Bewegen Sie den Cursor auf die Voice-Set-Nummer, und wählen Sie mithilfe des Datenrads sowie den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Nummer aus.

■ Die Edit-Anzeige [E]

Wenn Sie im Drum-Kit-Modus einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen linken Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit). Diese bestätigt, dass das aktuelle Schlagzeug-Set zwar geändert, die geänderte Version jedoch noch nicht gespeichert wurde. Zum Speichern des aktuellen Zustands folgen Sie den Anweisungen auf der nächsten Seite.



Speichern des bearbeiteten Schlagzeug-Sets

Um das eigene Drum Kit, das Sie bis hierher erstellt haben, zu speichern, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

⚠ VORSICHT

- Wenn die Anzeige [E] zu sehen ist (was bedeutet, dass das aktuelle Drum Kit verändert aber noch nicht gespeichert wurde), gehen all Ihre Bearbeitungsschritte verloren, wenn Sie ein anderes Drum Kit auswählen. Bedenken Sie auch, dass das Drum Kit beim Umschalten auf einen anderen Song ebenfalls mit umgeschaltet werden könnte. Achten Sie darauf, vor dem Auswählen eines anderen Drum Kits das bearbeitete Drum Kit zu speichern.

1 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Das folgende Display wird angezeigt.



2 Wählen Sie den Ziel-Speicherplatz für das Drum Kit aus.

Bewegen Sie zunächst den Cursor auf die Drum-Kit-Bank, und wählen Sie dann die gewünschte aus den Banken „USR“ und „EXT-A“ bis „EXT-P“ aus. Wenn Sie ein Drum Kit zwischen „EXT-A“ und „EXT-P“ auswählen, achten Sie darauf, dass das richtige USB-Speichergerät an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist. Führen Sie als Nächstes den Cursor auf die Drum-Kit-Nummer und wählen Sie die gewünschte Nummer aus.

3 Drücken Sie nochmals die Taste [ENTER/STORE].

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

- Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Please keep power on...“ (Gerät nicht ausschalten) angezeigt wird; es könnten sonst alle erzeugten Daten gelöscht werden. Schließen Sie das DTXTREME III ausschließlich an eine für das Instrument vorgeschriebene Netzspannung an.

Aufnehmen Ihres Schlagzeugspiels in einem Song

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihr Spiel mit Hilfe der Song-Aufnahmefunktionen aufzeichnen und Songs erstellen können.

Aufzeichnungssystem

- Die Aufnahme erfolgt in einem beliebigen der User-Songs. In einem Preset-Song können Sie Ihr Spiel nicht aufzeichnen.
- Jeder User-Song enthält zwei Spuren für die Aufnahme. Die Aufnahme erfolgt immer auf einer Spur zur Zeit.
- Ein aufgezeichneter Song enthält keine Aufnahmen der Schlagzeug-Audio-„Klänge“, sondern enthält statt dessen MIDI-Events – Spiel-„Informationen“ oder Daten, wann und welches Pad wie angeschlagen wurde. Auch MIDI-Daten, die auf einem externen MIDI-Keyboard erzeugt werden, das an der Buchse MIDI IN angeschlossen ist, können aufgenommen werden, ebenso wie MIDI-Sequenzdaten, die am Anschluss USB TO HOST von Ihrem Computer empfangen werden.
- Die aufgenommenen Song-Daten sind keine Audiodaten, sondern MIDI-Sequenzdaten, so dass Sie Tempo, Schlagzeug-Set und Drum-Voices bei der Wiedergabe der aufgenommenen Songs beliebig ändern können.
- Tempo und Taktmaß (Parameter Beat) können nur als Header-Daten (ganz am Anfang des Songs) aufgezeichnet werden. Während der Aufnahme werden diese nicht aufgenommen, wenngleich sich das Tempo ändern lässt.

Weitere Informationen über die Song-Datenstruktur finden Sie auf 67.

Aufnahmemethode

Echtzeitaufnahme

Allgemein gibt es bei MIDI-Sequenzern zwei Aufnahmemethoden: Echtzeitaufnahme und Einzelschritt-Aufnahme. Das DTXTREME III bietet nur die Echtzeitaufnahme. Mit dieser Aufnahmemethode können Sie die gespielten Daten so aufnehmen, wie Sie sie spielen, und so alle Nuancen des Live-Schlagzeugspiels einfangen.

Replace (Ersetzen) und Overdub (Schleifenaufnahme).

Wenn „replace“ bei Recording Type in der Anzeige REC STANDBY gewählt wird (die mit der Taste [REC] im Song-Modus aufgerufen wird), können Sie Ihr Schlagzeugspiel auf einer Spur aufzeichnen, die keine Daten enthält. Bedenken Sie, dass Sie Ihr Spiel nicht auf einer Spur aufnehmen können, die auch nur wenige Daten enthält. Wenn Sie bereits aufgezeichneten Daten durch Ihre Spieldaten ersetzen möchten, führen Sie vor der Aufnahme den Clear-Track-Job (Seite 101) oder Clear-Song-Job (Seite 99) aus.

Wenn „overdub“ bei Recording Type in der Anzeige REC STANDBY gewählt wird (die mit der Taste [REC] im Song-Modus aufgerufen wird), ist die Schleifenaufnahme aktiv, und Sie können einer Spur mit bestehenden Daten weitere Spieldaten hinzufügen. Die erste „Runde“ der Schleifenaufnahme bleibt erhalten, und weitere Parts, die Sie in den nächsten Durchläufen spielen, werden hinzugefügt. Mit dieser Methode können Sie komplexe Phrasen erstellen.

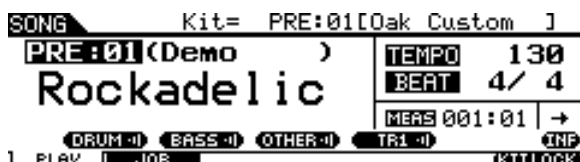
Zwei Spuren und Mehrkanalaufnahme

Der integrierte Sequenzer bietet zwei Sequenzerspurten („Tracks“ Tr1 und Tr2) für jeden Song, die Sie beide aufnehmen und abspielen können. Jede Spur kann beliebige MIDI-Events (Ereignisse) auf beliebigen MIDI-Kanälen (1 bis 16) enthalten. Das bedeutet, Sie können ein Keyboard an der Buchse MIDI IN des DTXTREME III anschließen und (zusammen mit einem Keyboarder) sein Tastaturspiel und Ihr Schlagzeugspiel in Echtzeit auf einer der Spuren aufzeichnen.

Indem Sie mit dem Mix-Track-Job (Seite 100) die Inhalte beider Spuren auf einer Spur zusammenmischen und die andere Spur leeren, können Sie auf der leeren Spur wieder weitere Daten aufnehmen.

Aufnehmen Ihres Schlagzeugspiels in einem Song

- 1 Wählen Sie das gewünschte Drum Kit im Drum-Kit-Modus aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song-Modus zu wechseln, und drücken Sie dann die Taste [F1] PLAY, um das Song-Play-Display aufzurufen.



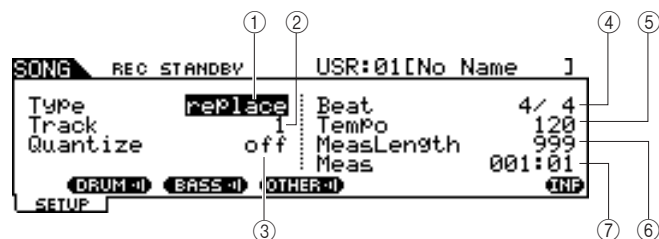
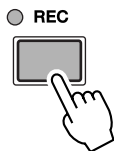
- 3 Drücken Sie die Taste [F6] KITLOCK (feste Eingangsauswahl), so dass die Anzeige „L“ in der oberen rechten Ecke des Displays erscheint.

Dieser Schritt ist erforderlich, da die Auswahl eines Songs das Drum Kit umschalten könnte.

- 4 Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] einen User-Song für die Aufnahme aus.

Achten Sie darauf, einen User-Song auszuwählen, der keine Daten enthält, bzw. bei dem weder „TR1“ noch „TR2“ im Display erscheint.

- 5 Drücken Sie die Taste [REC], um das REC-STANDBY-Display aufzurufen.



HINWEIS

- Wenn ein Preset-Song gewählt wird, ist dieser Schritt nicht unbedingt notwendig, da das Drücken der Taste [REC] einen leeren User-Song auswählt. Wenn alle User-Songs Daten enthalten (es also keinen leeren Song gibt), erscheint die Meldung „Seq data is not empty“ (Sequenzdaten nicht leer), was bedeutet, dass Sie in Schritt 5 mit der Taste [REC] nicht die Anzeige REC STANDBY aufrufen können. Für diesen Fall ist Schritt 4 notwendig.

① Type (Aufnahmeart)

Bestimmt die Aufnahmeart. Sie können wählen zwischen „replace“ oder „overdub“. Näheres siehe Seite 43.

Einstellungen	replace, overdub
---------------	------------------

② Track (Aufnahmespur)

Legt die aufzunehmende Spur fest.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

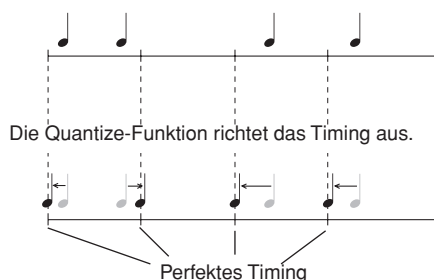
③ Quantize (Quantisieren)

Legt den Notenwert für die Aufnahmequantisierung fest. Die Aufnahmequantisierung korrigiert das Timing der Noten automatisch während der Aufnahme. Wenn sich der Cursor auf dem Quantize-Wert befindet, erscheint das entsprechende Notensymbol im Menü der Taste [SF6]. In diesem Status können Sie die Liste der Notenwert-Symbole aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen.

Einstellungen	Wenn „3/8“, „6/8“, „9/8“, „12/8“ oder „15/8“ ausgewählt wird: off (aus), 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Viertelnote, punktierte Viertelnote Wenn ein anderer Wert ausgewählt ist: off (aus), 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote
---------------	--

■ So funktioniert die Quantisierung (Beispiel)

Die aufgenommenen Noten wurden nicht im Takt gespielt.



Die Quantize-Funktion richtet das Timing aus.

Perfektes Timing

④ Beat (Taktmaß)

Bestimmt das Taktmaß des Songs.

Einstellungen	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
----------------------	--------------------------------------

⑤ Tempo

Bestimmt das Song-Tempo.

Bereich	030 – 300
----------------	-----------

⑥ MeasLength (Taktlänge)

Bestimmt die Länge des aufzunehmenden Songs.

Bereich	001–999 (hängt vom Status des User-Songs und vom Starttakt ab).
----------------	---

⑦ Meas (Takt)

Gibt den Takt an, ab dem die Aufnahme beginnen soll.

Einstellungen	001–999 (hängt vom Status des User-Songs ab).
----------------------	---

HINWEIS

- Wenn Sie einen bereits aufgenommenen Song auswählen, können Sie Measure Length nicht auf einen höheren Wert stellen als im Song gewählt. Wenn Sie mehr Takte benötigen, fügen Sie dem Song vor der Aufnahme mit dem Create-Measure-Job (Seite 102) manuell Takte hinzu.

6 Stellen Sie den Type-Parameter mit den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] oder dem Datenrad auf „replace“ ein.

7 Bewegen Sie den Cursor auf die Spur (Track), und wählen Sie die aufzunehmende Spur.

Falls gewünscht stellen Sie weitere Parameter wie Tempo, Beat (Taktmaß), Measure (Takt, an dem die Aufnahme beginnt) und Quantize (Quantisierung) ein.

8 Schalten Sie [CLICK ON/OFF] ein, wenn Sie den Click-Sound verwenden möchten.

Näheres zum Click (Metronom) finden Sie auf Seite 32.

9 Drücken Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop), um die Aufnahme zu starten.

10 Wenn die Aufnahme automatisch am letzten Takt (angegeben bei Measure Length) stoppt, drücken Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop), um sich den aufgenommenen Song anzuhören.

Sie können die Aufnahme mitten im Song stoppen, indem Sie die Taste [▶/■] drücken.

⚠ VORSICHT

- Schalten Sie während der Aufnahme auf keinen Fall das Gerät aus oder ziehen den Netzadapter ab, sonst gehen Ihre aufgenommenen Daten verloren.

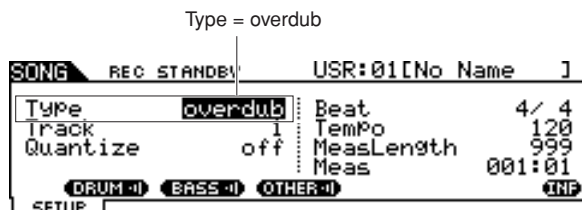
11 Speichern Sie den aufgenommenen Song auf einem USB-Speichergerät.

⚠ VORSICHT

- Die aufgenommenen Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM (Seite 76). Da die im DRAM enthaltenen Daten beim Ausschalten des Geräts verloren gehen, müssen Sie vor dem Ausschalten stets alle Daten im DRAM auf einem USB-Speichergerät sichern.

Aufnahme zusätzlicher Noten auf einer bereits aufgenommenen Spur (Overdub)

Verwenden Sie die Aufnahmemethode Overdub, um zu einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzuzufügen. Der Aufnahmevorgang im Overdub-Verfahren entspricht fast der Replace-Aufnahme, nur dass die Aufnahmeart auf „Overdub“ eingestellt ist und Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop) drücken müssen, wenn Sie die Aufnahme stoppen möchten.



Wenn der Song das Ende des letzten Taktes erreicht, springt er nahtlos automatisch zum Anfang und es können neue Daten zu den bestehenden Daten hinzugefügt werden.

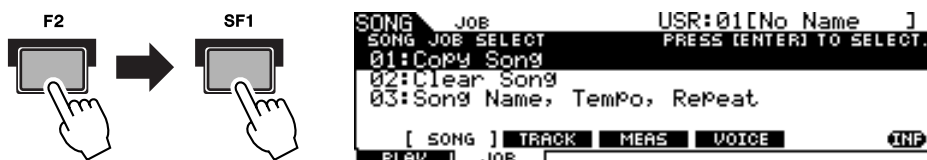
Aufnehmen zu einem Preset-Song

Obwohl Ihr Schlagzeugspiel nicht in einem Preset-Song aufgenommen werden kann, können Sie Ihre Spieldaten zu einem Preset-Song hinzufügen, nachdem Sie die Preset-Song-Daten auf einen User-Song kopiert haben.

1 Wählen Sie im Song-Modus einen leeren User-Song (einen Song ohne Daten) aus.

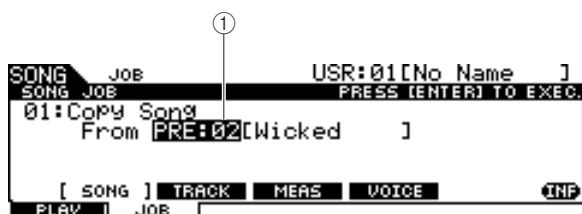
Beachten Sie, dass die Anzeigen „TR1“ und „TR2“ nicht im Display erscheinen, wenn ein leerer User-Song ausgewählt wird.

2 Drücken Sie die Taste [F2] JOB und dann die Taste [SF1] SONG, um das SONG-JOB-SELECT-Display aufzurufen.



3 Bewegen Sie den Cursor auf „01: Copy Song“ (Song kopieren), und drücken Sie dann die [ENTER/STORE]-Taste zum Aufrufen des Copy-Song-Job-Displays.

Dieser Job kopiert den Quell-Song (angegeben in diesem Job-Display) auf den aktuellen Song.

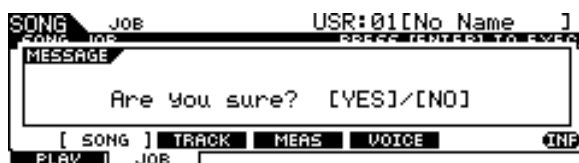


① Bank und Nummer des Songs

Hier werden Bank-Nummer und Name des Quell-Songs angezeigt.

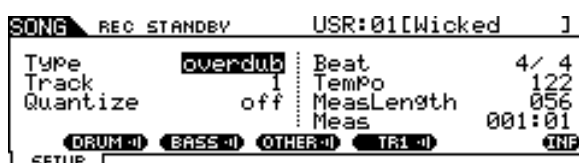
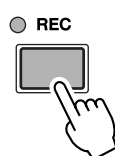
4 Wählen Sie den gewünschten Preset-Song als Kopierquelle aus und drücken Sie dann die [ENTER/STORE]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Sie können den Kopiervorgang abbrechen, indem Sie die Taste [DEC/NO] drücken.



5 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Song-Kopiervorgang auszuführen.

6 Drücken Sie die Taste [REC], um das REC-STANDBY-Display aufzurufen.

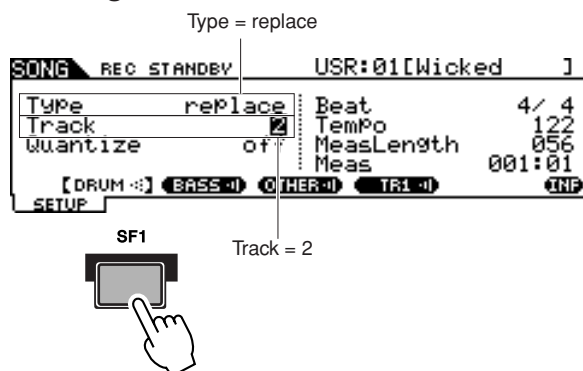


7 Bewegen Sie den Cursor auf „Type“ und stellen Sie diesen Parameter auf „replace“.

8 Bewegen Sie den Cursor auf „Track“ und stellen Sie diesen Parameter auf „2“.

Da die Preset-Song-Daten nur auf Spur 1 aufgezeichnet werden, können Sie Ihr Schlagzeugspiel auf Spur 2 aufnehmen, während Spur 1 wiedergegeben wird.

9 Drücken Sie die Taste [SF1] DRUM, um den Schlagzeug-Part der Preset-Song-Daten stummzuschalten.



10 Drücken Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stopp), um die Aufnahme zu starten.

11 Wenn die Aufnahme automatisch am letzten Takt stoppt, drücken Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stopp), um sich den aufgenommenen Song anzuhören.

Sie können die Aufnahme mitten im Song stoppen, indem Sie die Taste [▶/■] drücken.

⚠ VORSICHT

- Schalten Sie während der Aufnahme auf keinen Fall das Gerät aus oder ziehen den Netzadapter ab, sonst gehen Ihre aufgenommenen Daten verloren.

12 Speichern Sie den aufgenommenen Song auf einem USB-Speichergerät.

Erneutes Aufnehmen einer Spur nach dem Löschen

Für eine erneute Aufnahme gehen Sie wie folgt vor, um die auf der Spur aufgenommenen Daten zu löschen und die Aufnahme zu wiederholen.

- 1 Drücken Sie im Song-Modus, während der neu aufzunehmende User-Song ausgewählt ist, die Taste [F2] JOB und danach die Taste [SF2] TRACK, so dass die Anzeige TRACK JOB SELECT erscheint.



- 2 Bewegen Sie den Cursor auf „04: Clear Track“ (Spur löschen), und drücken Sie dann die [ENTER/STORE]-Taste zum Aufrufen des Clear-Track-Job-Displays.



① Track

Zeigt die zu löschende Spur an.

- 3 Wählen Sie die zu löschende Spur aus.

Wenn Sie die Preset-Song-Daten auf den User-Song kopiert und dann Ihr Schlagzeugspiel auf Spur 2 aufgenommen haben, wählen Sie hier „2“ aus.

- 4 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Clear-Track-Vorgang abbrechen möchten.



- 5 Zum Löschen der Spur drücken Sie die [INC/YES]-Taste.

Die auf dieser Spur aufgenommenen Daten werden gelöscht.

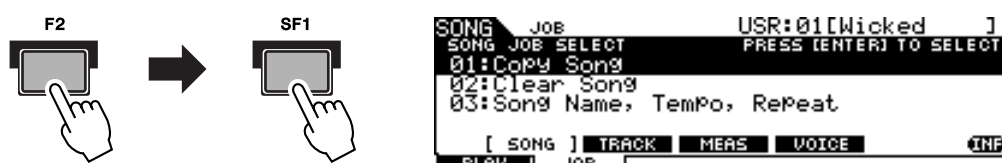
- 6 Nehmen Sie Ihr Schlagzeugspiel auf der nun freien Spur auf.

Folgen Sie den Anweisungen auf Seite 44.

Zuweisen eines Namens für den User-Song

Sie können einem User-Song einen eigenen Namen zuweisen.

- 1 Drücken Sie im Song-Modus bei ausgewähltem User-Song die Taste [F2] JOB und dann [SF1] SONG, so dass die Anzeige SONG JOB SELECT erscheint.



- 2 Bewegen Sie den Cursor auf „03: Song Name, Tempo, Repeat“ (Song-Name, -Tempo, -Wiederholung), und drücken Sie dann die [ENTER/STORE]-Taste zum Aufrufen des Job-Displays.



① Name

Bestimmt den Namen des Songs, der aus bis zu 10 Zeichen bestehen kann. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

② [SF6] LIST

Wenn der Cursor auf dem Namen steht, erscheint das [LIST]-Symbol rechts unten im Display, um anzuzeigen, dass Sie durch Festhalten der [SF6]-Taste das Character-List-Display (die Buchstabenliste) aufrufen können. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 15.

- 3 Geben Sie den Song-Namen ein, indem Sie die Anweisungen auf Seite 15 ausführen.

Sie können die Zeichenliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann das gewünschte Zeichen aus der Liste auswählen.

Verwenden der Groove-Check-Funktion

Eine weitere äußerst nützliche Funktion des DTXTREME III nennt sich „Groove Check“. Während Sie zu einem Song oder dem Klick spielen, vergleicht die Groove-Check-Funktion Ihr Timing mit der Song- bzw. Klick-Wiedergabe und meldet Ihnen, wie präzise Sie spielen. Die verwandte Funktion Rhythm Gate – bei der der Klang aussetzt, wenn Ihr Timing abweicht – bietet Ihnen eine weitere effektive Methode, Ihre Technik zu verbessern.

HINWEIS

- Die Funktionen Groove Check und Rhythm Gate lassen sich nur während der Song- oder Klick-Wiedergabe anwenden; wobei Groove Check nur vom Groove-Check-Display aus (erreichbar über [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF1] G.CHECK) und Rhythm Gate nur vom Rhythm-Gate-Display aus (erreichbar über [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF2] R.GATE) angewendet werden kann.

Einstellen des Check-Timings

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie das Noten-Timing angeben können, mit dem die Funktionen Groove Check und Rhythm Gate angewendet werden.

1 Schalten Sie mit der Taste [CLICK] in den Click-Modus.

2 Drücken Sie die Taste [F4] GROOVE, und dann die Taste [SF3] SETTING.



① Note

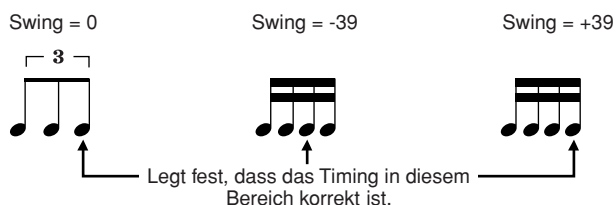
Bestimmt das Noten-Timing, mit dem die Funktionen Groove Check und Rhythm Gate angewendet werden.

Einstellungen	Wenn „3/8“, „6/8“, „9/8“, „12/8“ oder „15/8“ ausgewählt wird: ganze Note, punktierte Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntelnote Wenn ein anderer Wert ausgewählt ist: ganze Note, Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntelnote, Achteltriole
----------------------	---

② Swing

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn im Parameter Note die Achteltriole gewählt ist. Mit diesem Parameter können Sie das Timing der dritten Note einer Triole bzw. eines punktierten Rhythmus angeben. Dies legt also fest, wie das Swing-Feeling mit Groove Check bewertet wird.

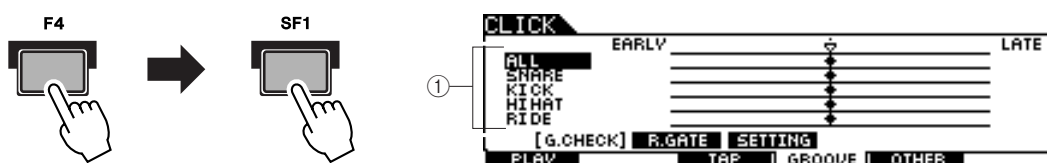
Bereich	-39 – 0 – +39 0 (Standard): Legt fest, dass das korrekte Timing genau am Anfang des dritten Drittels einer Triole liegt. -39 (Minimum): Legt fest, dass das korrekte Timing in Nähe der dritten Note einer 16tel-Auflösung liegt. +39 (Maximum): Legt fest, dass das korrekte Timing in Nähe der vierten Note einer 16tel-Auflösung liegt.
----------------	---



- 3** Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten auf den Note-Parameter, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und dem Datenrad den gewünschten Notentyp aus.
- 4** Wenn in Schritt 3 die Achteltrirole gewählt wurde, bewegen Sie den Cursor auf den Swing-Parameter und stellen Sie den gewünschten Wert ein.

Groove Check ausprobieren

- 1** Wählen Sie den gewünschten Song aus (falls Sie einen Song verwenden).
- 2** Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um den Click-Modus aufzurufen, und stellen Sie dann die Parameter Note und Swing ein, indem Sie den auf Seite 50 beschriebenen Anweisungen folgen.
- 3** Drücken Sie die Taste [F4] GROOVE und dann die Taste [SF1] G.CHECK, um die Groove-Check-Anzeige aufzurufen.



① Trigger Input 1 – 5

Hier stellen Sie ein, welche Pads (bzw. Signale, die an den Trigger-Eingangsbuchsen empfangen werden) von der Groove-Check-Funktion beachtet werden. Es können beliebige oder alle Pads ausgewählt werden, und bis zu fünf verschiedene Pads können gleichzeitig „überwacht“ werden.

Die Anzeige „ALL“ zeigt die Ergebnisse für alle Sounds (von allen Pads) an.

Die Anzeige „NO ASGN“ bedeutet, dass kein Pad ausgewählt ist. Zeilen mit anderen Werten zeigen das Ergebnis für das an der entsprechenden Trigger-Eingangsbuchse empfangene Signal an.

Einstellungen	NO ASGN, SNARE ... PAD15, ALL
---------------	-------------------------------

- 4** Führen Sie den Cursor auf den Triggereingang (Trigger Input) und wählen Sie den gewünschten Eingang aus.
- 5** Nachdem die Einrichtung beendet ist, starten Sie den ausgewählten Song oder Click-Sound, und spielen Sie dann zur Wiedergabe auf den Pads.

Groove Check startet, sobald Sie auf ein Pad schlagen. Das Ergebnis der einzelnen Schläge (die Genauigkeit des Timings) wird in Echtzeit im Display angezeigt.

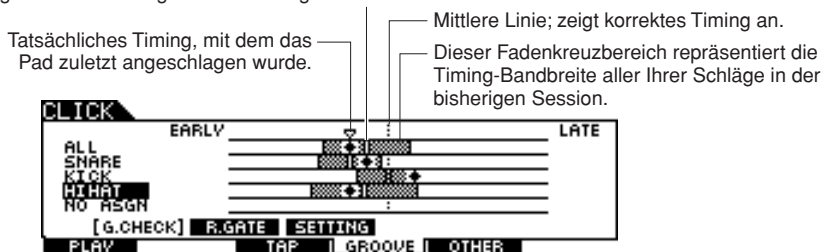
- 6** Stoppen Sie die Wiedergabe, um das Ergebnis des Groove-Checks zu überprüfen.

Näheres zu den einzelnen Anzeigen im Groove-Check-Display finden Sie weiter unten.

■ Ergebnisse des Groove-Checks

Im Groove-Check-Display können Sie das Ergebnis der Prüfung begutachten und ablesen, wie gut Ihr Timing in Echtzeit war. Die mittlere Linie zeigt das korrekte Timing an, Schläge, die weiter links angezeigt werden, waren zu früh, und weiter rechts angezeigte Schläge waren zu spät. Näheres zu den einzelnen Anzeigen finden Sie weiter unten.

Diese weiße Linie repräsentiert das durchschnittliche Timing aller Ihrer Schläge in der bisherigen Session.



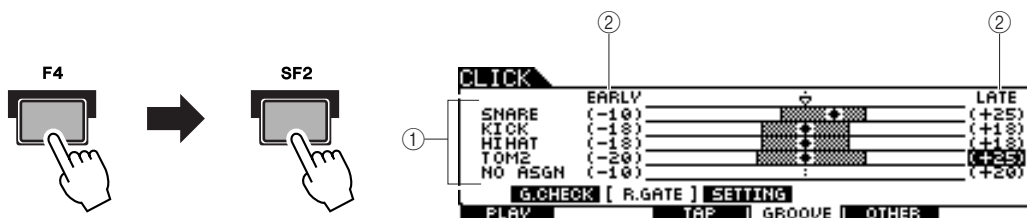
HINWEIS

- Der Abstand zwischen dem linken Ende (EARLY-Position) und dem rechten Ende (LATE-Position) entspricht der Dauer einer 16^{tel}-Note.

Rhythm Gate ausprobieren

Mit der Rhythm-Gate-Funktion können Sie die Genauigkeit Ihrer Schläge noch genauer und strenger prüfen. Es wird nur ein Klang erzeugt, wenn Sie im korrekten (erlaubten) Timing spielen, dessen Bereich Sie vor Ausführung der Funktion einstellen.

- 1 Wählen Sie den gewünschten Song aus (falls Sie einen Song verwenden).
- 2 Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um den Click-Modus aufzurufen, und stellen Sie dann die Parameter Note und Swing ein, indem Sie den auf Seite 50 beschriebenen Anweisungen folgen.
- 3 Drücken Sie die Taste [F4] GROOVE und dann die Taste [SF2] G.RATE, um die Rhythm-Gate-Anzeige aufzurufen.



① Trigger Input 1 – 5

Hier stellen Sie ein, welche Pads (bzw. Signale, die an den Trigger-Eingangsbuchsen empfangen werden) von der Rhythm-Gate-Funktion beachtet werden. Es können beliebige oder alle Pads ausgewählt werden, und bis zu fünf verschiedene Pads können gleichzeitig „überwacht“ werden.

Die Anzeige „ALL“ zeigt die Ergebnisse für alle Sounds (von allen Pads) an.

Die Anzeige „NO ASGN“ bedeutet, dass kein Pad ausgewählt ist. Zeilen mit anderen Werten zeigen das Ergebnis für das an der entsprechenden Trigger-Eingangsbuchse empfangene Signal an.

Einstellungen	NO ASGN, SNARE ... PAD15, ALL
---------------	-------------------------------

② Rhythm Gate Range

Der Fadenkreuzbereich, in dem der Timing-Bandbreite eingestellt wird (die von der Rhythm-Gate-Funktion als korrekt akzeptiert wird) wird durch die Werte EARLY (früh) und LATE (spät) für jeden Triggereingang bestimmt. Von diesem Display aus, wird nur dann ein Pad-Sound erzeugt, wenn das Pad innerhalb dieses Timing-Fensters angeschlagen wird.

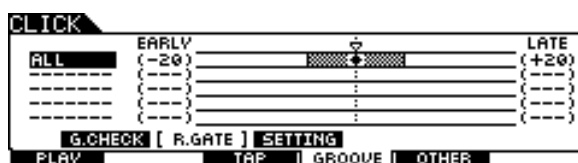
Bereich	-59 – +59
---------	-----------

HINWEIS

- Dieser Parameter kann im 120 Schritten einer 16^{tel}-Note eingestellt werden. Der Abstand zwischen dem linken und rechten Fensterrand entspricht der Dauer einer 16^{tel}-Sekunde.

4 Führen Sie den Cursor auf den Triggereingang (Trigger Input) und wählen Sie den gewünschten Eingang aus.

Wenn bei einer der Zeilen „ALL“ angezeigt wird, können keine anderen Zeilen verwendet werden.



5 Bewegen Sie den Cursor auf die Spalte EARLY oder LATE, und stellen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den erlaubten Bereich ein.

Je nach dem hier eingestellten Wert wird der Rhythm-Gate-Bereich (Fadenkreuz) breiter oder schmaler.

6 Nachdem die Einrichtung beendet ist, starten Sie den ausgewählten Song oder Click-Sound, und spielen Sie dann zur Wiedergabe auf den Pads.

Rhythm Gate startet, sobald Sie auf ein Pad schlagen. Das Ergebnis der einzelnen Schläge (die Genauigkeit des Timings) wird in Echtzeit im Display angezeigt.

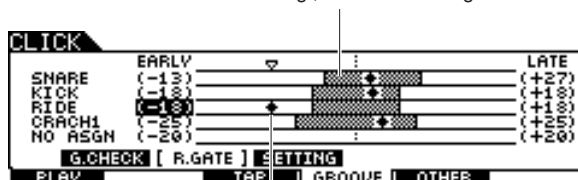
7 Stoppen Sie die Wiedergabe, um das Ergebnis der Rhythm-Gate-Funktion zu überprüfen.

Näheres zu den einzelnen Anzeigen im Rhythm-Gate-Display finden Sie weiter unten.

■ Ergebnisse von Rhythm Gate

Im Rhythm-Gate-Display können Sie das Ergebnis der Prüfung begutachten und ablesen, wie gut Ihr Timing in Echtzeit war. Die mittlere Linie zeigt das korrekte Timing an, Schläge, die weiter links angezeigt werden, waren zu früh, und weiter rechts angezeigte Schläge waren zu spät. Näheres zu den einzelnen Anzeigen finden Sie weiter unten.

Tatsächliches Timing, mit dem das Pad angeschlagen wurde. Es wird nur dann ein Pad-Sound erzeugt, wenn das Timing innerhalb des Balkens gespielt wird.



Dieser grafische Balken zeigt den erlaubten Bereich an (den Timing-Bereich, innerhalb dessen ein Klang erzeugt wird). Dieser unterscheidet sich von dem grafischen Balken im Groove-Check-Display, der die Timing-Bandbreite all Ihrer Schläge anzeigt.

Speichern der erzeugten Daten auf einem USB-Speichergerät

Der File-Modus bietet Werkzeuge zur Übertragung von Daten zwischen dem Instrument und dem USB-Speichergerät, das am Anschluss USB TO DEVICE angeschlossen ist. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die verschiedenen Daten (einschließlich der Drum Kits, Drum-Voices, Songs und Trigger-Einstellungen usw.) auf einem USB-Speichergerät als einzelne Dateien gespeichert und von dort in das Instrument geladen werden können.

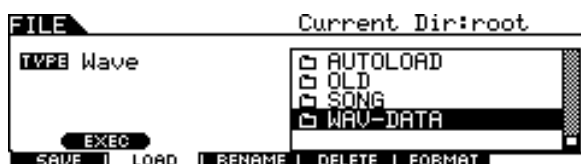
HINWEIS

- Einzelheiten zu USB-Speichergeräten finden Sie auf 21.

Datei-/Verzeichnisauswahl

Die nachstehenden Anleitungen und Abbildungen zeigen Ihnen, wie man im File-Modus Dateien und Verzeichnisse (Ordner) auf USB-Speichergeräten auswählt.

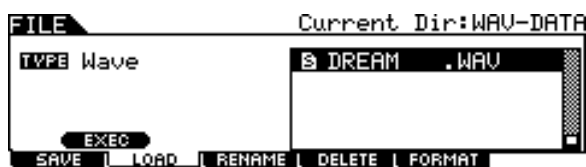
Wählen Sie den Dateityp (File Type; Seite 113) in der Spalte TYPE, und drücken Sie dann die Cursor-Taste [→], um den Cursor auf das Feld File/Directory (Datei/Verzeichnis) im rechten Anzeigebereich zu bewegen.



Um auf die nächsthöhere Verzeichnisebene zu gelangen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



Um auf die nächsttiefere Verzeichnisebene zu gelangen, markieren Sie das gewünschte Verzeichnis, und drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.



Wählen Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO], den Cursor-Tasten [↑]/[↓] und dem Datenrad eine Datei oder ein Verzeichnis aus.

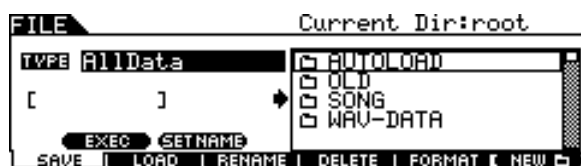
Speichern der erzeugten Daten auf einem USB-Speichergerät

Der Speichervorgang kann auf mehrere Arten erfolgen, etwa durch Speichern sämtlicher Daten in einer Datei oder durch Speichern einer einzigen Datenart (z.B. nur Drum Kits) in einer Datei. Dieser Abschnitt beschreibt Anweisungen zum Speichern der Daten, die Sie in den verschiedenen Modi des DTXTREME III erzeugt haben, auf einem USB-Speichergerät als einzelne Dateien.

Schließen Sie das USB-Speichergerät an, und gehen Sie wie folgt vor.

1 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln.

2 Drücken Sie die Taste [F1] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.



3 Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter TYPE, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Datentyp „AllData“ ein.

4 Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein.

Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 15 im Abschnitt „Grundlagen der Bedienung“. Sie können mit der Taste [SF6] eine praktische Zeichenliste aufrufen, um die Eingabe von Namen zu erleichtern.

5 Drücken Sie die Cursor-Taste [>], um den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse zu bewegen, und wählen Sie dann ein Zielverzeichnis.

Dieser Schritt ist erforderlich, wenn Sie ein Verzeichnis als Ziel auf dem USB-Speichergerät erzeugt haben. Der Schritt ist nicht erforderlich, wenn Sie die Datei im Stammverzeichnis speichern möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie ein Unterverzeichnis wählen möchten, bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Verzeichnis und drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

6 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Speichervorgang (Save) auszuführen und die vorhandene Datei zu überschreiben, oder die [DEC/NO]-Taste, um abubrechen und den Dateinamen erneut einzugeben.

Wenn die Daten gespeichert sind, erscheint die Meldung „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

VORSICHT

Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Werfen Sie niemals das Medium aus dem Gerät aus (USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals den Stecker eines der Geräte ab.
- Schalten Sie das DTXTREME III oder andere beteiligte Gerät nicht aus.

Laden einer auf einem USB-Speichergerät gespeicherten Datei

Dieser Abschnitt beschreibt Anweisungen zum Laden einer Datei, die Sie auf einem USB-Speichergerät als „AllData“-Datei gespeichert haben.

VORSICHT

- Durch das Laden einer Datei (Erweiterung: T3A) im DTXTREME III werden automatisch alle im User-Speicher vorhandenen Daten gelöscht und ersetzt. Daher müssen vor der Ausführung eines Ladevorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät gesichert werden.

1 Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln.

2 Drücken Sie die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.



3 Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter TYPE, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Datentyp „AllData“ ein.

4 Drücken Sie die Cursor-Taste [>], um den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse zu bewegen, und wählen Sie dann die zu ladende Datei aus.

Wenn die Datei in einem beliebigen Verzeichnis gespeichert ist, wählen Sie das Verzeichnis mit der gewünschten Datei aus und drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste, um die Datei dort zu finden.

5 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um den Ladevorgang auszuführen.

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint im Display die Nachricht „Completed“ (Abgeschlossen), und das ursprüngliche Display wird wieder angezeigt.

VORSICHT

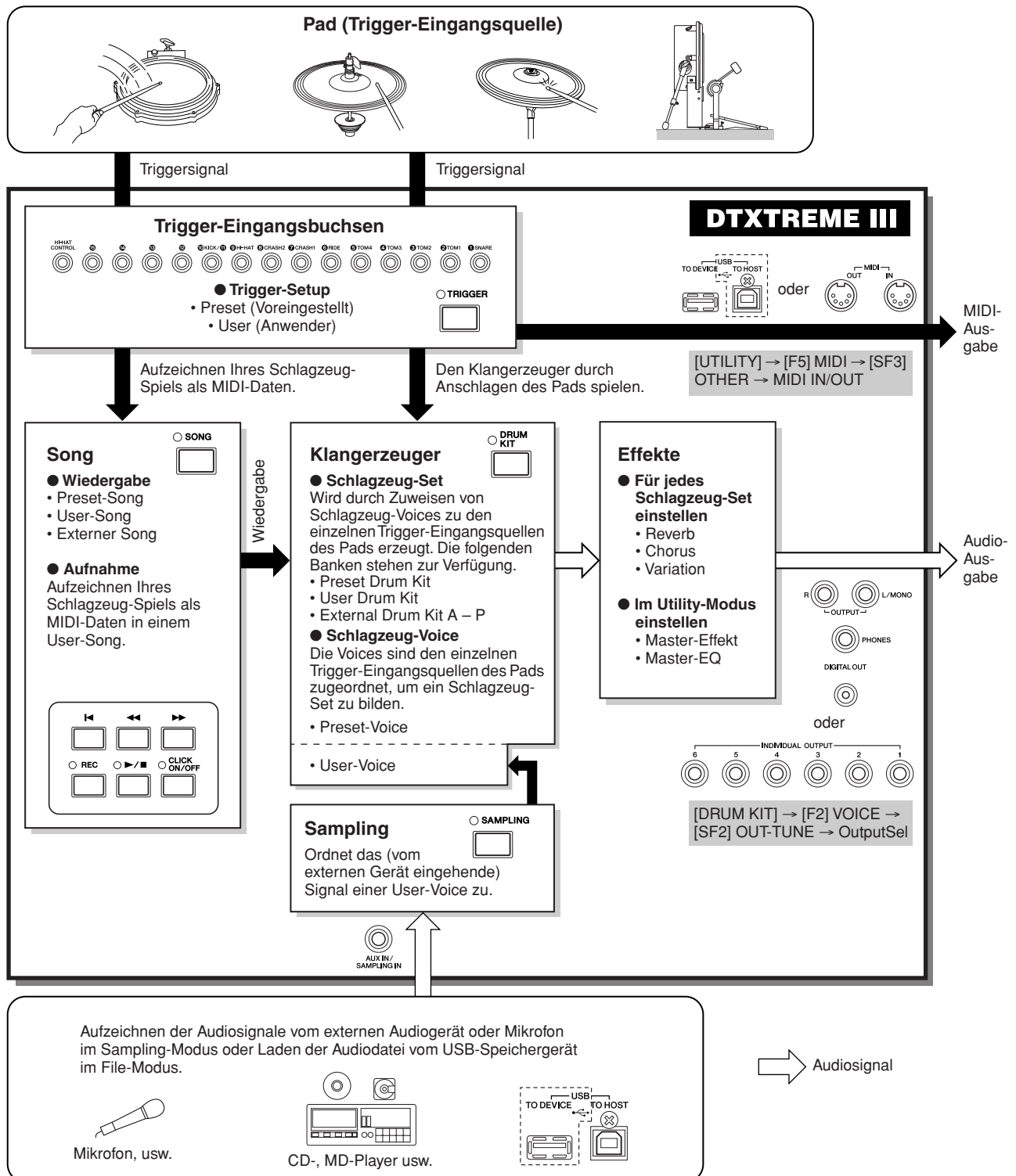
Beachten Sie während des Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Werfen Sie niemals das Medium aus dem Gerät aus (USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals den Stecker eines der Geräte ab.
- Schalten Sie das DTXTREME III oder andere beteiligte Gerät nicht aus.

Grundlegender Aufbau des DTXTREME III

Dieser Abschnitt beschreibt die innere Struktur DTXTREME III, damit Sie die anspruchsvollen und praktischen Funktionen dieses Instruments voll ausnutzen können. Nehmen Sie sich ein paar Augenblicke Zeit, um zu verstehen, wie Triggersignale erzeugt und an das DTXTREME III gesendet werden, wenn Sie die Pads anschlagen, und wie der Klang produziert wird.

Die Funktionsblöcke



Pads (Trigger-Eingangsquellen) und Triggersignale

Durch Anschlagen des Pads wird ein Triggersignal produziert, das Informationen darüber enthält, wie stark und in welchem Bereich Sie das Pad anschlagen. Das Signal wird über das Kabel und die Trigger-Eingangsbuchse (Seite 12 und 60) an das DTXTREME III gesendet. Durch dieses Triggersignal wird in der Klangerzeugungseinheit der entsprechende Schlagzeugklang ausgelöst. Ein Triggersignal löst eine Schlagzeug-Voice aus, wenn das Pad so eingestellt ist, dass es nur jeweils einen Klang gleichzeitig ausgibt. Ein Pad erzeugt eine oder mehrere Arten von Triggersignalen, je nachdem, welches Pad-Modell Sie besitzen, wie Sie darauf spielen und wie das spezifische Pad eingestellt ist. Das Pad, das das Triggersignal erzeugt, bezeichnet man auch als „Trigger-Eingangsquelle“.

■ Mono-Pads, die eine Art von Triggersignal erzeugen

Mono-Pads wie das Drum-Pad TP65 und das Becken-Pad PCY65 können nur eine Art von Triggersignal erzeugen und an das DTXTREME III senden, gleichgültig, wo Sie das Pad anschlagen.

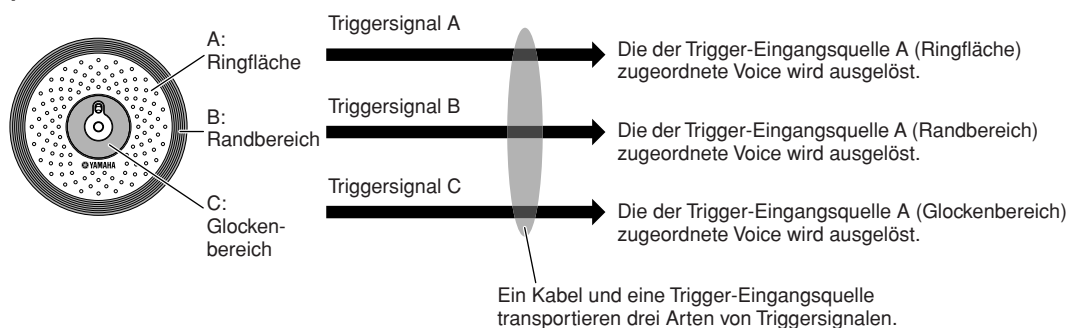
■ 2-Zonen-Pads/3-Zonen-Pads, die mehrere Arten von Triggersignalen erzeugen

Das PCY65S erzeugt zwei und das PCY155 drei verschiedene Arten von Triggersignalen, je nachdem, wo Sie das Pad anschlagen, während das PCY65 ungeachtet des Anschlageorts nur eine Art von Triggersignal erzeugt.

Pads, die abhängig vom Ort des Anschlages mehrere Arten von Triggersignalen erzeugen, gibt es üblicherweise in verschiedenen Arten: 2-Zonen-Pads oder 3-Zonen-Pads. Das nachstehend beispielhaft abgebildete PCY155 kann im Pad-, Rand- und Glockenbereich drei Arten von Triggersignalen erzeugen. Jeder dieser Bereiche ist eine separate Trigger-Eingangsquelle.

Drei Trigger-Eingangsquellen auf dem Becken-Pad und die entsprechenden Triggersignale

Beispiel: PCY155



HINWEIS

- Die KICK-Buchse ist eine Mono-Buchse und kann nicht mehrere Triggersignale transportieren, auch wenn ein 2- oder ein 3-Zonen-Pad angeschlossen ist.

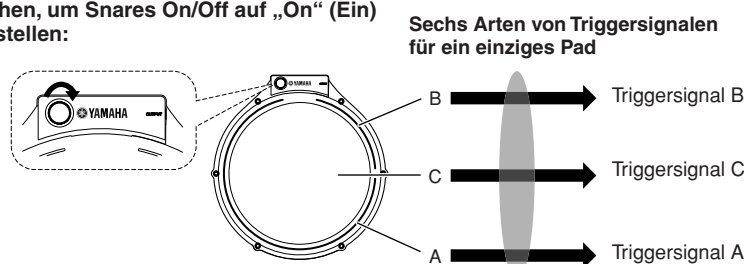
■ Pad-Controllers, die je nach Einstellung unterschiedliche Arten von Triggersignalen erzeugen

Auch bei Verwendung des Pad-Controllers eines Schlagzeug-Pads werden unterschiedliche Arten von Triggersignalen erzeugt. Wenn ein mit einem Pad-Controller ausgestattetes 3-Zonen-Snare-Drum-Pad (z. B. das TP120SD) an die SNARE-Buchse angeschlossen ist und der Parameter „Pad Controller Type“ in dem über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PADCTRL aufgerufenen Display auf „snares“ gestellt ist, kann das TP120SD zwei verschiedene Arten von Triggersignalen erzeugen, entsprechend dem Ein-/Aus-Zustand der vom Pad-Controller gesteuerten Snappy-Einstellung. Durch Kombinieren dieser beiden Arten mit drei den Arten, die durch Anschlagen der verschiedenen Zonen erzeugt werden, können vom TP120SD sechs verschiedene Arten von Triggersignalen ausgelöst werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

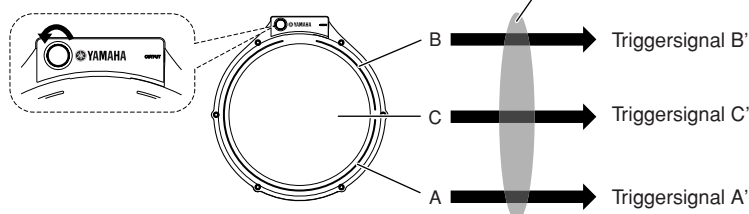
Sechs Arten von Triggersignalen, die mit Hilfe eines 3-Zonen-Pads und durch Ein-/Ausschalten der Snappy-Einstellung erzeugt werden

Beispiel: TP120SD

- Wenn Sie den Pad-Controller nach rechts drehen, um Snares On/Off auf „On“ (Ein) zu stellen:



- Wenn Sie den Pad-Controller nach links drehen, um Snares On/Off auf „Off“ (Aus) zu stellen:



■ Hi-Hat-Controller, die je nach angewendetem Druck unterschiedliche Arten von Triggersignalen erzeugen

Hi-Hat-Becken-Pads (z. B. RHH135, 2-Zonen-Pad) können je nachdem, wie weit Sie das Hi-Hat-Pedal (z. B. HH65, angeschlossen an das RHH135) herunterdrücken, verschiedene Arten von Triggersignalen erzeugen sowie dazu die zwei verschiedenen Arten von Signalen, die je nach Pad-Anschlagszone erzeugt werden.

Triggersignale von einer akustischen Trommel empfangen

Sie können Triggersignale von einer akustischen Trommel oder einem ähnlichen Percussion-Instrument empfangen, indem Sie ein entsprechendes Schlagzeug-Triggerprodukt installieren (z. B. DT10 oder DT20). Auf diese Weise können Sie durch Spielen der akustischen Trommel oder des Schlaginstruments Sounds am DTXTREME III auslösen.

Trigger-Setup

Das DTXTREME III bietet Trigger-Setup-Parameter, um die von den Pads gesendeten Triggersignale optimal verarbeiten zu können und um sicherzustellen, dass die erwarteten Sounds erzeugt werden. Zu den Trigger-Setup-Parametern zählen die Empfindlichkeit (legt fest, wie das DTXTREME III auf das Triggersignal reagiert), Einstellungen zum Vermeiden von Problemen wie Doppelauslösung (zwei gleichzeitig gespielte Sounds) und Übersprechen (zwischen den Buchsen gemischte Eingangssignale).

Mit dem DTXTREME III können Sie neben den sieben voreingestellten Trigger-Setups bis zu fünf eigene Einstellungen als User-Trigger-Setups erstellen.

Pad und Trigger-Eingangsbuchse

Wie vorstehend beschrieben bieten einige Pads mehrere Trigger-Eingangsquellen, von denen jede ihr eigenes Triggersignal erzeugen kann. Je nachdem, an welcher Buchse das Pad angeschlossen ist, können jedoch einige Triggersignale nicht an das DTXTREME III gesendet werden. Um Triggersignal-Ausfälle zu vermeiden, schließen Sie Pads anhand der nachstehenden Liste an den Buchsen an der Rückseite des DTXTREME III an.

Pads		Trigger-Eingangsbuchsen des DTXTREME III				
Modell	Produktname	(1) SNARE (2) TOM1 (3) TOM2 (4) TOM3 (5) TOM4 Kompatibel mit 2-Zonen-/3-Zonen-Pads und Fußpedalen	(6) RIDE (7) CRASH 1 (8) CRASH 2 Kompatibel mit 2-Zonen-/3-Zonen-Pads, aber nicht kompatibel mit Fußpedalen	(9) HI-HAT Kompatibel mit 2-Zonen-/3-Zonen-Pads, aber nicht kompatibel mit Fußpedalen	(10) KICK/(11) Nicht kompatibel mit 2-Zonen-/3-Zonen-Pads	(12) (13) (14) (15) Kompatibel mit 2-Zonen-/3-Zonen-Pads, aber nicht kompatibel mit Fußpedalen
TP65	Tom-Pad	△	(△)	(△)	(△)	△
TP65S	Tom-Pad	⊙	(⊙)	⊙	(△)	⊙
TP100	Tom-Pad	⊙	(⊙)	(⊙)	(△)	⊙
TP120SD	Snare-Pad	⊙	(⊙)	(⊙)	(△)	⊙
RHH130	Hi-Hat-Pad	(○)	(○)	○	(△)	(○)
RHH135	Hi-Hat-Pad	(○)	(○)	○	(△)	(○)
PCY65	Becken-Pad	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY65S	Becken-Pad	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130	Becken-Pad	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY130S	Becken-Pad	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130SC	Becken-Pad	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY135	Becken-Pad	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY150S	Becken-Pad	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY155	Becken-Pad	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
KP65	Kick-Pad	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125	Kick-Pad	(△)	(△)	(△)	△	(△)
DT10	Drum-Trigger	△	△	△	△	△
DT20	Drum-Trigger	△	△	△	△	△

⊙ Zeigt an, dass das entsprechende Pad-Modell mit 3-Zonen-Pads kompatibel ist.

Im Fall des TP-Modells werden drei Arten (zwei Randbereiche und der Fellbereich) von Triggersignalen erkannt.

Im Fall des PCY-Modells werden drei Arten (Ringfläche, Rand- und Glockenbereich) von Triggersignalen erkannt.

○ Zeigt an, dass das entsprechende Pad-Modell mit 2-Zonen-Pads kompatibel ist.

Im Fall des RHH-Modells werden zwei Arten (Ringfläche und Randbereich) von Triggersignalen erkannt.

Im Fall des PCY-Modells werden drei Arten (Ringfläche und Randbereich) von Triggersignalen erkannt.

△ Zeigt an, dass das entsprechende Pad als Mono-Pad fungiert.

() Zeigt an, dass das entsprechende Pad an der entsprechenden Buchse angeschlossen werden kann, obwohl in den voreingestellten Daten wie Schlagzeug-Set und Schlagzeug-Voice ein solcher Fall nicht angenommen wird.

Trigger-Eingangsquellen

Ein ganzes Pad, der spezielle angeschlagene Bereich und wie Sie das Pad als Quelle des Triggersignals spielen, werden kollektiv als „Trigger-Eingangsquelle“ bezeichnet. Eine Trigger-Eingangsquelle erzeugt eine Art von Triggersignal. Je nach Modell bietet ein Pad bis zu sechs Trigger-Eingangsquellen. Sie können jeder Trigger-Eingangsquelle am DTXTREME III eine Schlagzeug-Voice zuordnen, indem Sie den Anweisungen auf Seite 79 folgen. Richten Sie sich beim Zuordnen von Schlagzeug-Voices nach der folgenden Liste.

■ Liste der Trigger-Eingangsquellen

Triggerquelle		Trigger-Eingangs-buchse	So wird das Triggersignal erzeugt
LCD-Anzeige	Ausgeschrieben		
snareHd	Snare Head	(1) SNARE	Den Fellbereich des Snare-Drum-Pads (z. B. TP120SD) anschlagen.
snareOp	Snare Open Rim	(1) SNARE	Den freien Rimshot-Bereich des Snare-Drum-Pads (z. B. TP120SD) anschlagen.
snareCl	Snare Closed Rim	(1) SNARE	Anschlagen des Randbereichs für den geschlossenen (aufliegenden) Rimshot des Snare-Pads (z. B. TP120SD).
snrHdOff	Snare Head Off	(1) SNARE	Den Fellbereich des Snare-Drum-Pads (z. B. TP120SD) anschlagen, wenn die Snappy-Einstellung (Parameter Snares On/Off) ausgeschaltet ist.
snrOpOff	Snare Open Rim Off	(1) SNARE	Den freien Rimshot-Bereich des Snare-Drum-Pads (z. B. TP120SD) anschlagen, wenn die Snappy-Einstellung (Parameter Snares On/Off) ausgeschaltet ist.
snrClOff	Snare Closed Rim Off	(1) SNARE	Anschlagen des Randbereichs für den geschlossenen (aufliegenden) Rimshot des Snare-Pads (z. B. TP120SD), wenn die Snappy-Einstellung (Parameter Snares On/Off) ausgeschaltet ist.
tom1Hd	Tom 1 Head	(2) TOM1	Den Fellbereich des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
tom1Rm1	Tom 1 Rim 1	(2) TOM1	Randbereich 1 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
tom1Rm2	Tom 1 Rim 2	(2) TOM1	Randbereich 2 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
:	:	:	:
tom4Hd	Tom 4 Head	(5) TOM4	Den Fellbereich des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
tom4Rm1	Tom 4 Rim 1	(5) TOM4	Randbereich 1 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
tom4Rm2	Tom 4 Rim 2	(5) TOM4	Randbereich 2 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
rideBw	Ride Cymbal Bow	(6) RIDE	Die Ringfläche des Becken-Pads anschlagen.
rideEg	Ride Cymbal Edge	(6) RIDE	Den Randbereich des Becken-Pads anschlagen.
rideCp	Ride Cymbal Cup	(6) RIDE	Den Glockenbereich des Becken-Pads anschlagen.
crash1Bw	Crash Cymbal 1 Bow	(7) CRASH1	Die Ringfläche des Becken-Pads anschlagen.
crash1Eg	Crash Cymbal 1 Edge	(7) CRASH1	Den Randbereich des Becken-Pads anschlagen.
crash1Cp	Crash Cymbal 1 Cup	(7) CRASH1	Den Glockenbereich des Becken-Pads anschlagen.
crash2Bw	Crash Cymbal 2 Bow	(8) CRASH2	Die Ringfläche des Becken-Pads anschlagen.
crash2Eg	Crash Cymbal 2 Edge	(8) CRASH2	Den Randbereich des Becken-Pads anschlagen.
crash2Cp	Crash Cymbal 2 Cup	(8) CRASH2	Den Glockenbereich des Becken-Pads anschlagen.
hhBwOp	Hi-Hat Cymbal Open	(9) HI-HAT	Die Ringfläche des Becken-Pads anschlagen, während es nicht durch das Hi-Hat-Pedal geschlossen ist.
hhEgOp	Hi-Hat Cymbal Edge Open	(9) HI-HAT	Den Randbereich des Becken-Pads anschlagen, während es nicht durch das Hi-Hat-Pedal geschlossen ist.
hhBwCl	Hi-Hat Cymbal Close	(9) HI-HAT	Die Ringfläche des Becken-Pads anschlagen, während es durch das Hi-Hat-Pedal geschlossen ist.
hhEgCl	Hi-Hat Cymbal Edge Close	(9) HI-HAT	Den Randbereich des Becken-Pads anschlagen, während es durch das Hi-Hat-Pedal geschlossen ist.
hhFtCl	Hi-Hat Cymbal Foot Close	(9) HI-HAT	Das Hi-Hat-Pedal mit dem Fuß betätigen und gedrückt halten.
hhSplsh	Hi-Hat Cymbal Foot Splash	(9) HI-HAT	Das Hi-Hat-Pedal betätigen und sofort wieder freigeben.
kick	Kick	(10) KICK	Das Kick-Pad mit dem Fuß betätigen.
pad11	Pad 11	(11) PAD11	Das Snare-Pad oder Tom-Pad anschlagen.
pad12Hd	Pad 12 Head	(12) PAD12	Den Fellbereich des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
pad12Rm1	Pad 12 Rim 1	(12) PAD12	Randbereich 1 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
pad12Rm2	Pad 12 Rim 2	(12) PAD12	Randbereich 2 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
:	:	:	:
pad15Hd	Pad 15 Head	(12) PAD15	Den Fellbereich des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
pad15Rm1	Pad 15 Rim 1	(12) PAD15	Randbereich 1 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.
pad15Rm2	Pad 15 Rim 2	(12) PAD15	Randbereich 2 des Tom-Pads (z. B. TP100) anschlagen.

Klangerzeugungseinheit (Schlagzeug-Sets und Schlagzeug-Voices)

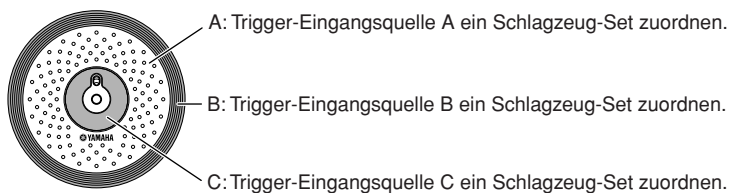
Die Klangerzeugungseinheit ist derjenige Teil des DTXTREME III, der die Schlagzeug-Voice wiedergibt, die der Trigger-Eingangsquelle zugeordnet ist, die das Triggersignal sendet. Durch Zuordnen der einzelnen Schlagzeug-Voices zu den einzelnen Trigger-Eingangsquellen entsteht ein Schlagzeug-Set. Das DTXTREME III enthält insgesamt 40 voreingestellte (Preset-) Schlagzeug-Sets. Schlagzeug-Sets können nach Belieben bearbeitet oder erstellt und dann an bis zu 50 Speicherplätzen für User- (Anwender-) Schlagzeug-Sets im internen Speicher gespeichert oder als maximal 1584 externe Schlagzeug-Sets (16 Banken x 99 Sets = 1584 Sets) auf einem externen USB-Speichergerät gespeichert werden, das an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossen ist.

Das DTXTREME III ist an sich bereits eine umfassende Klangquelle nur mit seinen integrierten Preset-Schlagzeug-Sets. Sie können das Instrument jedoch noch kreativer nutzen, wenn Sie seine interne Struktur verstehen und eigene Schlagzeug-Sets anlegen.

■ Den einzelnen Trigger-Eingangsquellen zugeordnete Schlagzeug-Voices

Sie können ein eigenes Schlagzeug-Set anlegen, indem Sie den einzelnen vom Pad kommenden Trigger-Eingangsquellen, die gewünschten Schlagzeug-Voices zuordnen. Anweisungen hierzu finden Sie auf Seite 61.

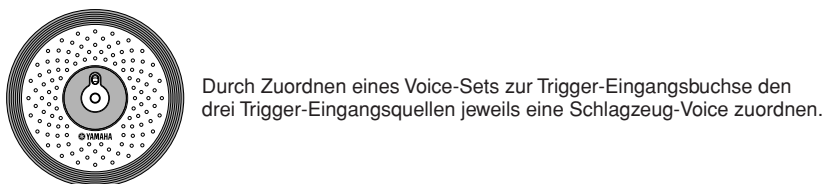
Den einzelnen Trigger-Eingangsquellen Schlagzeug-Voices zuordnen



■ Praktische Voice-Set-Zuordnungen für die einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen

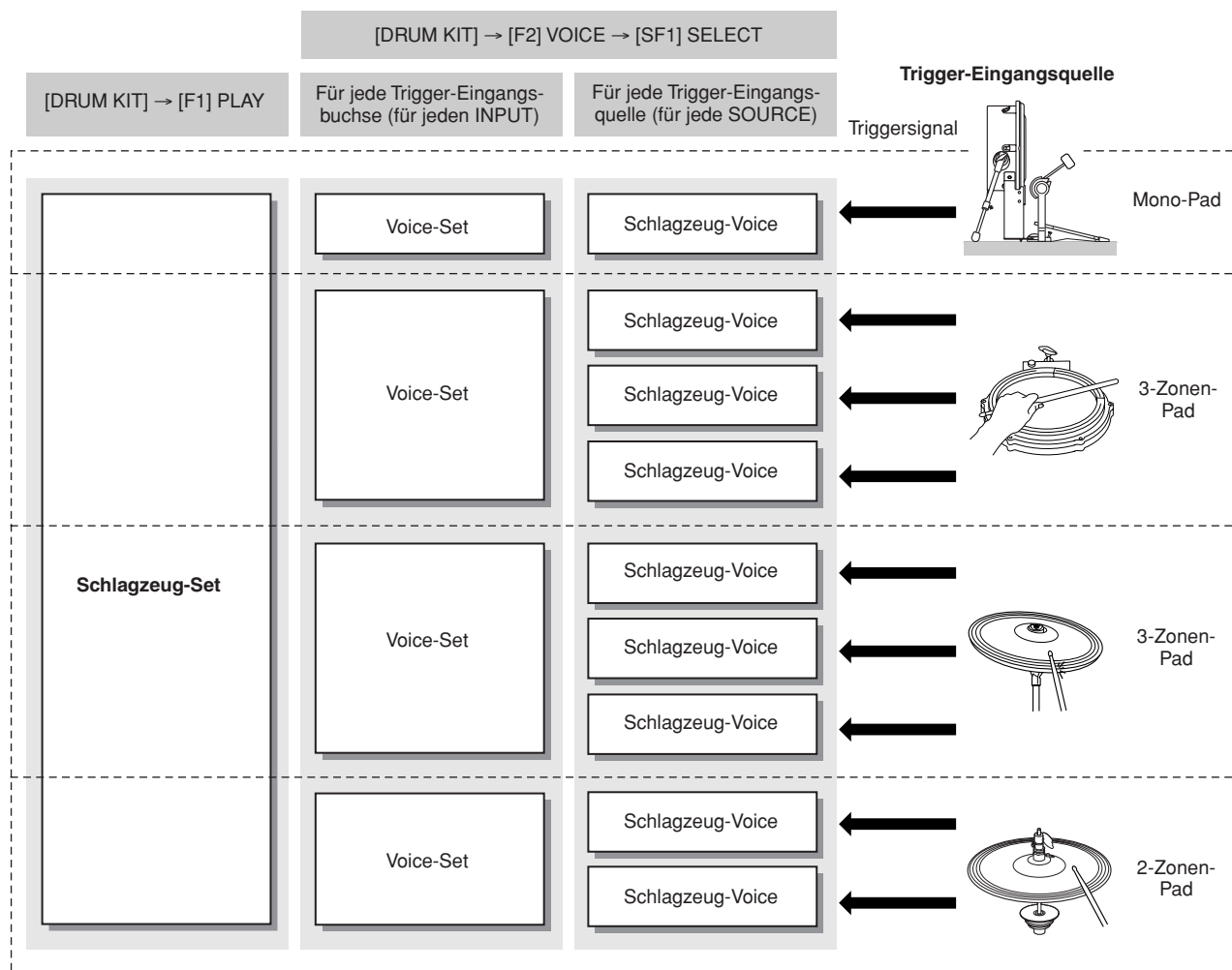
Den einzelnen Trigger-Eingangsquellen Schlagzeug-Voices zuzuordnen, kann zeitintensiv und sogar eine anstrengende, schwierige Aufgabe sein. Deshalb ist das DTXTREME III mit dem Parameter „Voice Set“ (Voice-Einstellung) ausgestattet. Einfach durch Auswählen eines Wertes des Voice-Set-Parameters können Sie die Schlagzeug-Voices allen Trigger-Eingangsquellen zuordnen, die den jeweiligen Trigger-Eingangsbuchsen entsprechen. Anweisungen hierzu finden Sie auf Seite 79.

Den einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen Voice-Sets zuordnen



■ Aus Voice-Sets (Schlagzeug-Voices) bestehende Schlagzeug-Sets

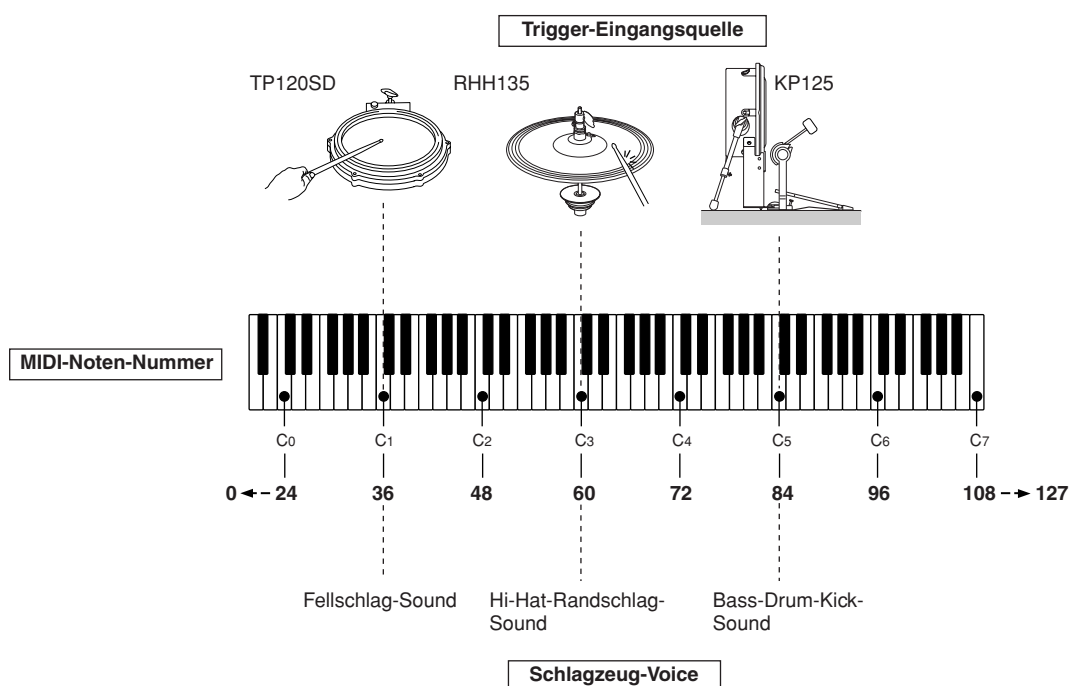
Für viele Instrumentalisten und Komponisten bieten die Preset-Schlagzeug-Sets alle Soundvariationen, die Sie benötigen. Falls Sie jedoch nach etwas anderem suchen oder die Schlagzeug-Sets Ihren Vorstellungen entsprechend anpassen möchten, ändern Sie den Sound, indem Sie den einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen Voice-Sets zuordnen und Ihr eigenes Schlagzeug-Set anlegen. Wenn Sie noch weiter gehen möchten, ändern Sie den Sound und legen ein Schlagzeug-Set an, indem Sie den einzelnen Trigger-Eingangsquellen Schlagzeug-Voices zuordnen.



■ Schlagzeug-Voices und MIDI-Noten-Nummern

Eine wichtige Sache, die man verstehen muss, ist, dass bei Verwendung der Stack/Alternate-Funktion (Seite 86) den MIDI-Noten-Nummern separate Schlagzeug-Voices zugeordnet sind. Während Sie bei der Verwendung anderer Funktionen vielleicht gar nicht auf die MIDI-Noten-Nummern zu achten brauchen, müssen Sie bei Verwendung der Stack/Alternate-Funktion anstelle der Schlagzeug-Voice die MIDI-Noten-Nummer einstellen.

Welche Schlagzeug-Voices des momentan ausgewählten Schlagzeug-Sets den einzelnen MIDI-Noten-Nummern entsprechen, können Sie in dem Display nachsehen, das Sie aufrufen, indem Sie nacheinander [DRUM KIT], [F2] VOICE, [SF1] SELECT auswählen, die SOURCE auf MIDI einstellen und schließlich eine MIDI-Noten-Nummer in der Spalte „NOTE NO“ auswählen. In diesem Display können Sie die der MIDI-Noten-Nummer zugeordnete Schlagzeug-Voice ändern. Das bedeutet, dass Sie die der Trigger-Eingangsquelle (dem Pad) zugeordnete Schlagzeug-Voice ändern können.



In den vorstehenden Beispielen sind die nachstehend aufgelisteten Trigger-Eingangsquellen und Schlagzeug-Voices den MIDI-Noten-Nummern C1, C3 bzw. C5 zugeordnet.

MIDI-Noten-Nummer	Trigger-Eingangsquelle	Schlagzeug-Voice
C1	Fellbereich des TP120SD	Fellschlag-Sound der Snare-Drum
C3	Randbereich des RHH135	Randschlag-Sound der Hi-Hat-Cymbal
C5	KP125	Kick-Sound der Bass-Drum

Sampling

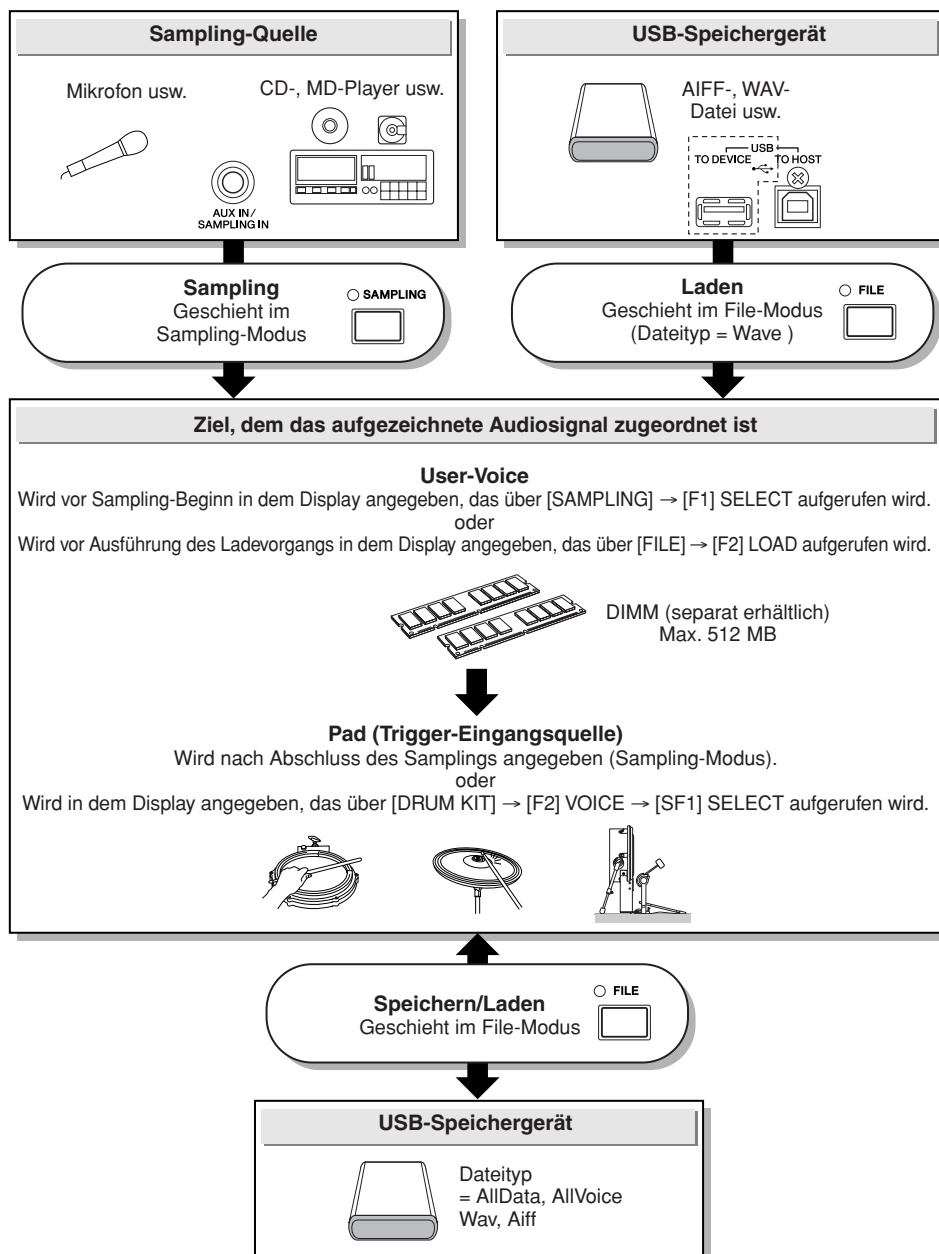
Mit der Sampling-Funktion können Sie Audiosignale wie beispielsweise Gesang und den Sound einer wiedergegebenen CD auf dem DTXTREME III aufzeichnen und diese Sounds durch Anschlagen der Drum-Pads spielen. Das Aufzeichnen von Audiosignalen auf dem DTXTREME III wird als „Sampling“ bezeichnet. Sie können auf dem DTXTREME III Audiosignale nicht nur direkt aufzeichnen, sondern im File-Modus auch vorhandene Audiodaten (im WAV- oder AIFF-Dateiformat) importieren. Dadurch können Sie die Audiodaten verwenden, die Sie mit dem DTXTREME III am Computer aufgenommen und bearbeitet haben. Sobald Sie die Audiodaten aufgenommen oder geladen haben, müssen Sie diese einer User-Voice zuweisen, die im Drum-Kit-Modus ausgewählt wird.

VORSICHT

- Die im Sampling-Modus erzeugten User-Voices sind temporär in den optionalen DIMMs (Seite 76 und 147) gespeichert. Da im DIMM enthaltene Daten beim Ausschalten des Instruments verloren gehen, sollten Sie vor dem Ausschalten stets die durch Aufnahmen, Bearbeitungen und die Verwendung von Jobs erzeugten User-Voices auf einem USB-Speichergerät sichern. Informationen zum Speichervorgang finden Sie auf Seite 54 und 114.

WICHTIG

Um die Sampling-Funktionen des Instruments nutzen zu können, müssen Sie am Instrument DIMM-Speichermodule installieren (separat erhältlich).



■ Trigger-Modus

[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode

Der Trigger-Modus ist beim Sampling eine praktische Funktion, mit der Sie festlegen können, wie die Aufnahme ausgelöst werden soll – manuell oder automatisch, auf der Grundlage des Audiopegels.

● Manuelles Starten der Aufnahme

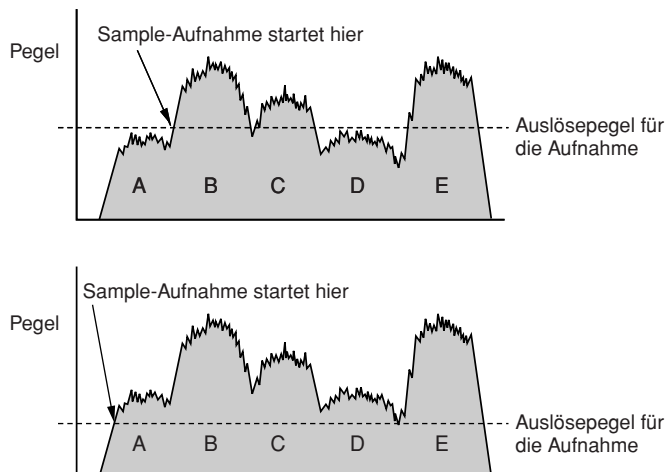
[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode = manual

Unabhängig vom Pegel des Audioeingabesignals beginnt das Sampling sofort, wenn Sie im Sampling-Standby-Display die Taste [F6] START drücken.

● Starten der Aufnahme, wenn das Eingabesignal den Trigger-Level (Auslösepegel) übersteigt

[SAMPLING] → [F6] REC → Trigger Mode = level

Nachdem Sie im Sampling-Setup-Display die Taste [F6] START gedrückt haben, beginnt das Sampling, sobald ein ausreichend starkes Audiosignal empfangen wird. Der Schwellenwert für diesen durch das Audiosignal getriggerten Start wird Trigger-Level genannt (Erklärung in der folgenden Abbildung).



Je höher die Einstellung des Trigger Level ist, desto lauter muss das anliegende Audiosignal sein, um das Sampling zu starten. Ist der Trigger Level andererseits zu niedrig, kann schon ein leises Rauschen für den unbeabsichtigten Beginn des Samplings ausreichend sein.

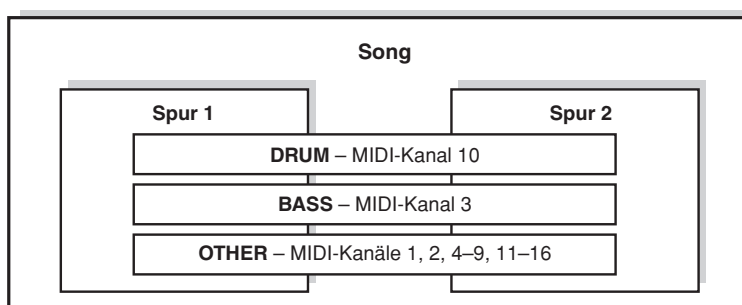
Song

Ein Song besteht aus zwei Sequenzspuren (Spur 1 und 2) und Kopfdaten.

Jede der beiden Sequenzspuren enthält MIDI-Sequenzdaten von 16 MIDI-Kanälen (Kanal 1–16). Die Parts DRUM, BASS und OTHER entsprechen jeweils den MIDI-Kanälen 10 und 3 und den anderen Kanälen. Diese Parts können, gleichgültig, auf welcher Spur sie sich befinden, durch Drücken der Funktionstasten [SF1], [SF2] und [SF3] stummgeschaltet werden.

Die Kopfdaten zu Beginn eines Songs enthalten allgemeine Song-Informationen wie Schlagzeug-Set-Nummer, Tempo und Taktmaß (BEAT) sowie Programmwechsel- und Lautstärkedaten für die einzelnen MIDI-Kanäle. Diese Datentypen werden automatisch an die Klangerzeugungseinheit gesendet, wenn Sie einen Song auswählen.

Wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird, werden diese Daten an die Klangerzeugungseinheit gesendet, damit die Sounds wiedergegeben werden.



HINWEIS

- Sämtliche Preset-Songs sind auf Spur 1 aufgezeichnet.

HINWEIS

- Auch bei ausgeschalteter Taste [SF1] DRUM kann nur der Schlagzeug-Part von Spur 1 stummgeschaltet werden.

Die Wiedergabe kann durch Anschlagen des angegebenen Pads sowie durch Drücken der Taste [▶/■] (Start/Stop) gestartet werden. Die Funktion, mit der Sie die Wiedergabe eines Songs durch Anschlagen des angegebenen Pads starten/stoppen können, wird als „Pad Song“ bezeichnet (Seite 93). Jedes Schlagzeug-Set kann bis zu vier Trigger-Eingangsquellen haben, denen ein Pad Song zugeordnet ist. Einige Preset-Schlagzeug-Sets bieten spezielle Pad-Song-Einstellungen.

Da das DTXTREME III einen Haupt-Song (normalerweise mit der Taste [▶/■] gestartet) und bis zu vier Pad-Songs gleichzeitig spielen kann, können Sie kurze Phrasen wie ein Gitarren-Riff oder einen Bläsersatz spielen, indem Sie Pads anschlagen, während Sie das Schlagzeug-Set zum Haupt-Song spielen.

Die Pad-Song-Einstellungen für die einzelnen Schlagzeug-Sets können in dem über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG aufgerufenen Display vorgenommen werden.

Effekte

Diese Einheit des Synthesizers wendet Effekte auf die Ausgabe der Klangerzeugungseinheit an. Der Klang wird dabei mit anspruchsvoller DSP-Technologie (Digital Signal Processing) verarbeitet und verbessert. Effekte werden in der letzten Phase der Bearbeitung angewendet, in der Sie den Klang beliebig verändern können.

■ Effektstruktur

Die Effekte für das DTXTREME III bestehen aus den folgenden Blöcken.

HINWEIS

- Ausführliche Informationen über die Effekttypen und verwandten Parameter finden Sie auf Seite 70 bzw. 72. Eine vollständige Auflistung der verfügbaren Effekttypen für die einzelnen Effektblöcke finden Sie in der Liste der Effekttypen in der separaten Datenliste.

● Reverb

Die Reverb-Effekte verleihen dem Klang einen warmen Charakter, indem sie die komplexen Reflexionen einer realen Umgebung wie z.B. eines Konzertsaals oder eines engen Musikclubs simulieren. Der Effekttyp des Reverb-Blocks kann für die einzelnen Schlagzeug-Sets in dem über [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT oder [SF3] REVERB aufgerufenen Display ausgewählt werden. Der Effekt dieses Blocks wird auf den Gesamtklang des DTXTREME III angewendet.

● Chorus

Die Chorus-Effekte verwenden verschiedene Arten der Modulationsverarbeitung, darunter Flanger und Phaser, um den Klang in vielerlei Hinsicht zu erweitern. Der Effekttyp des Chorus-Blocks kann für die einzelnen Schlagzeug-Sets in dem über [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT oder [SF4] CHORUS aufgerufenen Display ausgewählt werden. Der Effekt dieses Blocks wird auf den Gesamtklang des DTXTREME III angewendet.

● Variation

Die Effekte dieses Blocks werden nur auf den Sound des aktuellen Schlagzeug-Sets angewendet. Der Effekttyp des Variation-Blocks kann für die einzelnen Schlagzeug-Sets in dem über [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT oder [SF2] VAR aufgerufenen Display ausgewählt werden.

● Insertion A und Insertion B

Die Effekte dieser beiden Blöcke werden nur auf das Audiosignal angewendet, das vom externen Audiogerät oder Mikrofon kommt. Der Effekttyp für Insertion A oder B kann in dem über [UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF3] INS A bzw. [SF4] INS B aufgerufenen Display ausgewählt werden.

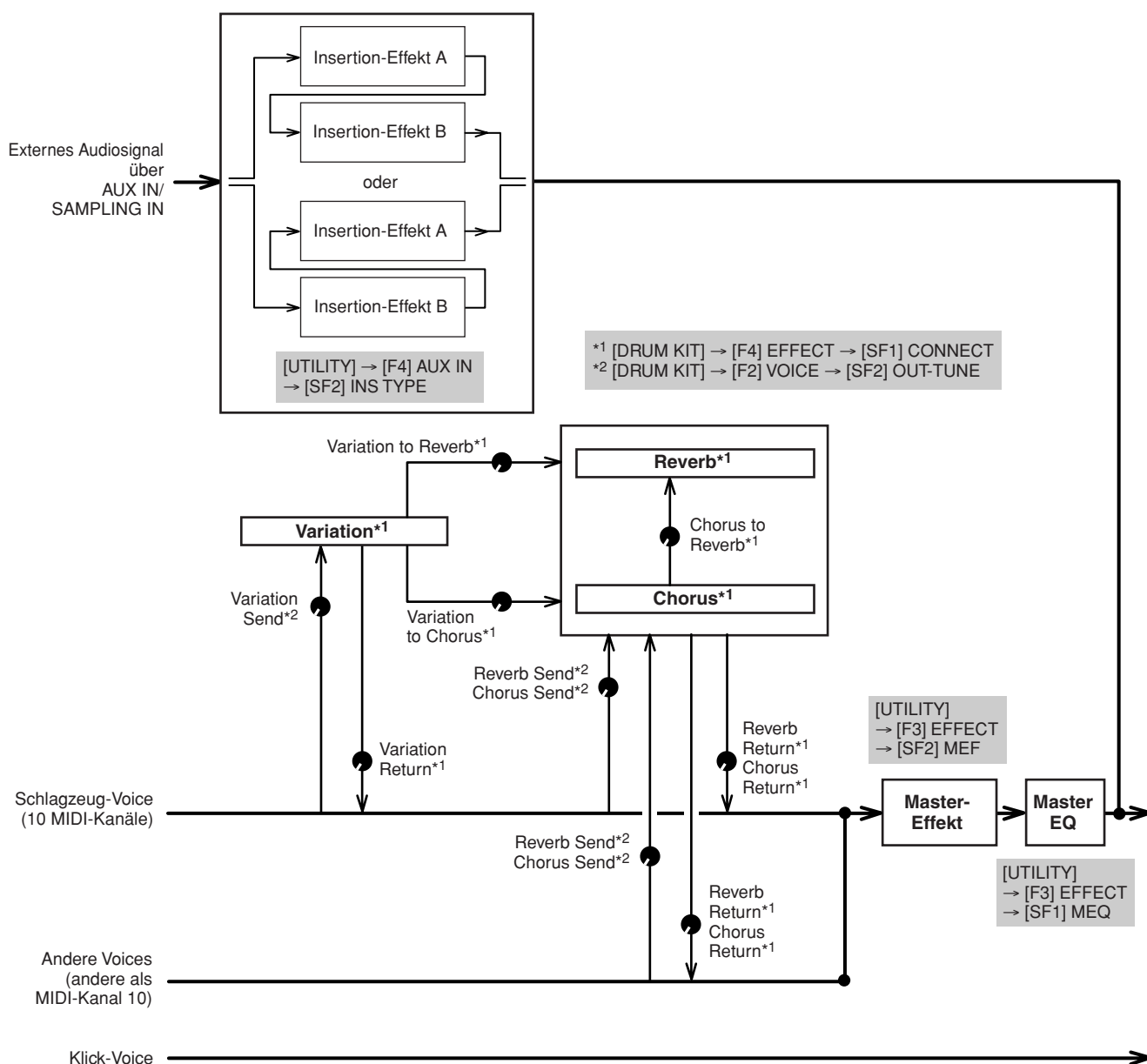
● Master Effect (Gesamt-Effekt)

Diese Einheit wendet Effekte auf das gesamte Stereo-Ausgangssignal aller Sounds an. Der Master-Effekttyp kann in dem über [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF aufgerufenen Display ausgewählt werden.

● Master EQ

Der Master EQ wird auf den Gesamtklang des Instruments (nach den Effekten) angewendet. Der Master EQ kann in dem Display über [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF1] MEQ aufgerufenen Display ausgewählt werden.

■ Effekt-Verschaltungen



Effekttypen und Effektkategorien

Das DTXTREME III bietet eine so große Vielfalt an Effekttypen, dass es schwierig sein kann, den gewünschten Effekttyp unter der großen verfügbaren Anzahl herauszufinden. Deshalb sind sämtliche Effekttypen in praktische Effektkategorien eingeteilt.

In diesem Abschnitt werden die Effektkategorien und Effekttypen beschrieben. Die unten beschriebene Liste der Effekttypen für jede Kategorie enthält die Spalten: REV (Reverb), CHO (Chorus), VAR (Variation), INS (Insertion) und MEF (Master-Effekt). Die in diesen Spalten angezeigten Markierungen bedeuten, dass der Effekttyp in jedem Block verfügbar ist. Diese Effekttypen (mit den in jeder Liste angezeigten Markierungen) können über die Bedienelemente abgerufen werden.

■ COMPRESSOR & EQ

Ein Kompressor ist ein Effekt, der meistens zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Angleichung von Lautstärkeunterschieden) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird der Dynamikumfang komprimiert, so dass laute Passagen leiser und leise Passagen lauter geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d. h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, dichter Klang mit durchschnittlich höherem Pegel. Kompression kann auch benutzt werden, um das Ausklingen (Sustain) von E-Gitarren zu verlängern, um die Lautstärkeunterschiede des Gesangs auszugleichen, oder um Schlaginstrumente oder eine ganze Schlagzeugspur lauter mischen zu können.

Effekttyp	VAR	INS	MEF	Beschreibung
COMPRES-SOR	✓	✓	✓	Historischer Kompressions-Sound.
CLASSIC COMPRES-SOR	✓	✓	–	Herkömmlicher Kompressor-Typ.
MULTI BAND COMP	✓	✓	✓	3-Band-Kompressor.
EQ	✓	✓	–	Historischer, parametrischer 5-Band-EQ.
HARMONIC ENHANCER	✓	✓	–	Fügt dem Eingangssignal neue Harmonien hinzu, um den Klang hervorzuheben.

■ LO-FI

Dieser Effekt verschlechtert absichtlich die Audioqualität des Eingangssignals mittels mehrerer Methoden einschließlich Verringerung der Sampling-Frequenz.

Effekttyp	VAR	INS	MEF	Beschreibung
LO-FI	✓	✓	✓	Verschlechtert die Audioqualität des Eingangssignals, um einen Low-Fidelity-Klang zu erreichen.
NOISY	✓	✓	–	Fügt dem aktuellen Klang Rauschen hinzu.
DIGITAL TURNTABLE	✓	✓	–	Simuliert das Rauschen, die Kratzer und Sprünge einer Vinylschallplatte.

■ FLANGER & PHASER

Der Flanger erzeugt einen „rotierenden“, metallischen Klang. Der Phaser moduliert die Phase zyklisch, um den Klang bewegter und lebhafter zu machen.

Effekttyp	VAR	INS	CHO	Beschreibung
FLANGER	✓	✓	✓	Historischer Flanger-Sound.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	✓	Herkömmlicher Flanger-Typ.
TEMPO FLANGER	✓	✓	✓	Tempo-synchronisierter Flanger.
DYNAMIC FLANGER	✓	✓	–	Dynamisch gesteuerter Flanger.
PHASER MONO	✓	✓	✓	Historischer Mono-Phaser.
PHASER STEREO	✓	✓	✓	Historischer Stereo-Phaser.
TEMPO PHASER	✓	✓	✓	Tempo-synchronisierter Phaser.
DYNAMIC PHASER	✓	✓	–	Dynamisch gesteuerte Phasenverschiebung.

■ DISTORTION

Dieser Effekttyp wird hauptsächlich für Gitarre verwendet und fügt dem Klang durch starke Übersteuerung Verzerrungen hinzu.

Effekttyp	VAR	INS	Beschreibung
AMP SIMULATOR 1	✓	✓	Simulation eines Gitarrenverstärkers.
AMP SIMULATOR 2	✓	✓	Simulation eines Gitarrenverstärkers.
COMP DISTORTION	✓	✓	Da in der ersten Stufe eine Kompression enthalten ist, die die Schwankungen im Eingangspegel kompensiert, wird eine stetigere Verzerrung erzeugt.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Die Effekte Kompressor, Verzerrung und Verzögerung sind in Reihe geschaltet.

■ WAH

Dieser Effekt moduliert zyklisch die Klanghelligkeit (Grenzfrequenz eines Filters). Auto Wah moduliert den Klang per LFO, Touch Wah moduliert den Klang über die Lautstärke (Note-On-Velocity) und Pedal Wah moduliert den Klang per Pedalregelung.

Effekttyp	VAR	INS	Beschreibung
AUTO WAH	✓	✓	Moduliert den Klang per LFO.
TOUCH WAH	✓	✓	Moduliert den Klang über die Lautstärke (Note-On-Velocity).

■ REVERB

Der Halleffekt bzw. Nachhall ist die Schallenergie, die in einem Raum weiterhin erklingt (verhallt), nachdem die Schallquelle verstummt ist. Anders als das Echo ist Hall der diffuse Klanganteil von Wänden, Boden und Decke, die den direkten Klang begleiten. Die Klangeigenschaften dieses indirekten Schalls hängen von der Raumgröße und -form ab, sowie von den Materialien und Möbeln im Raum. Reverb-Effekttypen verwenden Techniken der digitalen Signalverarbeitung, mit denen diese Eigenschaften nachgebildet werden.

Effekttyp	VAR	INS	REV	CHO	Beschreibung
REV-X HALL	–	–	✓	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals mit der REV-X-Technik emuliert.
R3 HALL	–	–	✓	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals mit einem Algorithmus emuliert, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde.
SPX HALL	✓	✓	✓	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals emuliert und aus dem SPX1000 von Yamaha abgeleitet wurde.
REV-X ROOM	–	–	✓	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit der REV-X-Technik emuliert.
R3 ROOM	–	–	✓	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit einem Algorithmus emuliert, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde.
SPX ROOM	✓	✓	✓	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums emuliert und aus dem SPX1000 von Yamaha abgeleitet wurde.
R3 PLATE	–	–	✓	–	Ein Halleffekt, der den Nachhall einer metallenen Hallplatte mit einem Algorithmus emuliert, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde.
SPX STAGE	✓	✓	✓	–	Ein Halleffekt, der für die Verbesserung des Klanges von Soloinstrumenten konzipiert ist, abgeleitet aus dem SPX1000 von Yamaha.
SPACE SIMULATOR	–	–	✓	–	Halleffekt, bei dem Sie die Raumgröße durch Angabe von Breite, Höhe und Tiefe bestimmen können.
EARLY REFLECTION	✓	✓	–	✓	Bei diesem Effekt werden die Hallkomponenten der ersten Reflexionen des Schalls isoliert.

■ CHORUS

Je nach Chorus-Typ und der eingestellten Parameter wirkt der Sound hierdurch „breiter“, als ob mehrere gleiche Instrumente zusammen spielen, oder die Voice erhält mehr Wärme und Tiefe.

Effekttyp	VAR	INS	CHO	Beschreibung
G CHORUS	✓	✓	✓	Dieser Chorus-Effekt liefert eine vollere und komplexere Modulation als ein herkömmlicher Chorus.
2 MODULATOR	✓	✓	✓	Dieser Chorus-Effekt besteht aus Tonhöhen- und Amplitudenmodulation.
SPX CHORUS	✓	✓	✓	Dieser Effekt verwendet einen Dreiphasen-LFO (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator), um dem Klang Modulation und Räumlichkeit hinzuzufügen.
SYMPHONIC	✓	✓	✓	Eine mehrstufige Version der SPX-CHORUS-Modulation.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	✓	Choreffekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines leicht höhenverschobenen Sounds.

■ TREMOLO & ROTARY

Der Tremolo-Effekt moduliert die Lautstärke zyklisch. Der Rotary-Speaker-Effekt fügt dem Klang den Vibrato-Effekt eines Leslie-Kabinetts hinzu (eines sich drehenden Lautsprechers).

Effekttyp	VAR	INS	Beschreibung
AUTO PAN	✓	✓	Bewegt den Klang zyklisch hin und her zwischen links und rechts bzw. vorne und hinten.
TREMOLO	✓	✓	Moduliert zyklisch die Lautstärke.
ROTARY SPEAKER	✓	✓	Simulation eines rotierenden Lautsprechers (Leslie-Effekt).

■ DELAY

Ein Effekt (bzw. ein Effektgerät), der/das ein Audiosignal verzögern kann, um Umgebungs- oder Rhythmusseffekte zu erzielen.

Effekttyp	CHO	VAR	INS	MEF	Beschreibung
CROSS DELAY	✓	✓	✓	–	Das Feedback der beiden verzögerten Signale wird über Kreuz geführt.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	✓	–	Zum Tempo synchronisiertes Überkreuz-Delay.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	✓	–	Zum Tempo synchronisiertes Mono-Delay.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	✓	–	Zum Tempo synchronisiertes Mono-Delay.
CONTROL DELAY	–	✓	✓	–	Delay, bei dem die Delay-Zeit in Echtzeit steuerbar ist.
DELAY LR	✓	✓	✓	–	Erzeugt zwei verzögerte Klänge: L und R.
DELAY LCR	✓	✓	✓	–	Erzeugt drei verzögerte Klänge: L, R und C (Mitte).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	✓	Erzeugt zwei verzögerte Klänge in stereo: L und R.

■ TECH

Dieser Effekt ändert radikal die Klangeigenschaften mittels eines Filters und Modulation.

Effekttyp	VAR	INS	MEF	Beschreibung
RING MODULATOR	✓	✓	✓	Ein Effekt, der die Tonhöhe durch Anwendung einer Amplitudenmodulation auf die Eingangsfrequenz verändert.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	✓	–	Dynamisch gesteuerte Ringmodulation.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	✓	Dynamisch gesteuerter Filter.
AUTO SYNTH	✓	✓	–	Verarbeitet das Eingangssignal zu einem synthesizerartigen Sound.
ISOLATOR	✓	✓	✓	Steuert den Pegel eines bestimmten Frequenzbandes des Eingangssignals.
SLICE	✓	✓	✓	Unterteilt den Voice-Klang in separate Segmente, um spezielle Rhythmusseffekte zu erzielen.
TECH MODULATION	✓	✓	–	Fügt eine einzigartige Modulation hinzu, die der Ringmodulation ähnelt.

■ MISC (Verschiedenes)

Diese Kategorie enthält Effekttypen, die nicht in den anderen Kategorien enthalten sind.

Effekttyp	VAR	INS	Beschreibung
TALKING MODULATOR	✓	✓	Fügt dem Eingangssignal einen Vokalklang hinzu.
PITCH CHANGE	✓	✓	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.

REV-X

REV-X ist ein Hallalgorithmus, der von Yamaha entwickelt wurde. Dieser liefert einen vollen Hallklang mit hoher Dichte in höchster Klangqualität, mit weichem Ausklingen und eindrucksvoller Basisbreite und Tiefe, die gemeinsam zur Erweiterung des Originalklanges beitragen. Das DTXTREME III bietet zwei Sorten von REV-X-Effekten: REV-X Hall (Saal) und REV-X Room (Raum).

Effektparameter

Jeder dieser Effektypen hat Parameter, die festlegen, wie der Effekt auf den Klang angewendet wird. Viele Klangvariationen können aus einem einzigen Effektyp durch Einstellung dieser Parameter gewonnen werden. Näheres über die Effektparameter finden Sie weiter unten.

■ Voreinstellungen (Presets) der Effektparameter

Für die Parameter jedes Effektyps gibt es Presets als Vorlage, die im Display Effect Type ausgewählt werden können. Um den gewünschten Effektklang zu erhalten, probieren Sie zunächst eines der Presets aus, das Ihren Vorstellungen nahe kommt, und ändern Sie dann die Parameter wie gewünscht.

■ Effektparameter

HINWEIS

- Einige der folgenden Parameter erscheinen auch in anderen Effektypen gleichen Namens, haben jedoch je nach Effektyp andere Funktionen. Für solche Parameter werden zwei oder drei verschiedene Beschreibungen gegeben.

Parameter-name	Beschreibung
AEGPhs	Erzeugt einen Versatz der Phase des AEG.
AMDepth	Bestimmt die Stärke der Amplitudenmodulation.
AMInvR	Bestimmt die Phasenlage der Amplitudenmodulation für den Kanal R.
AmpType	Wählt den zu simulierenden Verstärkertyp.
AMSpeed	Bestimmt die Geschwindigkeit der Amplitudenmodulation.
AMWave	Bestimmt die Wellenform der Amplitudenmodulation.
Analog	Fügt dem Klang die Eigenschaften eines analogen Flangers hinzu.
AtkOfst	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen eines Pads (oder einer Taste) und dem Einsetzen des Wah-Effekts.
AtkTime	Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Envelope Followers fest.
Attack	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen eines Pads (oder einer Taste) und dem Einsetzen des Kompressor-effekts.
BitAsgn	Bestimmt, in welchem Maß die Wortbreite auf den Klang angewendet wird. Beeinflusst die Auflösung des Klanges.
Bottom*1	Bestimmt den Minimalwert des Wah-Filters.
ClickDensity	Hier wird die Frequenz festgelegt, mit welcher der Klick erklingt.
ClickLvl	Bestimmt die Lautstärke des Klickgeräuschs.
Color*2	Bestimmt die festgelegte Phase der Modulation.
CommonRel	Dies ist einer der Parameter des Multi Band Comp, der die Zeitspanne zwischen dem Loslassen einer Taste und dem Ende der Wirkung des Kompressor-effekts bestimmt.
Compres	Bestimmt den Minimalpegel, ab dem der Kompressor wirksam wird.
CtrType	Dies ist einer der Parameter, die den Verzögerungseffekt steuern. In der Einstellung „Normal“ wird der Delay-Effekt immer auf den Klang angewendet. In der Einstellung „Scratch“ wird der Delay-Effekt nicht angewendet, wenn Delay Time und Delay Time Offset auf „0“ gestellt sind.
Decay	Steuert das Ausklingen des Hallsignals.
Delay	[Für TEMPO DELAY MONO, TEMPO DELAY STEREO] Bestimmt die Verzögerung des Klanges in Notenwerten. Dies ist nützlich beim Einstellen rhythmischer Verzögerungen, die zum Timing der Musik passen. [Für TEC-Effekte, CONTROL DELAY] Bestimmt die Verzögerungszeit.

Parameter-name	Beschreibung
DelayC	Bestimmt die Delay-Zeit für den mittleren Kanal.
DelayL	Bestimmt die Delay-Zeit für den linken Kanal.
DelayL>R	Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Moment der Signaleingabe am Kanal L und dem Moment der Signalausgabe am Kanal R.
DelayOfstR	Stellt die Verzögerungszeit für den Kanal R als Versatzwert ein.
DelayR	Bestimmt die Delay-Zeit für den rechten Kanal.
DelayR>L	Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Moment der Signaleingabe am Kanal R und dem Moment der Signalausgabe am Kanal L.
Density	[Für REVERB-Effekte mit Ausnahme von EARLY REFLECTION] Bestimmt die Halldichte. [Für EARLY REFLECTION] Bestimmt die Reflektionsdichte.
Depth	[Für FLANGER] Bestimmt die Amplitude der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Delay-Modulation steuert. [Für PHASER MONO, PHASER STEREO] Bestimmt die Amplitude der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert. [Für SPACE SIMULATOR] Bestimmt die Tiefe des simulierten Raums.
Detune	Legt den Grad der Tonhöhenverstimmung fest.
Device	Wählt das Gerät aus, mit dem die Klangverzerrung verändert werden soll.
Diffuse	[Für TEMPO PHASER, EARLY REFLECTION] Bestimmt die Breite (Verteilung) des ausgewählten Effekts. [Für REVERB-Effekte mit Ausnahme von EARLY REFLECTION] Bestimmt die Breite (Verteilung) des Reverb-Effekts.
Directn	Bestimmt die Richtung der Modulation, die durch den Envelope Follower gesteuert wird.
Div.Lvl	Bestimmt den Minimalpegel der Anteile, die mittels des Slice-Effekts extrahiert wurden.
DivFreqH	Legt die obere der beiden Frequenzen fest, mit denen das Gesamtsignal in drei Bänder aufgeteilt wird.
DivFreqL	Legt die untere der beiden Frequenzen fest, mit denen das Gesamtsignal in drei Bänder aufgeteilt wird.
DivideType	Bestimmt, wie der Klang (die Wellenform) durch die Notendauer zerteilt wird. Dies ist nützlich beim Einstellen rhythmischer Effekte, die zum Timing der Musik passen.
DlyLvl	Legt die Lautstärke des verzögerten Klanges fest.
DlyLvlC	Bestimmt den Pegel des verzögerten Klanges für den mittleren Kanal.
DlyMix	Legt den Mischpegel des verzögerten Klanges fest.
DlyOfst	Bestimmt den Versatzwert der verzögerten Modulation.
DlyTrnsit	Bestimmt die Geschwindigkeit (Rate), mit der die Delay-Zeit vom aktuellen Wert zum neuen Wert wechselt.
Drive	[Für HARMONIC ENHANCER, TALKING MODULATOR] Legt fest, in welchem Maß der Enhancer oder Talking Modulator angewendet wird. [Für NOISY, SLICE] Bestimmt die Stärke und den Klangcharakter des Distortion-Effekts.
DriveHorn	Bestimmt den Modulationsanteil, der durch die Hornrotation erzeugt wird.
DriveRotor	Bestimmt den Modulationsanteil, der durch die Drehung des Rotors (vor dem Tieftonlautsprecher) erzeugt wird.
Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
DryLPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Direktsignal.
DryLvl	Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges).
DryMixLvl	Bestimmt den Pegel des Direktklanges (des unverarbeiteten Klanges).
DrySndNoise	Bestimmt den Pegel des Direktanteils, der zum Noise-Effekt gesendet wird.
DyLvlOfs	Bestimmt den Versatzwert, der dem Ausgang des Envelope Follower hinzugefügt wird.

Parameter-name	Beschreibung
DyThreshLvl	Legt den Minimalpegel fest, bei dem der Envelope Follower beginnt.
Edge	Stellt die Kurve ein, die bestimmt, wie der Klang verzerrt wird.
Emphasi	Legt eine Frequenzgangänderung für das obere Frequenzband fest.
EQ1Freq	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des EQ1 (Bass-Kuhschwanz).
EQ1Gain	Bestimmt die Pegelverstärkung des EQ1 (Bass-Kuhschwanz).
EQ2Freq	Legt die Mittenfrequenz des EQ2 fest.
EQ2Gain	Bestimmt die Pegelverstärkung des EQ2.
EQ2Q	Bestimmt die Güte (Q) des EQ2.
EQ3Freq	Legt die Mittenfrequenz des EQ3 fest.
EQ3Gain	Bestimmt die Pegelverstärkung des EQ3.
EQ3Q	Bestimmt die Güte (Q) des EQ3.
EQ4Freq	Legt die Mittenfrequenz des EQ4 fest.
EQ4Gain	Bestimmt die Pegelverstärkung des EQ4.
EQ4Q	Bestimmt die Güte (Q) des EQ4.
EQ5Freq	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des EQ5 (Höhen-Kuhschwanz).
EQ5Gain	Bestimmt die Pegelverstärkung des EQ5 (Höhen-Kuhschwanz).
EQFreq	Bestimmt die Mittenfrequenzen für die einzelnen Frequenzbänder des EQ.
EQGain	Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung für die einzelnen Frequenzbänder des EQ.
EQWidth	Bestimmt die Bandbreite des EQ-Bandes.
ER/Rev	Bestimmt das Pegelverhältnis zwischen Frühreflektion und Hallsignal.
F/RDpth	Dieser Auto-Pan-Parameter (verfügbar, wenn PAN Direction auf „L turn“ und „R turn“ gestellt ist) bestimmt den Anteil der F/R-Verteilung (Front/Rear: Vorne/Hinten).
FBHiDmp	Legt fest, wie die Höhen im Feedback-Signal abfallen.
FBHiDmR	Bestimmt das Abklingverhalten der Höhen für den Kanal R als Versatzwert.
FBLevel	[Für CHORUS-Effekte, DELAY-Effekte, TECH-Effekte, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER, DYNAMIC FLANGER, COMP DISTORTION DELAY] Bestimmt den Feedback-Pegel, der vom Delay zurück zum Eingang geführt wird. [Für TEMPO PHASER, DYNAMIC PHASER] Bestimmt den Feedback-Pegel, der vom Delay zurück zum Eingang geführt wird. [Für REVERB-Effekte] Legt den Feedback-Pegel der Anfangsverzögerung fest.
FBLvl1	Legt den Feedback-Pegel des verzögerten Sounds für den ersten Effektblock fest.
FBLvl2	Legt den Feedback-Pegel des verzögerten Sounds für den zweiten Effektblock fest.
FBLvlR	Stellt den Feedback-Pegel für den Kanal R als Versatzwert ein.
FBTime	Bestimmt die Verzögerungszeit des Feedbacks.
FBTime1	Bestimmt die Verzögerungszeit des ersten Feedbacks.
FBTime2	Bestimmt die Verzögerungszeit des zweiten Feedbacks.
FBTimeL	Bestimmt die Verzögerungszeit des Feedbacks für den linken Kanal.
FBTimeR	Bestimmt die Verzögerungszeit des Feedbacks für den rechten Kanal.
Feedback	Bestimmt den Pegel des Signals vom Effektblock, der zu dessen Eingang zurückgeführt wird.
Fine1	Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe für den ersten Effektblock.
Fine2	Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe für den zweiten Effektblock.
FltType	[Für LO-FI] Bestimmt den Typ der Klangeigenschaften. [Für DYNAMIC FILTER] Stellt den Filtertyp ein.

Parameter-name	Beschreibung
GateTime	Bestimmt die Gate Time (Torzeit) des zerteilten Abschnitts (Slice).
H.Freq	Legt die Mittenfrequenz des High-EQ-Bandes (Höhen) fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.
H.Gain	Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des oberen EQ-Bands (HIGH).
Größe	Bestimmt die Höhe des simulierten Raums.
HiAtk	Bestimmt die Zeitdauer von dem Moment, in dem eine Note gespielt wird bis zu dem Moment, in dem der Kompressor auf das obere Frequenzband angewendet wird.
HiGain	Bestimmt den Ausgangspegel für das obere Frequenzband.
HiLvl	Bestimmt den Pegel des oberen Frequenzbandes.
HiMute	Schaltet die Stummschaltung des oberen Frequenzbandes ein/aus.
HiRat	[Für MULTI BAND COMP] Bestimmt das Kompressionsverhältnis des oberen Frequenzbandes.
HiRat	[Für REVERB-Effekte] Stellt die Resonanz des oberen Frequenzbandes ein.
HiTh	Bestimmt den minimalen Eingangspegel, ab dem der Effekt auf die Höhen angewendet wird.
HornF	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Horns, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „fast“ gestellt ist.
HornS	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Horns, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „slow“ gestellt ist.
HPF	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters (englisch: high pass filter).
InitDly	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Direktsignal und den ersten Reflexionen.
InitDly1	Bestimmt die Verzögerungszeit für den ersten Effekblock.
InitDly2	Bestimmt die Verzögerungszeit für den zweiten Effekblock.
InitDlyL	Bestimmt die Verzögerungszeit für den linken Kanal.
InitDlyR	Bestimmt die Verzögerungszeit für den rechten Kanal.
InpLvl	Bestimmt den Eingangspegel.
InpMode	Wählt Mono- oder Stereobetrieb für das Eingangssignal.
InpSelect	Wählt einen Eingang aus.
L.Freq	Legt die Mittenfrequenz des Low-EQ-Bandes (Bässe) fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.
L.Gain	Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des unteren EQ-Bands (LOW).
L/RDiffuse	Bestimmt die Breite (Verteilung) des Klanges.
L/RDpth	Bestimmt die Stärke des L/R-Pan-Effekts.
Lag	Bestimmt die zusätzliche Verzögerung, die dem verzögerten Klang hinzugefügt wird, und wird als Notenlänge angegeben. Dies ist nützlich beim Einstellen rhythmischer Effekte, die zum Timing der Musik passen.
LFODpth	[Für CHORUS-Effekte, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Bestimmt die Stärke der Modulation. [Für TEMPO PHASER] Bestimmt die Stärke der Phasenmodulation.
LFOPhDiff	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform.
LFOPhRst	Bestimmt, wie die Anfangsphasenlage des LFO zurückgesetzt wird.
LFOSpeed	[Für CHORUS-Effekte, TREMOLO, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Bestimmt die Frequenz der Modulation. [Für TEMPO PHASER] Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit über die Notenlänge. Dies ist nützlich beim Einstellen rhythmischer Effekte, die zum Timing der Musik passen. [Für AUTO PAN] Bestimmt die Frequenz des Auto Pan.

Parameter-name	Beschreibung
LFOWave	[Für CLASSIC FLANGER, RING MODULATOR] Wählt die Wellenform der Modulation aus. [Für AUTO WAH] Wählt die Wellenform aus: Sinus oder Rechteck. [Für AUTO PAN] Legt die Panoramakurve fest.
Livenss	Bestimmt die Abklingeigenschaften der ersten Reflexionen.
LowAtk	Bestimmt die Zeitdauer von dem Moment, in dem eine Note gespielt wird bis zu dem Moment, in dem der Kompressor auf das untere Frequenzband angewendet wird.
LowGain	Legt die Anhebung/Absenkung des unteren Frequenzbandes fest.
LowLvl	Legt den Ausgangspegel des unteren Frequenzbandes fest.
LowMute	Legt fest, ob das untere Frequenzband ein- oder ausgeschaltet ist.
LowRat	[Für MULTI BAND COMP] Bestimmt das Kompressionsverhältnis des unteren Frequenzbandes.
LowRat	[Für REVERB-Effekte] Bestimmt das Hallverhältnis des unteren Frequenzbandes.
LowTh	Bestimmt den minimalen Eingangspegel, ab dem der Effekt auf die Tiefen angewendet wird.
LPF	Legt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters fest.
LPFReso	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Eingangssignal.
M.Freq	Legt die Arbeitsfrequenz des Mid-EQ-Bandes fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.
M.Gain	Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des mittleren EQ-Bands (MID).
M.Width	Bestimmt die Bandbreite des Mitten-EQ-Bandes.
Manual	[Für FLANGER] Bestimmt den Versatzwert der verzögerten Modulation. [Für PHASER MONO, PHASER STEREO] Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
MicAngl	Bestimmt den L/R-Winkel des Mikrofons.
MidAtk	Bestimmt die Zeitdauer von dem Moment, in dem eine Note gespielt wird bis zu dem Moment, in dem der Kompressor auf das mittlere Frequenzband angewendet wird.
MidGain	Legt die Anhebung/Absenkung des mittleren Frequenzbandes fest.
MidLvl	Legt den Ausgangspegel des mittleren Frequenzbandes fest.
MidMute	Schaltet die Stummschaltung des mittleren Frequenzbandes ein/aus.
MidRat	Bestimmt das Kompressionsverhältnis des mittleren Frequenzbandes.
MidTh	Bestimmt den minimalen Eingangspegel, ab dem der Effekt auf die Mitten angewendet wird.
Mix	Bestimmt die Lautstärke des Effektklanges.
MixLvl	Bestimmt den Pegel des Effektanteils, der zum Direktsignal hinzugemischt wird.
ModDpth	Bestimmt die Stärke der Modulation.
ModDptR	Bestimmt die Stärke der Modulation für den Kanal R als Versatzwert.
Modus	Bestimmt den Phaser-Typ, bzw. genauer den Faktor zur Formung des Phaser-Effekts.
ModFB	Bestimmt den Feedback-Pegel der Modulation.
ModGain	Bestimmt die Stärke der Modulation.
ModLPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das modulierte Signal.
ModLPFReso	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das modulierte Signal.
ModMix	Bestimmt das Mischverhältnis des modulierten Elements.
ModPh	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform.

Parameter-name	Beschreibung
ModSpd	Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit.
ModWave	Wählt die Wellenform der Modulation aus.
MoveSpeed	Bestimmt, wie lange es dauert, bis der Klang vom aktuellen Zustand zu dem mit dem Parameter Vowel eingestellten Klang übergeht.
NoiseQ	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Rauschsignal.
NoisLPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Rauschsignal.
NoisLvl	Bestimmt den Rauschpegel.
NoisModDpt	Bestimmt die Stärke der Rauschmodulation.
NoisModSpd	Bestimmt die Geschwindigkeit der Rauschmodulation.
NoisTon	Bestimmt den Klang des Rauschsignals.
On/Off	Schaltet den Isolator ein oder aus.
OSCFrqCors	Bestimmt die Frequenz für die Modulation der zugeführten Welle.
OSCFrqFine	Feineinstellung der Frequenz für die Modulation der zugeführten Welle.
OutGain	Legt die Pegelverstärkung fest.
OutLvl	Legt den Ausgangspegel fest.
OutLvl1	Bestimmt den Ausgangspegel für den ersten Effekblock.
OutLvl2	Bestimmt den Ausgangspegel für den zweiten Effekblock.
Output	Legt den Ausgangspegel fest.
OverDr	Bestimmt die Stärke und den Klangcharakter des Distortion-Effekts.
Pan1	Legt die Stereo-Panoramaposition für den ersten Effekblock fest.
Pan2	Legt die Stereo-Panoramaposition für den zweiten Effekblock fest.
PanAEGLvl	Dieser Parameter des Slice-Effekts bestimmt den minimalen Pegel des AEG, der dem panoramagesteuerten Klang zugewiesen wird.
PanAEGType	Dieser Parameter des Slice-Effekts bestimmt den Typ des AEG, der dem panoramagesteuerten Klang zugewiesen wird.
PanDirectn	Bestimmt den Typ des Auto Pan.
PanDpth	Bestimmt die Stärke des Pan-Effekts.
PanType	Bestimmt den Pan-Typ.
PhShiftOfst	Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
Pitch1	Bestimmt die Tonhöhe in Halbtonschritten für den ersten Effekblock.
Pitch2	Bestimmt die Tonhöhe in Halbtonschritten für den zweiten Effekblock.
PMDepth	Bestimmt die Stärke der Tonhöhenmodulation.
Pre-LPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters vor der Modulation.
PreLPFReso	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Eingangssignal.
PreModHPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters vor der Modulation.
Presenc	Dieser Parameter des Gitarrenverstärker-Effekts steuert den Höhenanteil.
Ratio	Bestimmt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts.
RelCurv	Legt die Loslasskurve des Envelope Followers fest.
Release	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Loslassen einer Taste oder dem Ende eines Klanges und dem Ende der Wirkung des Kompressoreffekts.
RelTime	Legt die Loslasszeit des Envelope Followers fest.
Reso	Bestimmt die Resonanz des Filters.
ResoOfst	Bestimmt die Resonanz als Versatzwert.
RevDly	Bestimmt die Verzögerungszeit zwischen den Frühreflexionen und dem Nachhall.
RevTime	Bestimmt die Hallzeit.
RoomSize	Legt die Raumgröße fest.

Parameter-name	Beschreibung
Rotor/Horn	Bestimmt das Lautstärkeverhältnis zwischen Horn und Rotor.
RotorF	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Rotors, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „fast“ gestellt ist.
RotorS	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Rotors, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „slow“ gestellt ist.
Sens	[Für FLANGER&PHASER-Effekte, TECH-Effekte] Bestimmt die Empfindlichkeit der auf die Eingangsänderung angewendeten Modulation. [Für TOUCH WAH] Bestimmt die Empfindlichkeit der auf die Eingangsänderung angewendeten Änderung des Wah-Filters.
S-FTmHorn	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Horns von der aktuellen Geschwindigkeit (langsam oder schnell) zu einer anderen Geschwindigkeit (schnell oder langsam) wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.
S-FTmRotor	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Rotors von der aktuellen Geschwindigkeit (langsam oder schnell) zu einer anderen Geschwindigkeit (schnell oder langsam) wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.
SmplFrqCtr	Steuert die Sampling-Frequenz.
SpcType	Wählt den Typ der Raumsimulation.
Speaker	Wählt den Typ der Lautsprechersimulation.
Speed	[Für FLANGER] Bestimmt die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Delay-Modulation steuert. [Für PHASER MONO, PHASER STEREO] Bestimmt die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert. [Für AUTO WAH] Bestimmt die Geschwindigkeit des LFO.
SpeedCtrl	Schaltet die Drehgeschwindigkeit um.
Spread	Bestimmt die Breite (Verteilung) des Klanges.
Stage	Bestimmt die Schrittnummer des Phase Shifters.
Thresh	Bestimmt den Minimalpegel, ab dem der Effekt angewendet wird.
Top ^{*3}	Bestimmt den Maximalwert des Wah-Filters.
Type	[Für FLANGER] Bestimmt den Flanger-Typ. [Für AUTO WAH] Bestimmt den Wah-Typ. [Für EARLY REFLECTION] Bestimmt den Typ des Reflexionsklanges.
Vowel	Wählt einen Vokaltyp aus.
WallVary	Stellt die Eigenschaften der Wände des simulierten Raums ein. Höhere Einstellungen erzeugen diffusere Reflexionen.
Width	Bestimmt die Breite des simulierten Raums.
WordLen	Bestimmt die Auflösung des Klanges bzw. wie „grob“ der Klang ist.

*1 Der Bottom-Parameter ist nur verfügbar, wenn der Wert kleiner ist als derjenige des Top-Parameters.

*2 Der Color-Parameter hat abhängig von den Werten der Parameter Mode und Stage möglicherweise keine Wirkung.

*3 Der Top-Parameter ist nur verfügbar, wenn der Wert größer ist als derjenige des Bottom-Parameters.

Interner Speicher und Dateiverwaltung

Bei der Verwendung des DTXTREME III werden Sie unterschiedliche Arten von Daten erstellen, darunter Schlagzeug-Sets, Schlagzeug-Voices und Chain-Programme. In diesem Abschnitt wird der Umgang mit den verschiedenen Datentypen erläutert, und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.

Daten, die beim Ausschalten des Geräts gelöscht bzw. beibehalten werden

Die nachfolgende Tabelle enthält die Datentypen, die Sie auf dem Instrument erzeugen können, sowie die internen Speicherpositionen, an denen sie vorübergehend oder dauerhaft gespeichert werden. Beachten Sie, dass bestimmte Datentypen beim Ausschalten des Instruments verloren gehen und Sie immer ein USB-Speichergerät zur Nutzung vorbereiten sollten, BEVOR Sie mit den Erstellen oder Bearbeiten von Daten beginnen.

Datentypen	Interne Speichertypen, an denen Daten gespeichert werden
Schlagzeug-Set	Flash-ROM
Click-Einstellungen	Flash-ROM
Trigger-Setups	Flash-ROM
Utility-Einstellungen	Flash-ROM
Chain (Kette)	Flash-ROM
User-Song	DRAM → Geht beim Ausschalten des Instruments verloren!
User-Voice	DIMM → Geht beim Ausschalten des Instruments verloren!

VORSICHT

- Von den vorstehenden Datentypen sollten die User-Song-Daten und die User-Voice-Daten auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät gespeichert werden, bevor das Instrument ausgeschaltet wird. Andernfalls gehen die erstellten Daten verloren.

Interner Speicher

Nachstehend werden die in der Abbildung der Speicherstruktur auf der nächsten Seite verwendeten Grundbegriffe erläutert.

● Flash-ROM

Der ROM (Read Only Memory) ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, dementsprechend können keine Daten in diesen Speicher geschrieben werden. Im Gegensatz zum herkömmlichen ROM kann das Flash-ROM überschrieben werden und ermöglicht damit das Abspeichern eigener Originaldaten. Die Speicherinhalte des Flash-ROMs bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

● DRAM

RAM (Random Access Memory) ist ein speziell zum Schreiben und Lesen von Daten konzipierter Speicher. Je nach Speicherbedingungen der Daten gibt es zwei verschiedene RAM-Typen: SRAM (Static RAM) und DRAM (Dynamic RAM). Alle bearbeiteten Daten im DRAM gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DRAM befindlichen Daten auf dem USB-Speichergerät sichern.

● DIMM (separat erhältlich)

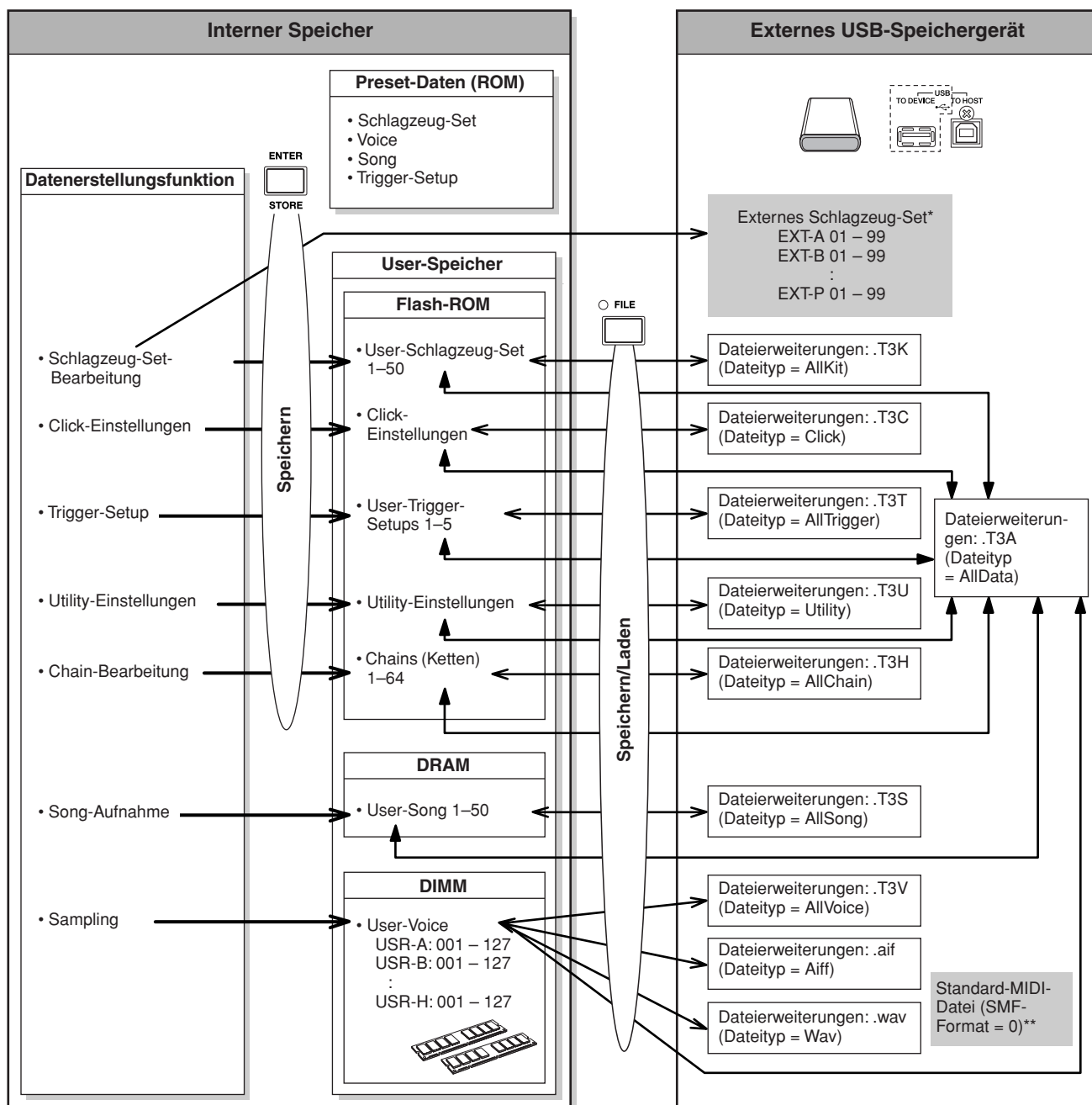
Es müssen DIMM-Module installiert sein, damit Sie die Sampling-Funktion verwenden oder am Instrument Audiodaten (User-Voice/WAV-Datei/AIFF-Datei) laden können. Wie oben bei der Beschreibung von DRAM gehen die im DIMM gespeicherten Daten verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf dem USB-Speichergerät sichern.

● User-Speicher

Der interne Speicher in dem alle von Ihnen erstellten Daten dauerhaft oder vorübergehend gespeichert werden können, wird als „User-Speicher“ (Anwenderspeicher) bezeichnet. Von den vielen am DTXTREME III erstellten Datentypen können im Flash-ROM gespeicherte Daten auch beim Ausschalten des Instruments erhalten bleiben. Andererseits sollten Daten im DRAM (User-Song) und DIMM (User-Voice) vor dem Ausschalten auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden, da diese Datentypen beim Ausschalten verloren gehen.

Speicherstruktur

Dieses Schaubild zeigt die Beziehungen zwischen den Funktionen des DTXTREME III, dem internen Speicher und dem USB-Speichergerät.



* Im Stammverzeichnis des USB-Speichergeräts gespeicherte externe Schlagzeug-Sets können direkt im Drum-Kit-Modus aufgerufen werden, ohne dass der Load-Vorgang des File-Modus verwendet werden muss. Die Datei (Dateinamenerweiterung: .T3E) wird automatisch erzeugt, wenn das Schlagzeug-Set in einer externen Bank gespeichert wird. Ändern Sie nicht den Dateinamen.

** Im Stammverzeichnis des USB-Speichergeräts gespeicherte Standard-MIDI-Songs (Format 0) können direkt im Song-Modus aufgerufen und wiedergegeben werden. Dieser Song-Typ kann im File-Modus mit dem Dateityp „Song“ als User-Song geladen werden.

Drum-Kit-Modus

[DRUM KIT]

In diesem Kapitel wird der Drum-Kit-Modus erläutert, der mit der [DRUM KIT]-Taste aufgerufen wird.

Im Drum-Kit-Modus können Sie das gewünschte Schlagzeug-Set aus 50 Preset-Schlagzeug-Sets (PRE: 01 to 50) auswählen und abspielen, und weitere 50 User-Schlagzeug-Sets (USR: 01 to 50) stehen zum Bearbeiten und Anlegen eigener Schlagzeug-Sets zur Verfügung. Außerdem können Sie eigene Schlagzeug-Sets in den 1584 externen Schlagzeug-Sets (EXT-A: 01 – 99 ... EXT-P: 01 – 99) speichern, indem Sie ein an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenes USB-Speichergerät nutzen. Diese Schlagzeug-Sets können direkt aufgerufen werden, auch wenn sie auf einem externen Gerät gespeichert sind.

Wichtigste Bedienungsvorgänge im Drum-Kit-Modus

1 Drücken Sie die [DRUM KIT]-Taste, um den Drum-Kit-Modus aufzurufen, und wählen Sie das Schlagzeug-Set aus, das Ihren gewünschten Einstellungen entspricht.

2 Wählen Sie das zu bearbeitende Menü aus, indem Sie die Tasten [F1] – [F6] drücken.

Wenn den Tasten [SF1] – [SF6] Submenüs zugeordnet sind, wählen Sie das zu bearbeitende Submenü mit den Tasten [SF1] – [SF6] aus.

Folgen Sie beim Bearbeiten von Parametern im Display [F2] VOICE, [F3] STK/ALT und [F5] PAD dem nachstehenden Verfahren.

- 2-1 Drücken Sie im Display [F2] VOICE die Taste [SF5], um „INPUT“ oder „SOURCE“ auszuwählen.** Wenn „INPUT“ ausgewählt ist, können Sie die Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen (Seite 12 und 60) bearbeiten. Wenn „SOURCE“ ausgewählt ist, können Sie die Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsquellen (Seite 61) bearbeiten.
- 2-2 Wählen Sie die Trigger-Eingangsbuchse bzw. die Trigger-Eingangsquelle aus, indem Sie das entsprechende Pad anschlagen oder die Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und das Datenrad verwenden, während sich der Cursor bei INPUT oder SOURCE befindet.**

3 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad den Wert ein.

4 Drücken Sie, wenn Sie die Einstellungen vorgenommen haben, die [ENTER/STORE]-Taste.

Das folgende Display wird angezeigt.

```

DRUMKIT [E] PRE:01[Oak Custom ]
DrumKit Store
to [USR:01[User Kit ]
PRESS [ENTER] TO EXEC.
  
```

HINWEIS

- Wenn ein USB-Speichergerät an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossen ist, können Sie Ihr eigenes Schlagzeug-Set in den externen Banken („EXT-A“ – „EXT-P“) sowie in der internen User-Bank („USR“) speichern.

5 Wählen Sie mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad eine Schlagzeug-Set-Bank und eine Nummer als Speicherziel aus.

6 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

```

DRUMKIT [E] PRE:01[Oak Custom ]
MESSAGE
Are you sure? [YES]/[NO]
PRESS [ENTER] TO EXEC.
  
```

7 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

- Das bearbeitete Schlagzeug-Set geht verloren, wenn Sie ein anderes Schlagzeug-Set auswählen oder das Instrument ausschalten. Achten Sie darauf, die Schlagzeug-Set-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [ENTER/STORE]-Taste drücken, bevor Sie ein anderes Schlagzeug-Set auswählen oder das Instrument ausschalten.
- Versuchen Sie niemals, das Instrument auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Please keep power on“ (bitte lassen Sie das Gerät eingeschaltet) angezeigt wird. Dadurch können sämtliche User-Schlagzeug-Set-Daten auf dem Instrument beschädigt werden oder verloren gehen.

Auswählen eines Schlagzeug-Sets

[F1] PLAY

Erläuterungen zu dem über [DRUM KIT] → [F1] PLAY aufgerufenen Display finden Sie im Quick Guide auf Seite 30.

Einstellen von Schlagzeug-Voice-Parametern

[F2] VOICE

Jedes der über die [F2]-Taste und die Tasten [SF1] – [SF4] aufgerufenen Displays bietet zwei Anzeigearten: INPUT und SOURCE, die links oben im Display angezeigt werden. In diesen Displays schaltet die [SF5]-Taste den Anzeigetyp zwischen „INPUT“ (was bedeutet, dass Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen bearbeitet werden können) und „SOURCE“ (was bedeutet, dass Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsquellen bearbeitet werden können) um.

Dem Pad die Schlagzeug-Voice zuordnen

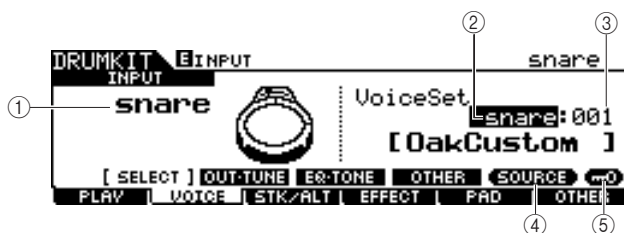
[SF1] SELECT

Wenn das INPUT-Display aufgerufen wurde, können Sie den einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen Voice-Sets zuordnen. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen wurden, können Sie den einzelnen Trigger-Eingangsquellen des Pads Schlagzeug-Voices zuordnen. Wenn Sie im SOURCE-Display die SOURCE auf MIDI einstellen, können Sie den einzelnen MIDI-Noten-Nummern Schlagzeug-Voices zuordnen. Dies ist praktisch, wenn Sie die Stack/Alternate-Funktion verwenden (Seite 86).

HINWEIS

- Einzelheiten zu den Beziehungen zwischen Schlagzeug-Sets, Schlagzeug-Voices, Voice-Sets, Trigger-Eingangsquellen und Trigger-Eingangsbuchsen finden Sie auf Seite 62.

Wenn das INPUT-Display aufgerufen wurde:



① INPUT

Legt die Trigger-Eingangsbuchse fest (an die das gewünschte Pad angeschlossen ist). Wenn Input Lock ⑤ ausgeschaltet ist, können Sie die Trigger-Eingangsbuchse auch durch Anschlagen des entsprechenden Pads auswählen.

Einstellungen	snare, tom1, tom2, tom3, tom4, ride, crash1, crash2, hihat, kick, pad11, pad12, pad13, pad14, pad15
---------------	---

② Voice-Set-Kategorie

Legt die Voice-Set-Kategorie fest.

Einstellungen	kick, snare, tom, cymbal, hihat, perc, efct
---------------	---

HINWEIS

- Im INPUT-Display erscheint ein Sternchen (*), wenn die bei den einzelnen Trigger-Eingangsquellen eingestellten Voices von denen im aktuellen Voice-Set abweichen.

③ Voice-Set-Nummer

Bestimmt die Voice-Set-Nummer in der in ② ausgewählten Voice-Set-Kategorie.

Einstellungen	Siehe separate Datenliste.
---------------	----------------------------

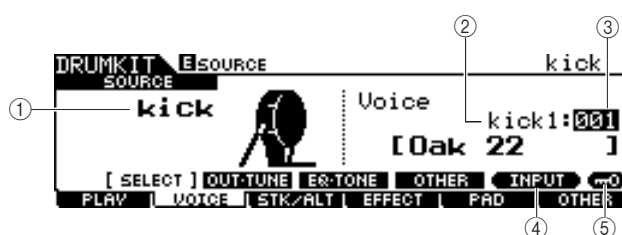
④ [SF5] SOURCE

Die [SF5]-Taste schaltet den Anzeigetyp zwischen „INPUT“ (was bedeutet, dass Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen bearbeitet werden können) und „SOURCE“ (was bedeutet, dass Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsquellen bearbeitet werden können) um.

⑤ [SF6] Input Lock

Mit dieser Taste können Sie Input Lock (Eingangsverriegelung) ein- und ausschalten. Wenn Input Lock eingeschaltet ist (die [L]-Anzeige erscheint oben rechts im Display), kann die Trigger-Eingangsbuchse ① nicht geändert werden, auch wenn Sie ein Pad anschlagen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Parameter des aktuellen Pads (das an die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen ist) einstellen und dabei andere Pads anschlagen möchten.

Wenn das SOURCE-Display aufgerufen wurde:



① SOURCE

Legt die Trigger-Eingangsquelle fest. Wenn Input Lock ⑤ ausgeschaltet ist, können Sie die Trigger-Eingangsquelle auch durch Anschlagen des entsprechenden Pad-Bereichs auswählen.

Einstellungen	Siehe hierzu die Liste der Trigger-Eingangsquellen auf Seite 61. Wenn „MIDI“ ausgewählt ist, können Sie den einzelnen MIDI-Noten-Nummern Schlagzeug-Voices zuordnen.
---------------	--

② Voice-Kategorie

Legt die Voice-Kategorie fest.

Einstellungen	kick1, kick2, snare1, snare2, snare3, tom1, tom2, cymbal, hihat, perc1, perc2, efct1, efct2, USR-A, USR-B, USR-C, USR-D, USR-E, USR-F, USR-G, USR-H
---------------	---

③ Voice-Nummer

Bestimmt die Voice-Nummer in der in ② ausgewählten Voice-Kategorie.

Einstellungen	Siehe separate Datenliste.
----------------------	----------------------------

HINWEIS

- Überprüfen Sie die Stack/Alternate-Einstellungen; wenn „----“ angezeigt wird, können Sie die Voice-Kategorie und Nummer nicht auswählen (Seite 86 und 126).

④ [SF5] INPUT

Die [SF5]-Taste schaltet den Anzeigetyp zwischen „INPUT“ (was bedeutet, dass Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsbuchsen bearbeitet werden können) und „SOURCE“ (was bedeutet, dass Parameter für die einzelnen Trigger-Eingangsquellen bearbeitet werden können) um.

⑤ [SF6] Input Lock

Mit dieser Taste können Sie Input Lock (Eingangsverriegelung) ein- und ausschalten. Wenn Input Lock eingeschaltet ist (die [L]-Anzeige erscheint oben rechts im Display), kann die Trigger-Eingangsquelle ① nicht geändert werden, auch wenn Sie ein Pad anschlagen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Parameter der aktuellen Trigger-Eingangsquelle einstellen und dabei die Pads anderer Trigger-Eingangsquellen anschlagen möchten.

Wenn „MIDI“ als SOURCE ausgewählt wird, erscheint das folgende Display.



① Notennummer

Bestimmt die MIDI-Noten-Nummer, der Sie die gewünschte Schlagzeug-Voice zuordnen können.

Einstellungen	C#1 – A#5
----------------------	-----------

HINWEIS

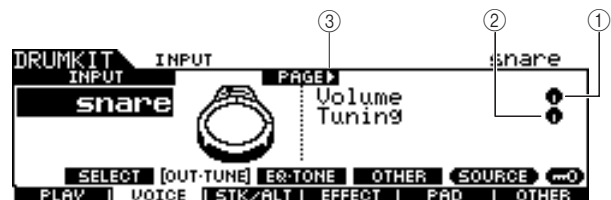
- Zum Einstellen dieses Parameters können auch MIDI-Noten-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät verwendet werden. Sobald diese Einstellung über MIDI vorgenommen wurde, können mit Input Lock weitere versehentliche Bearbeitungen verhindert werden.

Lautstärke, Stimmung und weitere Parameter einstellen

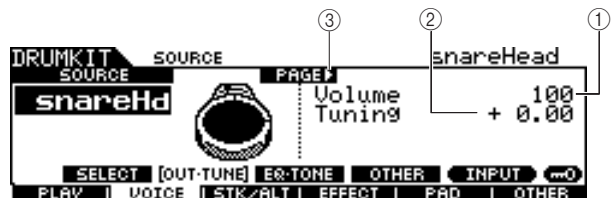
[SF2] OUT-TUNE

In diesem Display können Sie Parameter wie Lautstärke und Stimmung einstellen. Dieses Display besteht aus zwei Seiten, die über die Cursortasten [<] und [>] aufgerufen werden können.

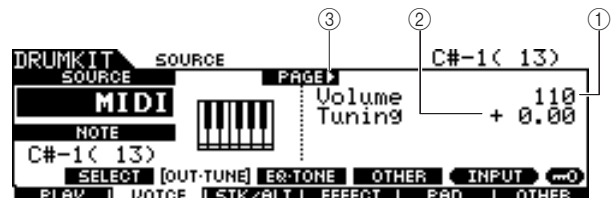
Die erste Seite beim Aufrufen des INPUT-Displays:



Die erste Seite beim Aufrufen des SOURCE-Displays:



Die Anfangsseite, wenn das SOURCE-Display aufgerufen und „MIDI“ ausgewählt wird:



① Volume (Lautstärke)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Lautstärke der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Lautstärke der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle. Durch Einstellen dieses Parameters können Sie die Lautstärkebalance zwischen den den Pads zugeordneten Voices regulieren.

Wertebereich	0 – 127
---------------------	---------

② Tuning (Stimmung)

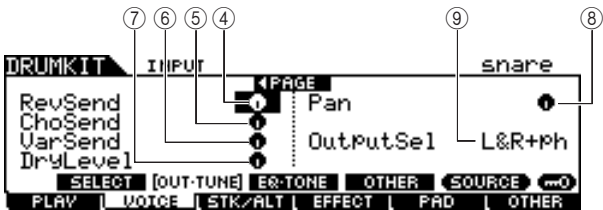
Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Tonhöhe der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Tonhöhe der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle. Der Tuning-Parameter kann in Cents feineingestellt werden.

Wertebereich	-24.00 – +24.00
---------------------	-----------------

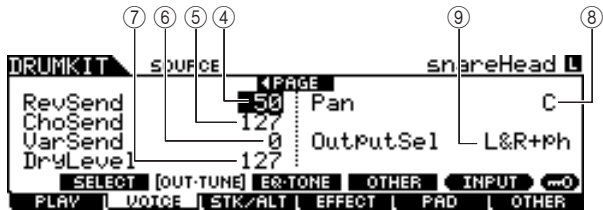
③ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

Die zweite Seite beim Aufrufen des INPUT-Displays:



Die zweite Seite beim Aufrufen des SOURCE-Displays:



④ RevSend (Reverb Send)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) den Reverb-Send-Pegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen wird, bestimmt dieser Parameter den Reverb-Send-Pegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑤ ChoSend (Chorus Send)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) den Chorus-Send-Pegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter den Chorus-Send-Pegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑥ VarSend (Variation Send)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) den Variation-Send-Pegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter den Variation-Send-Pegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑦ Dry Level (Dry-Pegel)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) den unverarbeiteten (dry) Direktpegel des Signals des Reverb-/Chorus-Effekts für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter den unverarbeiteten (dry) Direktpegel des Signals des Reverb-/Chorus-Effekts für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑧ Pan (Panorama)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Position der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse im Stereopanorama. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Position der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle im Stereopanorama.

Wertebereich	L63 – C – R63
--------------	---------------

⑨ OutputSel (Output Select)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Ausgangsbuchse zum externen Gerät der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Ausgangsbuchse zum externen Gerät der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Einstellungen	L&R+ph (OUTPUT und PHONES), ind1&2 – ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 und 2 – 5 und 6), ind1 – ind6 (eine der INDIVIDUAL OUTPUTs), dryL&R (OUTPUT, der Effekt wird nicht angewendet.)
---------------	--

HINWEIS

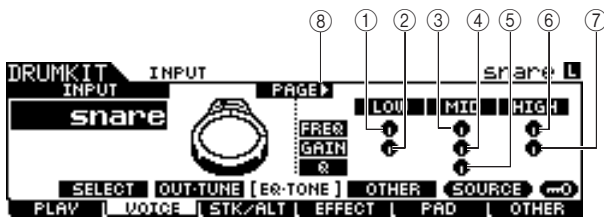
- Im INPUT-Display erscheint ein Sternchen (*), wenn die bei den einzelnen Trigger-Eingangsquellen eingestellten Werte von diesem Parameter abweichen.

EQ- und Klang-Parameter einstellen

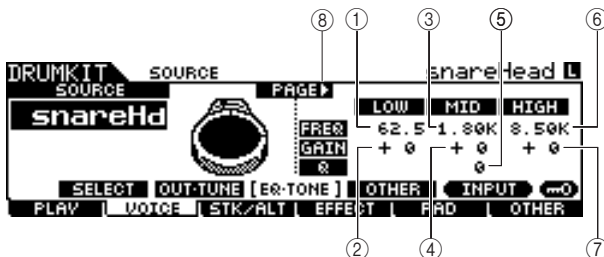
[SF3] EQ-TONE

In diesem Display können Sie EQ- und weitere Klangparameter wie Attack und Release einstellen. Dieses Display besteht aus zwei Seiten, die über die Cursortasten [<] und [>] aufgerufen werden können.

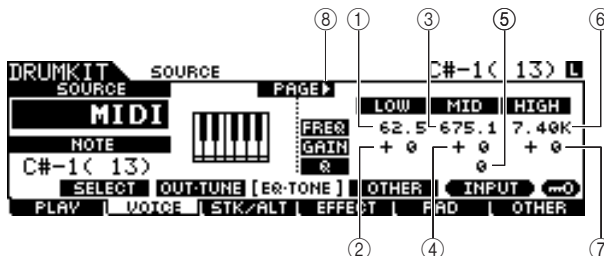
Die erste Seite beim Aufrufen des INPUT-Displays:



Die erste Seite beim Aufrufen des SOURCE-Displays:



Die erste Seite, wenn das SOURCE-Display aufgerufen und „MIDI“ ausgewählt ist:



① Low Frequency (Tiefe Frequenzen)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Mittenfrequenz des unteren EQ-Bandes, das gedämpft/ angehoben wird. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Mittenfrequenz des unteren EQ-Bandes, das gedämpft/ angehoben wird.

Wertebereich	50,1 – 2,00 k
--------------	---------------

② Low Gain (Tiefenanhebung/-absenkung)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Stärke der Anhebung oder Absenkung des unteren EQ-Bandes. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Stärke der Anhebung oder Absenkung des unteren EQ-Bandes.

Wertebereich	-32 – +32
--------------	-----------

③ Mid Frequency (Mittlere Frequenzen)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Mittenfrequenz des mittleren EQ-Bandes, das gedämpft/ angehoben wird. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Mittenfrequenz des mittleren EQ-Bandes, das gedämpft/ angehoben wird.

Wertebereich	139,7 – 10,1 k
--------------	----------------

④ Mid Gain (Mittelanhebung/-absenkung)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Stärke der Anhebung oder Absenkung des mittleren EQ-Bandes. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Stärke der Anhebung oder Absenkung des mittleren EQ-Bandes.

Wertebereich	-32 – +32
--------------	-----------

⑤ MID Q

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Frequenzbandbreite des mittleren EQ-Bandes. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Frequenzbandbreite des mittleren EQ-Bandes.

Wertebereich	0 – 31
--------------	--------

⑥ High Frequency (Hohe Frequenzen)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Mittenfrequenz des oberen EQ-Bandes, das gedämpft/ angehoben wird. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Mittenfrequenz des oberen EQ-Bandes, das gedämpft/ angehoben wird.

Wertebereich	503,8 – 14,0 k
--------------	----------------

⑦ High Gain (Höhenanhebung/-absenkung)

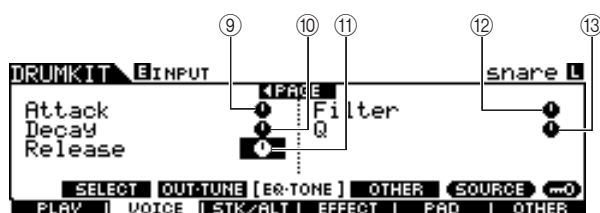
Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse die Stärke der Anhebung oder Absenkung des hohen EQ-Bandes. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle die Stärke der Anhebung oder Absenkung des hohen EQ-Bandes.

Wertebereich	-32 – +32
--------------	-----------

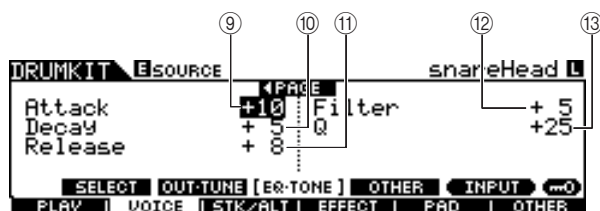
⑧ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

Die zweite Seite beim Aufrufen des INPUT-Displays:



Die zweite Seite beim Aufrufen des SOURCE-Displays:



⑨ Attack

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Anstiegszeit (vom Anschlagen eines Pads bis zum maximalen Anfangslautstärkepegel der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Anstiegszeit der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	-64 – +63
--------------	-----------

⑩ Decay (Abklingzeit)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Ausklingzeit (wie schnell die Lautstärke vom maximalen Attack-Pegel abklingt) der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Abklingzeit der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	-64 – +63
--------------	-----------

⑪ Release (Ausklingzeit)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Ausklingzeit der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Ausklingzeit der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	-64 – +63
--------------	-----------

HINWEIS

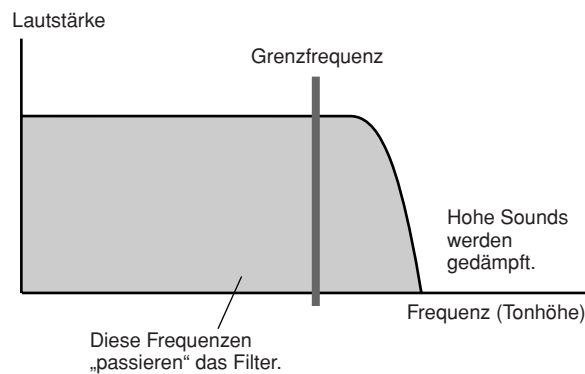
- Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Parameter RcvKeyOff auf „on“ gestellt ist.

⑫ Filter

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle.

Wertebereich	-64 – +63
--------------	-----------

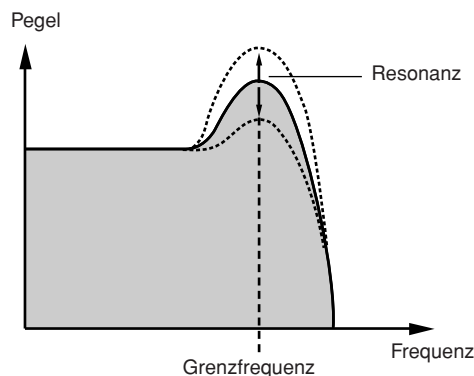
Tiefpassfilter



⑬ Q (Resonanz)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) die Resonanz des Tiefpassfilters für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Resonanz des Tiefpassfilters für die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle. Mit diesem Parameter können Sie dem Sound mehr Charakter verleihen oder ihn auf drastischere Weise ändern.

Wertebereich	-64 – +63
--------------	-----------

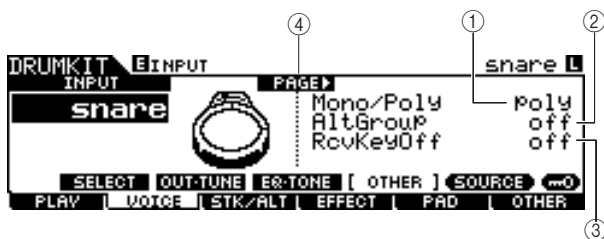


Einstellen weiterer Parameter

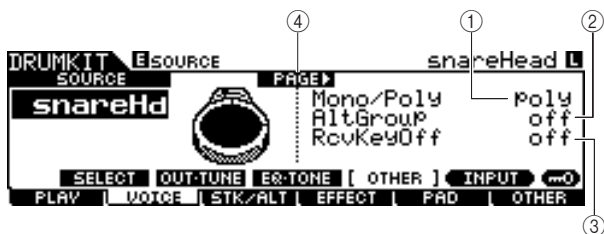
[SF4] OTHER

In diesem Display können Sie Parameter wie Mono/Poly und Alternate Group einstellen. Dieses Display besteht aus zwei Seiten, die über die Cursortasten [<] und [>] aufgerufen werden können.

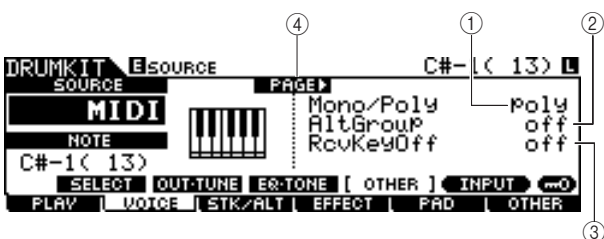
Die erste Seite beim Aufrufen des INPUT-Displays:



Die erste Seite beim Aufrufen des SOURCE-Displays:



Die erste Seite, wenn das SOURCE-Display aufgerufen und „MIDI“ ausgewählt ist:



① Mono/Poly

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Wiedergabe der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse: mono oder polyphon. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die Wiedergabe der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle: mono oder polyphon. Wenn „Mono“ ausgewählt ist, wird durch wiederholtes Anschlagen desselben Pads der durch das vorherige Anschlagen erzeugte Sound gestoppt und dann der gleiche Sound erneut gestartet. Wenn „Poly“ ausgewählt ist, gilt diese Einschränkung nicht.

Einstellungen	mono, poly
---------------	------------

HINWEIS

- Im INPUT-Display erscheint ein Sternchen (*), wenn die bei den einzelnen Trigger-Eingangquellen eingestellten Werte von diesem Parameter abweichen.

② AltGroup (Alternate Group)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die alternierende Gruppe, der die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse zugeordnet ist. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter die alternierende Gruppe, der die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle zugeordnet ist. Bei einem echten akustischen Schlagzeug können manche Schlagzeuginstrumente rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden, z.B. eine offene und geschlossene Hi-Hat. Um dies nachzuempfinden, können Sie die gleichzeitige Wiedergabe von Schlagzeug-Voices verhindern, indem Sie sie der gleichen „alternierenden Gruppe“ (Alternate Group) zuordnen. Es können bis zu 127 Alternate Groups definiert werden. Sie können hier auch „off“ wählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe des Klanges mit anderen zulassen möchten.

Einstellungen	off, HHOpen, HHClose, 1 – 124
---------------	-------------------------------

HINWEIS

- Von den Schlagzeug-Voices, die der gleichen Nummer (1 – 124) der Alternate Group zugeordnet sind, wird nur eine wiedergegeben, nämlich die zuletzt angeschlagene. Für die „HHOpen“ und „HHClose“ zugewiesenen Schlagzeug-Voices gilt eine besondere Regel (siehe unten).
- Durch Spielen der „HHOpen“ zugeordneten Voice wird der Sound der „HHOpen“ oder „HHClose“ zugeordneten Voice nicht gestoppt. Durch Spielen der „HHClose“ zugeordneten Voice wird der Sound der „HHOpen“ zugeordneten Voice gestoppt.
- Im INPUT-Display erscheint ein Sternchen (*), wenn die bei den einzelnen Trigger-Eingangquellen eingestellten Werte von diesem Parameter abweichen.

③ RcvKeyOff (Receive Key Off)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter, ob die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsbuchse auf MIDI-Note-Off-Meldungen reagiert oder nicht. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter, ob die jeweils ausgewählte Trigger-Eingangsquelle auf MIDI-Note-Off-Meldungen reagiert oder nicht.

Dieser Parameter ist normalerweise ausgeschaltet, da die Sounds vieler Schlagzeug-Voices auf natürliche Weise abklingen und stoppen, ohne dass Note-Off-Meldungen erforderlich sind. Dieser Parameter sollte eingeschaltet sein, wenn die aktuelle Schlagzeug-Voice einen langen, nicht abklingenden Klang besitzt, so dass Sie den stoppen können, indem Sie MIDI-Note-Off-Meldungen an den internen Klangerzeuger senden. Das Timing der Übertragung von MIDI-Note-Off-Meldungen an den internen Klangerzeuger wird durch den Parameter „Gate Time“ im STK/ALT-Display bestimmt. Sie können MIDI-Note-Off-Meldungen auch mit dem Parameter „Hold Mode“ steuern (Seite 94).

Einstellungen	off, on
---------------	---------

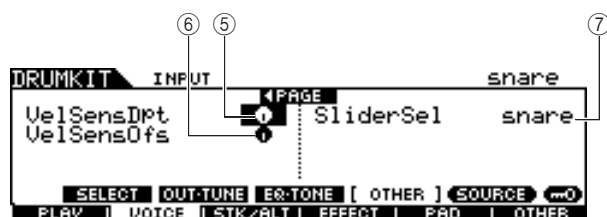
HINWEIS

- Im INPUT-Display erscheint ein Sternchen (*), wenn die bei den einzelnen Trigger-Eingangquellen eingestellten Werte von diesem Parameter abweichen.

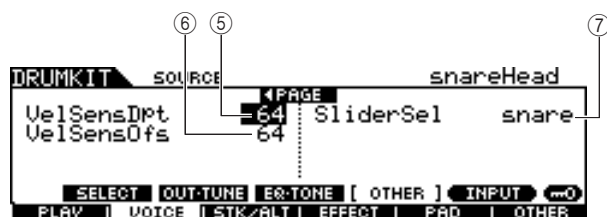
④ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

Die zweite Seite beim Aufrufen des INPUT-Displays:



Die zweite Seite beim Aufrufen des SOURCE-Displays:



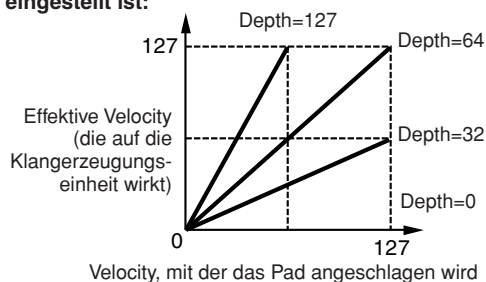
⑤ VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird) den Grad, bis zu dem die resultierende Lautstärke der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse auf die Stärke reagiert, mit der Sie das Pad anschlagen. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter den Grad, bis zu dem die resultierende Lautstärke der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle auf die Stärke reagiert, mit der Sie das Pad anschlagen.

Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung in Reaktion auf die Anschlagstärke aus (siehe unten).

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

Wenn der Parameter VelSensOfs (siehe unten) auf 64 eingestellt ist:



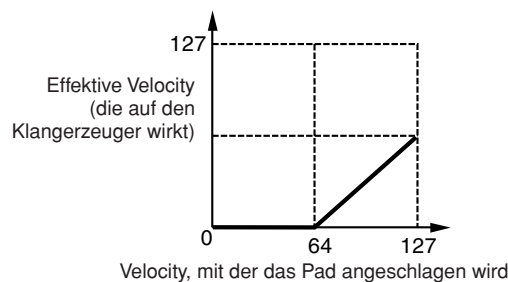
⑥ VelSensOfs (Velocity Sensitivity Offset)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter (dessen Wert im Reglersymbol angezeigt wird), wie die gespielten Velocities der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse die effektive Velocity beeinflussen. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter, wie die gespielten Velocities der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle die effektive Velocity beeinflussen.

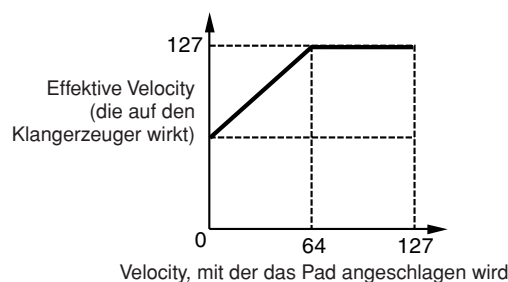
Dadurch können Sie alle Velocity-Werte um den gleichen Betrag nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen. Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 0 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

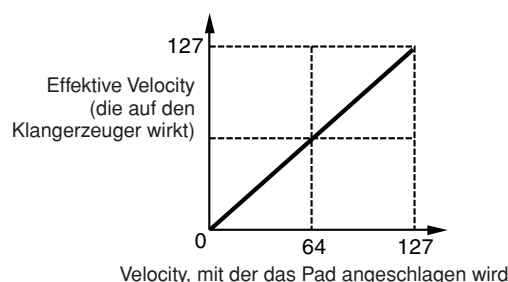
Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 32



Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 96



Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 64



⑦ SliderSel (Slider Select)

Wenn das INPUT-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter, mit welchem Schieberegler Sie die Lautstärke der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse einstellen können. Wenn das SOURCE-Display aufgerufen ist, bestimmt dieser Parameter, mit welchem Schieberegler Sie die Lautstärke der jeweils ausgewählten Trigger-Eingangsquelle einstellen können.

Einstellungen	kick, snare, tom, cymbal, hihat, misc
---------------	---------------------------------------

Programmieren der Stack/Alternate-Funktion

[F3] STK/ALT

Mit der Stack-Funktion („Stapelfunktion“) können Sie durch Anschlagen nur eines Pads mehrere Schlagzeug-Voices gleichzeitig spielen, während Sie mit der Alternate-Funktion verschiedene Schlagzeug-Voices im Wechsel spielen können. Darüber hinaus können Sie mit der Stack-Funktion mit Hilfe von tonal spielbaren Voices (bei Yamaha-Synthesizern als „Normal-Voices“ bezeichnet) Akkorde spielen. Diese Voices werden aufgerufen, wenn Sie den CH (MIDI-Kanal) auf eine andere Nummer als 10 einstellen (diese Nummer wird vom DTXTREME III normalerweise zum Spielen der Schlagzeug-Voice verwendet) und die Voice-Nummer in dem über [F6] OTHER → [SF3] MIDI aufgerufenen Display dem entsprechenden Kanal zuordnen.

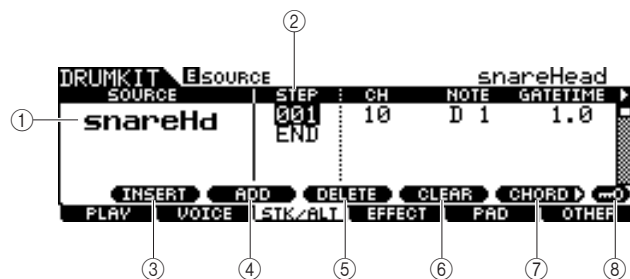
Beachten Sie, dass die Stack/Alternate-Parameter nur für die einzelnen Trigger-Eingangsquellen eingestellt werden können.

HINWEIS

- Im internen Klangerzeuger des DTXTREME III wird MIDI-Kanal 10 ausschließlich für die Schlagzeug-Voices verwendet. Die durch Ihr Schlagzeugspiel erzeugten MIDI-Meldungen werden über MIDI-Kanal 10 an den internen Klangerzeuger gesendet.

Programmieren der Stack/Alternate-Funktion

Wenn sich der Cursor an der STEP-Spalte befindet:



① SOURCE (Trigger-Eingangsquelle)

Legt fest, welche Trigger-Eingangsquelle die Stack/Alternate-Funktion auslöst. Sie können die Trigger-Eingangsquelle durch Anschlagen des entsprechenden Pads ändern, wenn Input Lock ausgeschaltet ist.

Einstellungen Siehe Seite 61.

② STEP

Bestimmt die Schrittnummer der Alternate-Funktion. In den meisten Schlagzeug-Sets ist nur ein Schritt (001) vorprogrammiert. Das bedeutet, dass die Stack/Alternate-Funktion nicht verwendet wird. Beispielsweise zeigt jede der STEP-Linien „001“ das Programm bei erstmaligem Anschlagen des Pads an. Jede der STEP-Linien „002“ zeigt das Programm beim zweiten Anschlagen des Pads an. Entsprechendes gilt für die übrigen Nummern, „003“, „004“ usw. Wenn die Nummer des vorhandenen Schrittes geändert wird, blinkt die Nummer des neuen Schrittes. Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste, um die Schrittnummer zu fixieren und das Blinken zu beenden.

Einstellungen 001 – 100

③ [SF1] INSERT

Durch Drücken dieser Taste wird ein neuer Schritt an der aktuellen Cursorposition eingefügt und die Anzahl der bereits programmierten Schritte nach der Cursorposition um 1 erhöht.

④ [SF2] ADD

Durch Drücken dieser Taste wird ein neuer Schritt mit der gleichen Nummer wie der Schritt an der aktuellen Cursorposition hinzugefügt, ohne dass sich die Nummern der anderen Schritte ändern.

HINWEIS

- Für jede Trigger-Eingangsquelle können bis zu 100 Ereignisse (insgesamt 500 Ereignisse für jedes Schlagzeug-Set) eingegeben werden. Wenn Sie mehr Schritte einzugeben versuchen, als die Einschränkung erlaubt, erscheint eine Fehlermeldung.

⑤ [SF3] DELETE

Durch Drücken dieser Taste wird der Schritt an der aktuellen Cursorposition gelöscht. Wenn die Schrittnummer durch das Löschen eines bestimmten Schrittes verschwunden ist, werden die Nummern aller bereits programmierten Schritte hinter der Cursorposition um 1 verringert.

⑥ [SF4] CLEAR

Durch Drücken dieser Taste wird der Schritt an der aktuellen Cursorposition gelöscht, ohne dass sich dies auf die anderen Schritte auswirkt.

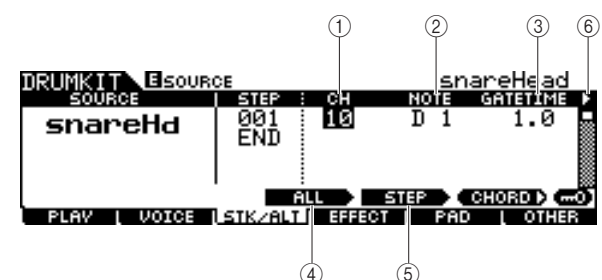
⑦ [SF5] CHORD

Durch Drücken dieser Taste wird das andere Display aufgerufen, das verwendet wird, wenn Sie durch Spielen auf dem an der MIDI-IN-Buchse angeschlossenen MIDI-Keyboards das Stapelprogramm eingeben. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 87.

⑧ [SF6] Input Lock

Mit dieser Taste können Sie Input Lock (Eingabesperre) ein- und ausschalten. Wenn Input Lock eingeschaltet ist (die [L]-Anzeige erscheint oben rechts im Display), kann die Trigger-Eingangsquelle ① nicht geändert werden, auch wenn Sie ein Pad anschlagen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Parameter des aktuellen Pads (das an die aktuelle Trigger-Eingangsquelle angeschlossen ist) einstellen und dabei andere Pads anschlagen möchten.

Die erste Seite, wenn sich der Cursor nicht an der STEP-Spalte befindet:



① CH (MIDI-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal fest. In der anfänglichen Vorgabeeinstellung ist dieser Parameter auf 10 eingestellt, was normalerweise für die Schlagzeug-Voice verwendet wird. Wenn Sie eine tonal spielbare Voice spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf eine andere Nummer ein als 10.

Einstellungen 1 – 16

HINWEIS

- In dem über [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF3] MIDI aufgerufenen Display können Sie die Voices den einzelnen MIDI-Kanälen 1 – 16 zuordnen. Diese Einstellung kann für jedes Schlagzeug-Set vorgenommen werden.

② NOTE

Legt die MIDI-Noten-Nummer des entsprechenden Schrittes fest.

Einstellungen	off, C#-2 – G8
---------------	----------------

HINWEIS

- Einzelheiten zum Verhältnis zwischen den Schlagzeug-Voices und den MIDI-Noten-Nummern finden Sie auf Seite 62.

③ GATETIME

Bestimmt die Gate-Zeit (die Notenlänge vom Anschlagen des Pads bis zur Übertragung der entsprechenden Note-Off-Meldung an die Klangerzeugungseinheit). Legt im Effekt fest, wie lange der resultierende Sound erklingt.

Wertebereich	0,0 s – 9,9 s
--------------	---------------

④ [SF3] ALL

Für die Parameter CH, NOTE, GATE TIME und VELOCITY LIMIT können Sie die aktuellen Werte sämtlicher Schritte gleichzeitig ändern, indem Sie diese Taste gedrückt halten und das Datenrad und die Tasten [INC/DEC] und [DEC/NO] betätigen.

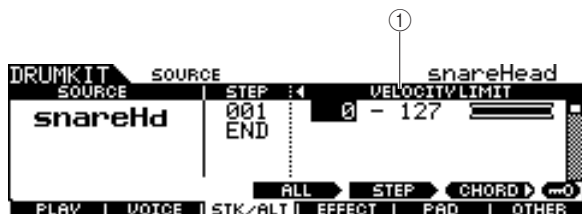
⑤ [SF4] STEP

Für die Parameter CH, NOTE, GATE TIME und VELOCITY LIMIT können Sie die aktuellen Werte der aktuellen Schrittnummer ändern, indem Sie diese Taste gedrückt halten und das Datenrad und die Tasten [INC/DEC] und [DEC/NO] betätigen.

⑥ ► (Seite)

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

Die zweite Seite:



① VELOCITY LIMIT

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereiches, innerhalb dessen die Schlagzeug-Voice erklingt. Die Schlagzeug-Voice erklingt nur, wenn Sie das Pad mit Stärken innerhalb des hier angegebenen Bereichs anschlagen.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

■ Stack/Alternate-Beispielprogramm

Es folgt ein Beispiel für die Verwendung der Stack/Alternate-Funktion.

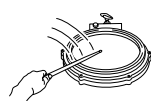
In diesem Beispiel erzeugt das erstmalige Anschlagen des Pads einen C-Dur-Akkord. Das zweite Anschlagen erzeugt einen G-Dur-Akkord und das dritte wieder einen C-Dur-Akkord.

Beispielprogramm für die Stack/Alternate-Funktion

Schritt 001

Das Programm zum ersten Anschlagen des Pads.

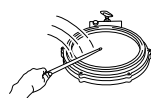
DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead
snareHd	001	11	11	C4	0.0
	001	11	11	E4	0.0
	001	11	11	G4	0.0
	002	11	11	B3	0.0



Schritt 002

Das Programm zum zweiten Anschlagen des Pads.

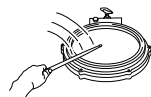
DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead	GATETIME
snareHd	002	11	11	C4	0.0	0.0
	002	11	11	E4	0.0	0.0
	002	11	11	G4	0.0	0.0
	003	11	11	B3	0.0	0.0



Schritt 003

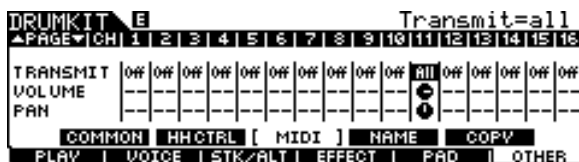
Das Programm zum dritten Anschlagen des Pads.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead	GATETIME
snareHd	003	11	11	C4	0.0	0.0
	003	11	11	E4	0.0	0.0
	003	11	11	G4	0.0	0.0
	END	11	11			



Um das vorstehende Programm zu erstellen, folgen Sie den nachstehenden Verfahren.

- 1 Drücken Sie die Taste [F6] OTHER und danach die Taste [SF3] MIDI, um das MIDI-Display aufzurufen, in dem Sie die Klangerzeugereinstellungen für jeden der 16 MIDI-Kanäle vornehmen können.
- 2 Bewegen Sie den Cursor zu Kanal 11.
- 3 Bewegen Sie den Cursor abwärts zur Zeile TRANSMIT (Senden), und stellen Sie dann den TRANSMIT-Parameter von Kanal 11 auf „All“ oder „PC“.



4 Bewegen Sie den Cursor wieder nach unten und stellen Sie VCE NUM (Voice-Nummer), BANK MSB und BANK LSB ein, die die Voice-Programmnummer festlegen.

Eine vollständige Liste der verfügbaren Voices finden Sie in der Datenliste.



5 Rufen Sie mit der Taste [F3] STK/ALT das Stack/Alternate-Display auf.

6 Erstellen Sie das Programm anhand der vorstehenden Abbildung.

Geben Sie mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Datenrad die entsprechenden Werte ein, die in der Beispielprogramm-Abbildung zu Anfang dieses Abschnitts gezeigt werden. (Sie können die Noten auch direkt mit einem MIDI-Keyboards eingeben; siehe unten: „Stapel-Programmierung über ein externes MIDI-Keyboards“).

7 Probieren Sie das neu erstellte Stack/Alternate-Programm aus, indem Sie das Pad so oft anschlagen, wie das Programm Schritte hat.

8 Speichern Sie die Einstellungen als User-Schlagzeug-Set, indem Sie die [ENTER/STORE]-Taste drücken.

Stapel-Programmierung über ein externes MIDI-Keyboards

[SF5] CHORD

Mit einem an die MIDI-IN-Buchse des DTXTREME III angeschlossenen externen MIDI-Keyboards können Sie Notenereignisse über die Tastatur eingeben. So können Sie die Akkorde und Noten auf praktische Weise durch Spielen direkt in das Stapelprogramm eingeben.

1 Schließen Sie das eine Ende des MIDI-Kabels an die MIDI-OUT-Buchse des MIDI-Keyboards an und das andere an die MIDI-IN-Buchse des DTXTREME III.

2 Nehmen Sie am MIDI-Keyboards die entsprechenden Einstellungen vor, so dass die MIDI-Buchse aktiv ist.

Wenn das MIDI-Keyboards mit einer USB-TO-HOST-Buchse ausgestattet ist, müssen Sie den MIDI-Betrieb möglicherweise manuell aktivieren, je nach den MIDI-Parametereinstellungen Ihrer Tastatur. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Keyboards.

3 Stellen Sie am DTXTREME III den MIDI IN/OUT-Parameter ein, um den MIDI-Betrieb zu aktivieren.

Stellen Sie in dem über [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER aufgerufenen Display den Parameter MIDI IN/OUT auf MIDI.

4 Rufen Sie mit der Taste [F3] STK/ALT das Stack/Alternate-Display auf.

5 Rufen Sie mit der Taste [SF5] CHORD das Chord-Display auf.

Dieses Display wird verwendet, um MIDI-Notenereignisse von einem externen MIDI-Gerät zu empfangen und auf das aktuelle Stack/Alternate-Programm anzuwenden.

6 Stellen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Schrittnummer ein.

7 Spielen Sie auf dem MIDI-Keyboards.

Die von Ihnen auf dem MIDI-Keyboards gespielten Noten erscheinen (zusammen mit dem entsprechenden MIDI-Kanal) im Display.

DRUMKIT [STK/ALT>CHORD				snareHead L			
STEP	CH	NOTE		CH	NOTE		
001	01	1	C 4	06			
	02	1	G 4	07			
	03	1	E 4	08			
	04			09			
	05			10			

8 Drücken Sie die [F6] OK, um die empfangenen Noten tatsächlich auf das aktuelle Stack/Alternate-Programm anzuwenden.

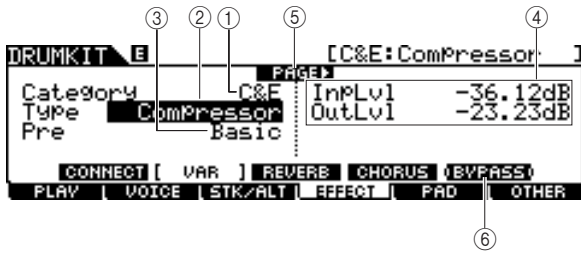
Wenn Sie die empfangenen Noten nicht auf das Programm anwenden möchten, drücken Sie die Taste [F5] CANCEL, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

9 Wiederholen Sie nach Bedarf die Schritte 6 – 8.

10 Speichern Sie die Einstellungen als User-Schlagzeug-Set, indem Sie die [ENTER/STORE]-Taste drücken.

Einstellungen des Variation-Effekts

[SF2] VAR



① Category (Kategorie)

② Type (Typ)

Entspricht ① und ② des Displays [SF1] CONNECT. Sie können den Typ des Variation-Effekts aus der Type-Spalte auswählen. Wenn es schwierig ist, den gewünschten Effekttyp zu finden, wählen Sie zuerst die Kategorie und danach den Typ aus.

Einstellungen	Näheres zu den Effektkategorien und den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.
---------------	--

③ Preset

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

Einstellungen	Siehe separate Datenliste.
---------------	----------------------------

④ Effektparameter

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 72. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

⑤ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

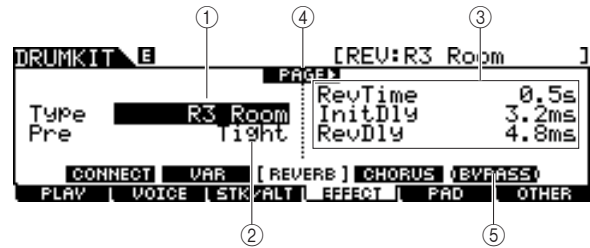
⑥ [SF5] BYPASS

Durch Drücken dieser Taste wird die Umgehung des Variation-Effekts ein- und ausgeschaltet.

Bei ausgeschaltetem Effekt-Bypass (die BYPASS-Anzeige ist mit weißem Text auf schwarzem Grund dargestellt) wird der Variation-Effekt auf den Sound des Schlagzeug-Sets angewendet. Bei eingeschaltetem Effekt-Bypass (die BYPASS-Anzeige ist mit schwarzem Text auf weißem Grund dargestellt) wird der Variation-Effekt nicht auf den Sound des Schlagzeug-Sets angewendet.

Einstellungen des Reverb-Effekts

[SF3] REVERB



① Type

Entspricht ⑤ des Displays [SF1] CONNECT. Sie können den Typ des Reverb-Effekts aus der Type-Spalte auswählen.

Einstellungen	Näheres zu den Effektkategorien und den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.
---------------	--

② Preset

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

Einstellungen	Siehe separate Datenliste.
---------------	----------------------------

③ Effektparameter

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 72. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

④ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

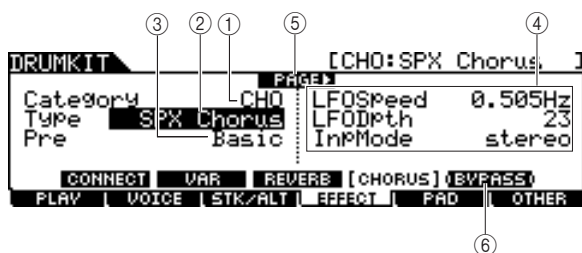
⑤ [SF5] BYPASS

Durch Drücken dieser Taste wird die Umgehung des Reverb-Effekts ein- und ausgeschaltet.

Bei ausgeschaltetem Effekt-Bypass (die BYPASS-Anzeige ist mit weißem Text auf schwarzem Grund dargestellt) wird der Reverb-Effekt auf den Sound des Schlagzeug-Sets angewendet. Bei eingeschaltetem Reverb-Bypass (die BYPASS-Anzeige ist mit schwarzem Text auf weißem Grund dargestellt) wird der Variation-Effekt nicht auf den Sound des Schlagzeug-Sets angewendet.

Einstellungen des Chorus-Effekts

[SF4] CHORUS



① Category (Kategorie)

② Type

Entspricht ③ und ④ des Displays [SF1] CONNECT. Sie können den Typ des Chorus-Effekts aus der Type-Spalte auswählen. Wenn es schwierig ist, den gewünschten Effekttyp zu finden, wählen Sie zuerst die Kategorie und danach den Typ aus.

Einstellungen	Näheres zu den Effektkategorien und den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.
---------------	--

③ Preset

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

Einstellungen	Siehe separate Datenliste.
---------------	----------------------------

④ Effektparameter

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 72. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

⑤ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

⑥ [SF5] BYPASS

Durch Drücken dieser Taste wird die Umgehung des Chorus-Effekts ein- und ausgeschaltet.

Bei ausgeschaltetem Effekt-Bypass (die BYPASS-Anzeige ist mit weißem Text auf schwarzem Grund dargestellt) wird der Chorus-Effekt auf den Sound des Schlagzeug-Sets angewendet. Bei eingeschaltetem Effekt-Bypass (die BYPASS-Anzeige ist mit schwarzem Text auf weißem Grund dargestellt) wird der Chorus-Effekt nicht auf den Sound des Schlagzeug-Sets angewendet.

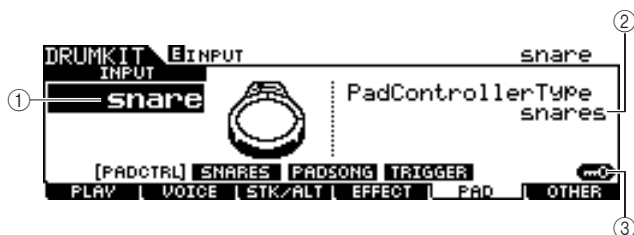
Pad-Einstellungen

[F5] PAD

Dem Pad-Controller eine Funktion zuordnen

[SF1] PADCTRL

In diesem Display können Sie dem Pad-Controller, mit dem das TP100 und das TP120SD ausgestattet sind, eine Funktion zuordnen.



① INPUT (Trigger-Eingangsbuchse)

Bestimmt die zu bearbeitende Trigger-Eingangsbuchse (entspricht dem angeschlossenen Pad). Beachten Sie, dass dieser Parameter nur für jede Trigger-Eingangsbuchse einzeln eingestellt werden kann.

Einstellungen	snare, tom1, tom2, tom3, tom4, ride, crash1, crash2, hihat, kick, pad11, pad12, pad13, pad14, pad15
---------------	---

② PadControllerType

Bestimmt die Funktion des Pad-Controllers des Pads, das an die in ① festgelegte Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen ist.

Einstellungen	off, snares, tuning, tempo, filter, voice
off	Dem Pad-Controller ist keine Funktion zugeordnet
snares	Durch Drehen des Pad-Controllers wird in dem über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES aufgerufenen Display eingestellt, wie stark oder sanft der Snappy-Parameter „gedehnt“ wird, oder es werden die Parameter Snares On/Off und Snares Adjust eingestellt. Durch Drehen des Pad-Controllers nach links (gegen den Uhrzeigersinn) wird der Snappy-Effekt schrittweise gelockert und schließlich ganz aufgehoben. Durch Drehen des Pad-Controllers nach rechts (im Uhrzeigersinn) wird der Snappy-Effekt verstärkt. Wenn der Snappy-Effekt deaktiviert ist, drehen Sie den Pad-Controller nach rechts, um ihn zu aktivieren.
tuning	Der Pad-Controller stellt in dem über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE aufgerufenen Display die Stimmung der Schlagzeug-Voice oder die Tuning-Parameter ein. Durch Drehen des Pad-Controllers nach links (gegen den Uhrzeigersinn) wird die Tonhöhe gesenkt. Durch Drehen des Pad-Controllers nach rechts (im Uhrzeigersinn) wird die Tonhöhe erhöht.
tempo	Der Pad-Controller stellt das Tempo der Song-Wiedergabe oder des Click-Sounds ein. Das LED-Display zeigt das Tempo des Songs oder Click-Sounds an, während Sie den Pad-Controller drehen.
filter	Der Pad-Controller stellt in dem über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE aufgerufenen Display die Klangeigenschaften der Schlagzeug-Voice oder die Filter-Parameter ein. Durch Drehen des Pad-Controllers nach links (gegen den Uhrzeigersinn) wird der Klang der Schlagzeug-Voice gedämpfter oder dunkler. Durch Drehen des Pad-Controllers nach rechts (im Uhrzeigersinn) wird der Klang der Schlagzeug-Voice heller.

voice

Durch Drehen des Pad-Controllers wird in dem über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES aufgerufenen Display der Snappy-Ein-/Aus-Zustand eingestellt, oder es werden die Parameter Snares On/Off und Snares Adjust eingestellt.

Durch Drehen des Pad-Controllers nach links (gegen den Uhrzeigersinn) wird der Snappy-Effekt aufgehoben bzw. die Snares-On/Off-Parameter werden auf „off“ gestellt. Durch Drehen des Pad-Controllers nach rechts (im den Uhrzeigersinn) wird der Snappy-Effekt aktiviert bzw. die Snares-On/Off-Parameter werden auf „on“ gestellt.

HINWEIS

- Die anfängliche Vorgabeeinstellung des Pad-Controller-Typs variiert je nach Schlagzeug-Set.
- Welche der vorstehenden Werte verfügbar sind, hängt von der ausgewählten Trigger-Eingangsbuchse ab. So sind zum Beispiel „snares“ und „voice“ nur verfügbar, wenn INPUT (die Trigger-Eingangsbuchse) auf „snare“ eingestellt ist.

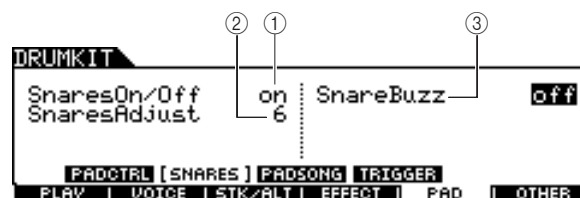
③ [SF6] Input Lock

Mit dieser Taste können Sie Input Lock (Eingangssperre) ein- und ausschalten. Wenn Input Lock eingeschaltet ist (die [L]-Anzeige erscheint oben rechts im Display), kann die Trigger-Eingangsbuchse ① nicht geändert werden, auch wenn Sie ein Pad anschlagen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Parameter des aktuellen Pads (das an die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen ist) einstellen und dabei andere Pads anschlagen möchten.

Snappy-Einstellungen (Snare-Teppich; Schnären)

[SF2] SNARES

In diesem Display können Sie die Parameter für den Snappy-Effekt (den Klang des Snare-Teppichs bzw. der Schnären) des an die SNARE-Buchse angeschlossenen Snare-Drum-Pads einstellen. Diese Parameter können auch mit dem Pad-Controller des an die SNARE-Buchse angeschlossenen Drum-Pads geändert werden. Beachten Sie, dass die Einstellungen in diesem Display nur für das an die SNARE-Buchse angeschlossene Drum-Pad verfügbar sind.



① Snares On/Off

Bestimmt den Status des Snare-Teppich-Effekts. Bei Einstellung „on“ ist der Snare-Teppich aktiviert. Bei Einstellung „off“ ist er deaktiviert.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

② Snares Adjust

Legt fest, wie stark der Snare-Teppich gespannt sein soll. Bei einem Wert von „1“ ist der Snare-Teppich am lockersten. Je höher der Wert, desto stärker die Spannung.

Wertebereich	1 – 24
--------------	--------

HINWEIS

- Durch Einstellen dieses Parameters ändert sich der Decay-Parameter von „snareHd“ und „snareOp“ in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE aufgerufen wird.

③ Snare Buzz

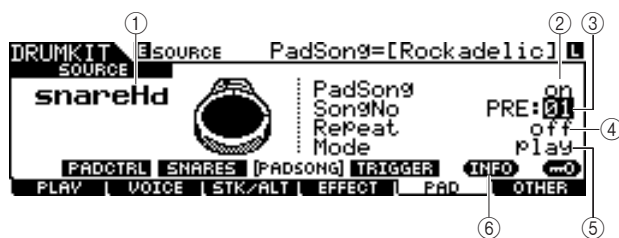
Legt fest, ob der Snare-Teppich mit dem Kick- oder Tom-Sound mitschwingt oder nicht. Bei Einstellung „on“ schwingt der Snare-Teppich mit dem Kick- oder Tom-Sound mit.

Einstellungen	off, 1 – 5
---------------	------------

Pad-Song-Einstellungen

[SF3] PADSONG

In diesem Display können Sie die Parameter für die Pad-Songs der einzelnen Trigger-Eingangsquellen einstellen. Mit der Pad-Song-Funktion können Sie einen Song durch Anschlagen des Pads spielen, anstatt die [▶/■]-Taste zu drücken. Ein Song ist jeweils einer Trigger-Eingangsquelle zugeordnet, und es können bis zu vier Pad-Songs eingestellt werden.



① SOURCE (Trigger-Eingangsquelle)

Bestimmt die Trigger-Eingangsquelle, der Sie den Pad-Song zuordnen möchten. Sie können die Trigger-Eingangsquelle durch Anschlagen des entsprechenden Pads ändern, wenn Input Lock ausgeschaltet ist.

Einstellungen	Siehe hierzu die Liste der Trigger-Eingangsquellen auf Seite 61.
---------------	--

② Pad Song

Legt fest, ob der Pad-Song der ausgewählten Trigger-Eingangsquelle zugeordnet ist oder nicht. Bei Einstellung „on“ kann die Trigger-Eingangsquelle verwendet werden, um die Wiedergabe des nachstehend angegebenen Songs zu starten. Bei Einstellung „off“ können die übrigen nachstehenden Parameter nicht eingestellt werden.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

HINWEIS

- Sie können bis zu vier Pad-Songs aus einem Schlagzeug-Set spielen. Wenn Sie bereits vier Pad-Songs für andere Trigger-Eingangsquellen festgelegt haben, kann der folgende Parameter ③ – ⑤ nicht eingestellt werden, und im Display wird „–“ angezeigt.

③ Song No (Song-Nummer)

Legt die Song-Nummer fest, wenn Pad Song auf „on“ eingestellt ist. Sie können die Wiedergabe des hier angegebenen Songs starten, indem Sie das Pad anschlagen, das der Trigger-Eingangsquelle entspricht. Wenn Pad Song auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

Einstellungen	PRE 01 – 87, USR: 01 – 50
---------------	---------------------------

④ Repeat (Wiederholen)

Legt fest, ob der Song wiederholt wiedergegeben wird. Bei Einstellung „on“ wird der (durch Anschlagen des Pads gestartete) Song wiederholt wiedergegeben. Bei Einstellung „off“ stoppt die Song-Wiedergabe automatisch, wenn das Ende des Songs erreicht ist.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

⑤ Mode (Modus)

Legt fest, wie die Song-Wiedergabe auf Ihr Anschlagen des Pads reagiert. Bei Einstellung „play“ wird durch Anschlagen des Pads der angegebene Song gestartet oder gestoppt. Bei Einstellung „chase“ wird durch Anschlagen des Pads nur ein Takt des angegebenen Songs gespielt. Bei Einstellung „cutoff“ werden durch Anschlagen des Pads Songs gestoppt, die durch Anschlagen anderer Pads (deren Mode-Parameter auf „cutoff“ eingestellt ist) gestartet wurden, und dann wird der angegebene Song gestartet. Durch erneutes Anschlagen des Pads wird der angegebene Song gestoppt. Beachten Sie, dass nur ein einziger Song von all den Pad-Songs wiedergegeben werden kann, deren Mode-Parameter auf „cutoff“ eingestellt ist.

Einstellungen	play, chase, cutoff
---------------	---------------------

⑥ [SF5] INFO (Information)

Durch Drücken dieser Taste wird das Display mit den Pad-Song-Einstellungen aufgerufen.

DRUMKIT SOURCE	rideBw
INFORMATION	SONG NO. REPEAT MODE
1: rideBw	USR:03 → play
2: crash1Bw	USR:01 → play
3: off	
4: off	

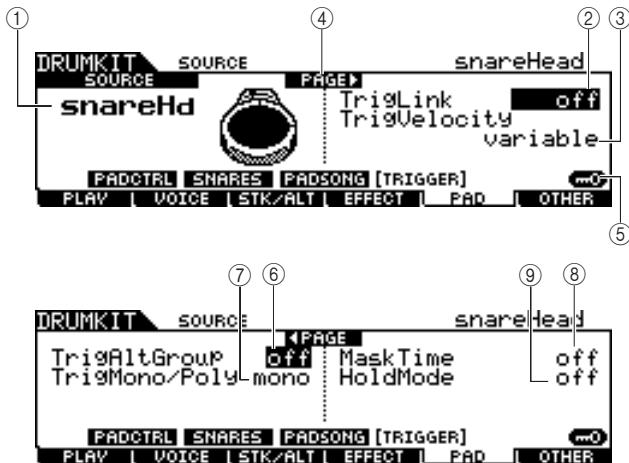
HINWEIS

- Der Pad-Song wird mit dem im Song- oder Click-Modus festgelegten Tempo wiedergegeben. Das DTXEXTREME III hat nur einen einzigen Tempowert.
- Beachten Sie, dass ein leichtes Anschlagen des Pads möglicherweise nicht ausreicht, um den Pad-Song zu starten. Schlagen Sie das Pad mit einer Stärke an, die größer ist als der eingestellte Wert.
- Wenn sowohl Pad Function (kann indem über [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC aufgerufenen Display eingestellt werden) als auch Pad Song der Trigger-Eingangsquelle zugeordnet sind, wird die Pad-Song-Einstellung aufgehoben.
- Je nach ausgewählten Pad-Songs und normalen Songs kann es sein, dass ein ungewöhnlicher Klang erzeugt wird. Das liegt daran, dass die einzelnen Songs über den gleichen MIDI-Kanal möglicherweise unterschiedliche Einstellungen an den internen Klangerzeuger senden. Wenn Sie vorhaben, zwei oder mehrere Songs zusammen zu verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass die für den Song benötigten MIDI-Kanäle auf verschiedene Werte eingestellt sind.

Triggersignal-Einstellungen

[SF4] TRIGGER

In diesem Display können Sie die Parameter einstellen, die festlegen, wie das DTXTREME III die Triggersignale der einzelnen Trigger-Eingangsquellen reagiert. Dieses Display besteht aus zwei Seiten.



① SOURCE (Trigger-Eingangsquelle)

Legt die zu bearbeitende Trigger-Eingangsquelle fest. Sie können die Trigger-Eingangsquelle durch Anschlagen des entsprechenden Pads ändern, wenn Input Lock ausgeschaltet ist.

Einstellungen	Siehe hierzu die Liste der Trigger-Eingangsquellen auf Seite 61.
---------------	--

② TrigLink (Trigger Link)

Wenn hier ein anderer Wert als „off“ ausgewählt ist, können verschiedene Trigger-Eingangsquellen (auf demselben Pad) die Triggersignale gleichzeitig erzeugen, indem einfach eine bestimmte Trigger-Eingangsquelle angeschlagen wird. Beachten Sie, dass die verfügbaren Werte (Trigger-Eingangsquelle) je nach der in ① eingestellten Trigger-Eingangsquelle variieren.

Einstellungen	off, head, rim1, rim2, rim1&2, bow, pad11
---------------	---

HINWEIS

- Wenn SOURCE auf „hhFtCl“, „hhSplsh“, oder „pad11“ eingestellt ist, ist der Trigger-Link-Parameter nicht verfügbar.

③ TrigVelocity (Trigger Velocity)

Bestimmt den Wert der Velocity, die durch Anschlagen des Pads erzeugt wird, das der in ① festgelegten SOURCE entspricht. Bei Einstellung „variable“ wird der Velocity-Wert durch die Stärke Ihres Anschlages bestimmt. Wenn ein Wert von „1“ – „127“ ausgewählt ist, wird ungeachtet Ihrer Anschlagstärke der entsprechende Wert als Velocity verwendet.

Einstellungen	variable, 1 – 127
---------------	-------------------

④ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

⑤ [SF6] Input Lock

Mit dieser Taste können Sie Input Lock (Eingabesperre) ein- und ausschalten. Wenn Input Lock eingeschaltet ist (die [L]-Anzeige erscheint oben rechts im Display), kann die Trigger-Eingangsbuchse ① nicht geändert werden, auch wenn Sie ein Pad anschlagen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Parameter des aktuellen Pads (das an die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse angeschlossen ist) einstellen und dabei andere Pads anschlagen möchten.

⑥ TrigAltGroup (Trigger Alternate Group)

Legt fest, welcher alternierenden Gruppe die Trigger-Eingangsquelle zugeordnet ist. Wenn mehrere Trigger-Eingangsquellen unter der gleichen Nummer gruppiert sind, ist von dieser Gruppe immer nur ein Eingang zur Zeit aktiviert. Wenn eine Trigger-Eingangsquelle von einer alternierenden Triggergruppe aktiviert wird, erzeugen andere Trigger-Eingangsquellen derselben Gruppe ein entsprechendes MIDI-Note-Off-Event für die jeweilige MIDI-Notennummer. Der Parameter RcvKeyOff für die Schlagzeug-Voice (Kanal 10) sollte in dem über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufenen Display auf „on“ eingestellt sein.

Es können bis zu 32 Alternate Groups definiert werden. Sie können hier auch „off“ wählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe des Klangs mit anderen zulassen möchten.

Einstellungen	off, 1 – 32
---------------	-------------

⑦ TrigMono/Poly (Trigger Mono/Poly)

Bestimmt, ob die aktuelle Trigger-Eingangsquelle monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) wiedergegeben wird. In der Einstellung „mono“ wird bei kontinuierlicher Auslösung derselben Voice der vorherige Sound gestoppt und dann der Sound der ausgelösten Voice gestartet. Beachten Sie, dass anders als beim Mono/Poly-Parameter in dem über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufenen Display der vorherige Sound durch eine Note-Off-Meldung gestoppt wird. Der Parameter RcvKeyOff für die Voice (aktuelle Trigger-Eingangsquelle) sollte in dem über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufenen Display auf „on“ eingestellt sein. Wenn „Poly“ ausgewählt ist, gilt diese Einschränkung nicht.

Einstellungen	mono, poly
---------------	------------

⑧ Mask Time

Legt fest, wie lange es dauert, bis das DTXTREME III das Triggersignal von der aktuellen Trigger-Eingangsquelle akzeptiert, nachdem Sie das entsprechende Pad angeschlagen haben. Wenn dieser Parameter beispielsweise auf „2.0s“ eingestellt ist, ignoriert das DTXTREME III das Triggersignal zwei Sekunden lang, nachdem Sie das entsprechende Pad angeschlagen haben.

Einstellungen	off, 20ms, 40ms – 10.00s (by 20ms), 20.00s, 30.00s
---------------	--

⑨ HoldMode

Dieser Parameter ist normalerweise auf „off“ eingestellt, so dass durch Anschlagen desselben Pads (aktuelle Trigger-Eingangsquelle) nur der Sound der entsprechenden Voice ausgelöst (gestartet) wird. Andererseits wird bei Einstellung „on“ durch Anschlagen desselben Pads zwischen der Auslösung und dem Stoppen des Sounds der entsprechenden Voice hin- und hergeschaltet. Da zum Stoppen des Voice-Sounds Note-Off-Meldungen verwendet werden, müssen Sie in dem über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufenen Display den Parameter RcvKeyOff auf „on“ einstellen.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

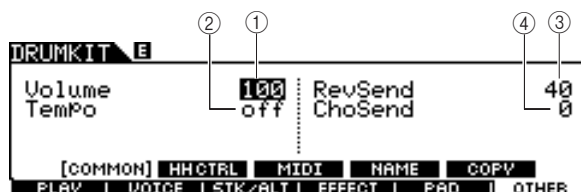
Andere Einstellungen

[F6] OTHER

Einstellungen, die für das gesamte Schlagzeug-Set gemeinsam gelten

[SF1] COMMON

In diesem Display können Sie die Parameter einstellen, die auf den gesamten Sound des aktuellen Schlagzeug-Sets angewendet werden.



① Volume (Lautstärke)

Bestimmt die Lautstärke des gesamten Schlagzeug-Sets.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

② Tempo

Bestimmt den Tempowert, der beim Auswählen des aktuellen Schlagzeug-Sets aufgerufen wird. Bei Einstellung „off“ bleibt der Tempowert beim Auswählen des aktuellen Schlagzeug-Sets erhalten.

Wertebereich	off, 30 – 300
--------------	---------------

③ RevSend (Reverb Send)

Legt die Intensität des auf das Schlagzeug-Set angewendeten Reverb-Effekts fest. Dieser Parameter ändert den gleichnamigen Parameter für die einzelnen dem aktuellen Schlagzeug-Set zugeordneten Schlagzeug-Voices.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

④ ChoSend (Chorus Send)

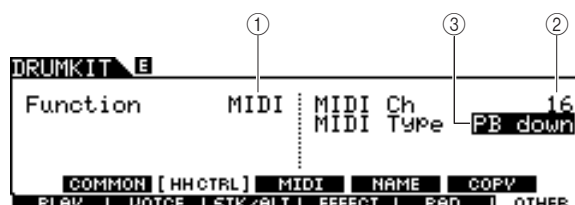
Legt die Intensität des auf das Schlagzeug-Set angewendeten Chorus-Effekts fest. Dieser Parameter ändert den gleichnamigen Parameter für die einzelnen dem aktuellen Schlagzeug-Set zugeordneten Schlagzeug-Voices.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

Einstellungen für den Hi-Hat-Pedal

[SF2] HH CTRL

In diesem Display können Sie die Parameter für den an die HI-HAT-Buchse (Seite 12) angeschlossenen Hi-Hat-Pedal (Fußcontroller) einstellen.



① Function

Legt fest, welche Funktion dem Hi-Hat Controller zugeordnet ist. Bei Einstellung „Hi-Hat“ können Sie mit dem Hi-Hat-Pedal ganz normal das Hi-Hat-Becken spielen. Bei Einstellung „MIDI“ können Sie durch Betätigen des Hi-Hat-Pedals MIDI-Meldungen erzeugen, die den Einstellungen der nachstehend beschriebenen Parameter MIDI Ch (MIDI-Kanal) und MIDI Type entsprechen.

Einstellungen	HiHat, MIDI
---------------	-------------

② MIDI Ch (MIDI-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal fest, über den das Betätigen des Hi-Hat-Pedals MIDI-Meldungen erzeugt. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Function-Parameter auf MIDI eingestellt ist.

Einstellungen	1 – 16
---------------	--------

③ MIDI Type

Legt den Typ der MIDI-Meldungen fest, der durch Betätigen des Hi-Hat-Pedals erzeugt wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Function-Parameter auf MIDI eingestellt ist. „Ctl000“ – „Ctl119“ stehen für Controller-Meldungen, „AT“ steht für Aftertouch, „PB up“ steht für Tonhöhenverschiebung nach oben (beim Betätigen), und „PB down“ steht für Tonhöhenverschiebung nach unten (beim Betätigen).

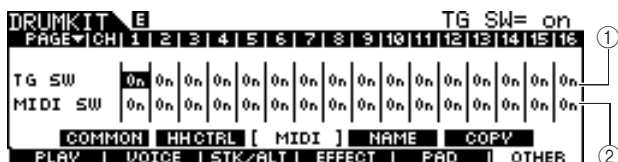
Einstellungen	Ctl000 – Ctl119, AT, PB up, PB down
---------------	-------------------------------------

MIDI-Einstellungen

[SF3] MIDI

In diesem Display können Sie die MIDI-Einstellungen vornehmen, die beim Auswählen des aktuellen Schlagzeug-Sets aufgerufen werden. Gemäß den Einstellungen hier werden bei Auswahl des aktuellen Schlagzeug-Sets MIDI-Meldungen für 16 Kanäle über MIDI an den internen Klangerzeuger oder das externe MIDI-Gerät gesendet. Dieses Display besteht aus fünf Seiten.

Erste Seite



① TG SW (Tone Generator Switch)

Legt fest, ob bei Auswahl des aktuellen Schlagzeug-Sets die MIDI-Meldungen an den internen Klangerzeuger gesendet werden. Bei Einstellung „On“ werden durch Auswählen des aktuellen Schlagzeug-Sets die MIDI-Meldungen für den entsprechenden Kanal gemäß den Einstellungen bei ③ – ⑪ an den internen Klangerzeuger gesendet.

Einstellungen	Off, On
---------------	---------

② MIDI SW (MIDI-Schalter)

Legt fest, ob bei Auswahl des aktuellen Schlagzeug-Sets die MIDI-Meldungen für die einzelnen MIDI-Kanäle über MIDI OUT an den externen Klangerzeuger gesendet werden. Bei Einstellung „On“ werden durch Auswählen des aktuellen Schlagzeug-Sets die MIDI-Meldungen für den entsprechenden Kanal gemäß den Einstellungen bei ③ – ⑪ über MIDI OUT an den externen Klangerzeuger gesendet.

Einstellungen	Off, On
---------------	---------

Zweite Seite



③ TRANSMIT

Legt den Typ der MIDI-Meldungen fest, der an den internen Klangerzeuger oder das externe MIDI-Gerät gesendet wird. Bei Einstellung „Off“ wird keine MIDI-Meldung gesendet, auch wenn die Parameter TG SW und MIDI SW auf „On“ eingestellt sind. Bei Einstellung „All“ werden sowohl Programmwechsel- als auch Controller-Meldungen gesendet. Bei Einstellung „PC“ werden nur Programmwechsel-Meldungen gesendet.

Einstellungen	Off, All, PC
---------------	--------------

④ VOLUME (Lautstärke)

Legt den Wert der Lautstärke (Controller-Nummer 7) für jeden MIDI-Kanal fest.

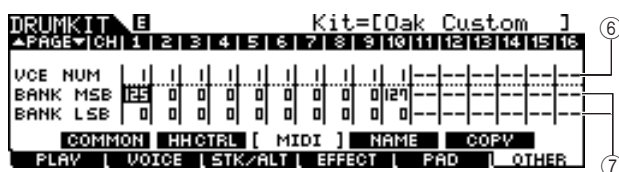
Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑤ PAN

Legt den Wert der Panoramaposition (Controller-Nummer 10) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)
--------------	--

Dritte Seite



⑥ VCE NUM (Voice-Nummer)

Legt die Programmwechsel-Nummer für jeden MIDI-Kanal fest.

Einstellungen	1 – 128
---------------	---------

⑦ BANK MSB/LSB

Legt die Programmwechsel-Nummer (durch Bank-MSB/LSB-Werte) für jeden MIDI-Kanal fest.

Einstellungen	0 – 127
---------------	---------

HINWEIS

- Näheres zu den Bank-MSB-, Bank-LSB- und Programmwechsel-Meldungen und wie sie die Voice des DTXTREME III beeinflussen, finden Sie in der Voice-Liste in der separaten Datenliste.

Vierte Seite



⑧ REV SEND (Reverb Send)

Legt den Wert des Hall-Ausspielpegels (Controller-Nummer 91) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑨ CHO SEND (Chorus Send)

Legt den Wert des Chorus-Ausspielpegels (Controller-Nummer 93) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

Fünfte Seite



⑩ CC NUM

Legt die Controller-Nummer für jeden MIDI-Kanal fest.

Einstellungen	Off, 1 – 95
---------------	-------------

⑪ CC VALUE

Legt den Wert der angegebenen Controller-Nummer für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

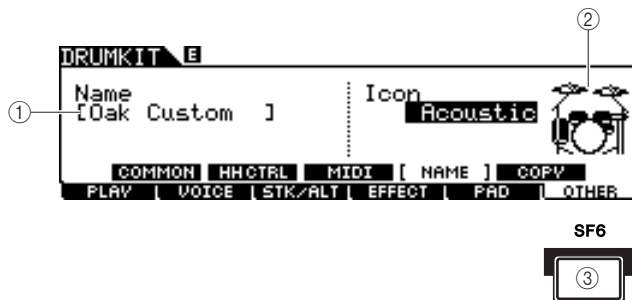
HINWEIS

- Wenn Sie ein Controller-Ereignis ⑩⑪ einstellen, das die Einstellung VOLUME ④, PAN ⑤, REV SEND ⑧ oder CHO SEND ⑨ dupliziert, erhält das Controller-Ereignis ⑩⑪ Priorität.

Benennen des Schlagzeug-Sets

[SF4] NAME

In diesem Display können Sie dem Schlagzeug-Set einen Namen zuordnen.



① Name

Gibt die Zeichen des Schlagzeug-Set-Namens ein (bis zu 12). Sie können die Zeichenliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann den Namen eingeben. Detaillierte Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf Seite 15.

② Icon (Symbol)

Legt das im Display [F1] PLAY angezeigte Schlagzeug-Set-Symbol fest. Bei Einstellung „off“ wird im Display [F1] PLAY kein Symbol angezeigt.

Einstellungen	Acoustic, Rock, Electric, Percuss, RhythmBox, Effect, R&B/H-Hop, PadSong, off
---------------	---

③ [SF6] LIST

Wenn sich der Cursor am Name-Feld befindet, können Sie mit der Taste [SF6] LIST die Zeichenliste aufrufen und dann den Namen eingeben. Detaillierte Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf Seite 15.

Parametereinstellungen kopieren

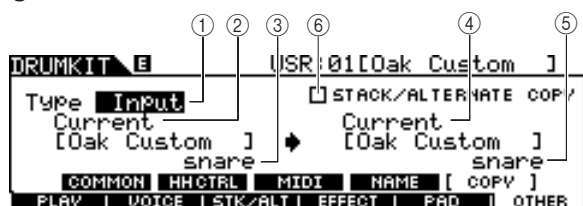
[SF5] COPY

In diesem Display können Sie die Parametereinstellungen von der angegebenen Trigger-Eingangsbuchse/Trigger-Eingangsquelle/MIDI-Note des angegebenen Schlagzeug-Sets an die angegebene Trigger-Eingangsbuchse/Trigger-Eingangsquelle/MIDI-Note des angegebenen User-Schlagzeug-Sets senden.

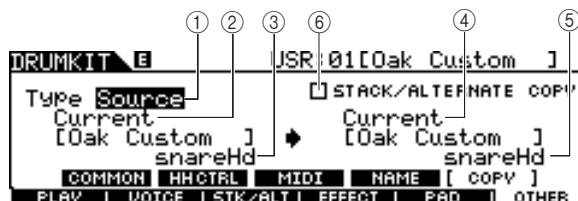
Drücken Sie, nachdem Sie die Parameter von Kopierquelle und -ziel eingestellt haben, die Taste [ENTER/STORE], um den Kopiervorgang auszuführen.

Welche Parameter verfügbar sind, hängt vom Wert des Type-Parameters in der oberen linken Ecke ab.

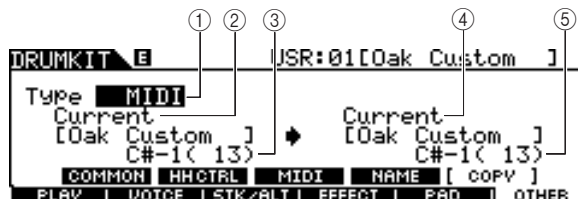
Wenn Type auf „Input“ (Trigger-Eingangsbuchse) eingestellt ist:



Wenn Type auf Source (Trigger-Eingangsquelle) eingestellt ist:



Wenn Type auf MIDI eingestellt ist:



① Type

Legt fest, welches Segment als Quelle und Ziel des Kopiervorgangs verwendet wird: die Trigger-Eingangsbuchse (Voice-Set), die Trigger-Eingangsquelle (Voice) oder MIDI (MIDI-Note).

Einstellungen	Input (Trigger-Eingangsbuchse), Source (Trigger-Eingangsquelle), MIDI
---------------	---

② Nummer des Quell-Schlagzeug-Sets

Legt die Nummer des Schlagzeug-Sets fest, die als Kopierquelle verwendet wird. „Current“ meint das momentan in Bearbeitung befindliche Schlagzeug-Set.

Einstellungen	Current, PRE: 01 – USR: 50
---------------	----------------------------

③ Kopierquelle

Legt die Quelle des Kopiervorgangs fest. Wenn Type auf „Input“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter die als Quelle verwendete Trigger-Eingangsbuchse. Wenn Type auf „Source“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter die als Quelle verwendete Trigger-Eingangsquelle. Wenn Type auf „MIDI“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter den als Quelle verwendeten MIDI-Noten-Namen.

④ Nummer des Ziel-Schlagzeug-Sets

Legt die Nummer des Schlagzeug-Sets fest, die als Kopierziel verwendet wird. „Current“ bedeutet das momentan in Bearbeitung befindliche Schlagzeug-Set.

Einstellungen	Current, USR: 01 – 50
---------------	-----------------------

⑤ Kopierziel

Legt das Ziel des Kopiervorgangs fest. Wenn Type auf „Input“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter die als Ziel verwendete Trigger-Eingangsbuchse. Wenn Type auf „Source“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter die als Ziel verwendete Trigger-Eingangsquelle. Wenn Type auf „MIDI“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter den als Ziel verwendeten MIDI-Noten-Namen.

⑥ STACK/ALTERNATE COPY

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden auch die Stack/Alternate-Einstellungen kopiert. Wenn dieses Kästchen nicht angekreuzt ist, werden die Stack/Alternate-Einstellungen nicht kopiert, ausgenommen die Einstellung für die erste Note. Beachten Sie, dass dieser Parameter nicht verfügbar ist, wenn Type auf „MIDI“ eingestellt ist.

Song-Modus

[SONG]

In diesem Kapitel wird der Song-Modus erläutert, der mit der [SONG]-Taste aufgerufen wird.

Im Song-Modus können Sie aus den Preset-Songs (PRE: 01 – 87) einen Song auswählen, zu dem Sie spielen und üben möchten, und weitere 50 User-Songs (USR: 01 – 50), in denen Sie eigene Songs aufzeichnen und bearbeiten können. Außerdem können Sie einen der SMF-Songs (EXT: 01 – 99) auswählen, der auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät gespeichert ist. Diese Songs können direkt aufgerufen werden, auch wenn sie auf dem externen Gerät gespeichert sind.

HINWEIS

- Zusätzlich zu dem im Song-Modus ausgewählten und mit der Bedientaste  gestarteten/gestoppten Song können Sie Pad-Songs verwenden, bei denen Sie den angegebenen Song durch Anschlagen des Pads starten können. Weitere Informationen über Pad-Songs finden Sie auf Seite 93.

VORSICHT

- Im Song-Record-Modus aufgezeichnete und im Song-Job-Modus bearbeitete Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM, was bedeutet, dass sie beim Ausschalten verloren gehen. Achten Sie darauf, die Song-Daten im File-Modus auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät zu sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten.

Song-Wiedergabe

[F1] PLAY

Erläuterungen zu dem über [SONG] → [F1] PLAY aufgerufenen Display finden Sie im Quick Guide auf Seite 35.

Song Recording

[F1] PLAY → [REC]

Erläuterungen zu dem über [SONG] → [F1] PLAY → [REC] aufgerufenen Display finden Sie im Quick Guide auf Seite 43.

Song-Jobs

[F2] JOB

Der Song-Job-Modus enthält eine umfassende Gruppe von Bearbeitungswerkzeugen und Datenumwandlungsfunktionen, mit denen Sie den Song verändern können. Außerdem umfasst dieser Modus verschiedene nützliche Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten.

Funktionen	Beschreibung
[SF1] SONG	Song-Jobs
01: Copy Song	Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den aktuellen Song kopiert.
02: Clear Song	Dieser Job löscht alle Daten aus dem aktuellen Song.
03: Song Name, Tempo, Repeat	Mit diesem Job können Sie Name, Tempo und Wiederholungseinstellungen für den aktuellen Song einstellen.
[SF2] TRACK	Spur-Job
01: Quantize	Dieser (auf die angegebene Spur des aktuellen Songs angewendete) Job gleicht das Timing von Notenereignissen an, indem er sie näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschiebt.
02: Mix Track	Dieser Job mischt alle Daten von den beiden Spuren 1 und 2 des aktuellen Songs und kopiert sie in Spur 1 oder Spur 2 des aktuellen Songs.
03: Copy Track	Dieser Job kopiert alle Daten der angegebenen Spur des angegebenen Songs in die angegebene Spur des aktuellen Songs.
04: Clear Track	Dieser Job löscht die angegebene Spur aus dem aktuellen Song.
[SF3] MEAS	Takt-Job
01: Copy Measure	Dieser Job kopiert alle Daten des angegebenen Taktbereichs der angegebenen Spur des angegebenen Songs in den angegebenen Taktbereich der angegebenen Spur des aktuellen Songs.
02: Create Measure	Dieser Job erstellt an der angegebenen Position in der/den angegebenen Spur(en) des aktuellen Songs leere Takte.
03: Delete Measure	Dieser Job löscht die angegebenen Takte des aktuellen Songs.
04: Erase Measure	Dieser Job löscht alle angegebenen Events im angegebenen Taktbereich des aktuellen Songs und erzeugt so ein Segment der Stille.
[SF4] VOICE	Voice-Job
Dieser Job stellt für alle 16 MIDI-Kanäle die Klangerzeuger-Parameter ein, beispielsweise Voice, Lautstärke und Panoramaposition.	

Grundlegende Bedienung im Song-Job-Modus

- 1 Wählen Sie im Song-Modus den gewünschten User-Song aus (den Anwender-Song, auf den Sie den Job anwenden möchten), und rufen Sie dann mit der Taste [F2] JOB den Song-Job-Modus auf.

HINWEIS

- Beachten Sie, dass der Song-Job-Modus nur aufgerufen werden kann, wenn ein User-Song ausgewählt ist.

- 2 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [SF1] – [SF4] drücken.



- 3 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad, den Cursortasten oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auf den gewünschten Job und rufen Sie mit der [ENTER/STORE]-Taste das Job-Display auf.



Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zum Job-Menü-Display zurück.

- 4 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.

! VORSICHT

- Beachten Sie, dass durch die Ausführung des Jobs Ihre ursprünglichen Daten verloren gehen, da durch die Ausführung des Jobs geänderte Daten nicht wiederhergestellt werden können.

! VORSICHT

- Bei einigen Jobs überschreibt der Vorgang alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten Speicher vorhanden sind. Wichtige Daten sollten immer auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät gesichert werden.

- 5 Drücken Sie nach der Einstellung die Taste [ENTER/STORE], um den Job auszuführen.

- 6 Speichern Sie den Song im File-Modus auf einem USB-Speichergerät.

Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 54 und 114.

! VORSICHT

- Durch Ausführen des Jobs erzeugte Song-Daten befinden sich vorübergehend im DRAM, was bedeutet, dass sie beim Ausschalten verloren gehen. Achten Sie darauf, die Song-Daten im File-Modus auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät zu sichern, bevor Sie das Instrument ausschalten.

Song-Jobs

[SF1] SONG

01: Copy Song (Song kopieren)

Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den aktuellen Song kopiert.



① Song-Nummer

Bestimmt die zu Nummer des zu kopierenden Quell-Songs. Der Name des entsprechenden Songs wird rechts neben der Song-Nummer angezeigt.

Einstellungen PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50

02: Clear Song (Song löschen)

Dieser Job löscht alle Daten aus dem aktuellen Song.



HINWEIS

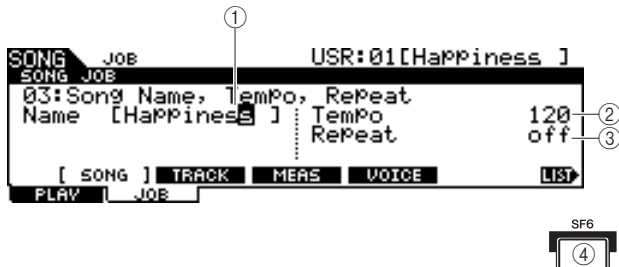
- Wenn Sie anstelle des gesamten Songs nur die Daten einer Spur löschen möchten, verwenden Sie den Job „Clear Track“ auf Seite 101.

03: Song Name, Tempo, Repeat

Mit diesem Job können Sie Name, Tempo und Wiederholungseinstellungen für den aktuellen Song einstellen.

HINWEIS

- Beachten Sie, dass für den Job „Song Name, Tempo, Repeat“ die Taste [ENTER/STORE] (Job ausführen) nicht gedrückt werden muss.



① Name

Gibt die Zeichen des Namens des aktuellen Songs ein (bis zu 10). Sie können die Zeichenliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann den Namen eingeben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf Seite 15.

② Tempo

Bestimmt das Tempo, das bei Auswahl des aktuellen Songs aufgerufen wird.

Wertebereich	30 – 300
--------------	----------

③ Repeat (Wiederholen)

Bestimmt, ob die Song-Wiedergabe wiederholt wird oder nicht. Bei Einstellung „on“ wird der aktuelle Song wiederholt abgespielt, während er bei Einstellung „off“ der Song bis zum Ende gespielt wird und dann anhält.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

④ [SF6] LIST

Wenn sich der Cursor am Name-Feld befindet, können Sie mit der Taste [SF6] LIST die Zeichenliste aufrufen und dann den Namen eingeben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf Seite 15.

Spur-Jobs

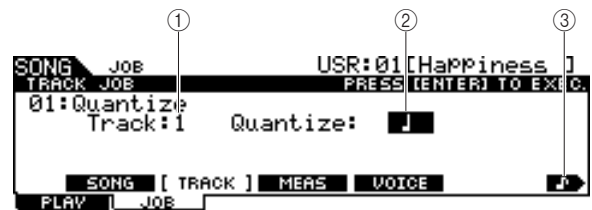
[SF2] TRACK

01: Quantize (Auflösung)

Dieser (auf die angegebene Spur des aktuellen Songs angewendete) Job gleicht das Timing von Notenereignissen an, indem er sie näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschiebt.

⚠ VORSICHT

- Beachten Sie, dass durch die Ausführung des Jobs das Rhythmus-Feeling Ihres Spiels (beispielsweise absichtlich früheres oder späteres Anschlagen) unwiederbringlich verloren gehen kann, da durch die Ausführung des Jobs geänderte Daten nicht wiederhergestellt werden können.



① Track (Spur)

Bestimmt die Spur (1 oder 2), auf die der Quantize-Job angewendet wird.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

② Quantize (Auflösung)

Bestimmt das Timing-Raster, an dem die Noten ausgerichtet werden. Sie können den gewünschten Wert auswählen, indem Sie mit der Taste [SF6] die Werteliste auswählen.

Einstellungen	Bei Auswahl von „3/8“, „6/8“, „9/8“, „12/8“ oder „15/8“:
	16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Viertelnote, punktierte Viertelnote
	Bei Auswahl eines anderen Wertes:
	16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote

- ⌵ 16tel-Triole
- ⌵ 16tel-Note
- ⌵ Achteltriolen
- ⌵ Achtelnote
- ⌵ Vierteltriolen
- ⌵ Viertelnote
- ⌵ Punktierte Viertelnote

③ [SF6] ⌵ (Notentyp-Symbol)

Wenn sich der Cursor am Quantize-Wert befindet, wird im Reitermenü der [SF6]-Taste das Notentyp-Symbol angezeigt. In diesem Zustand können Sie mit der [SF6]-Taste die Liste der Notentyp-Symbole aufrufen und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen.

02: Mix Track (Spuren mischen)

Dieser Job mischt alle Daten von den beiden Spuren 1 und 2 des aktuellen Songs und kopiert sie in Spur 1 oder Spur 2 des aktuellen Songs.



① Track (Spur)

Bestimmt die Spur (1 oder 2), in die die gemischte Spur wird. Die hier nicht ausgewählte Spur enthält nach Ausführung des Mix-Track-Jobs keine Daten mehr.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

03: Copy Track (Spur kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten der angegebenen Spur des angegebenen Songs in die angegebene Spur des aktuellen Songs.



① Nummer des Quell-Songs

Bestimmt die Nummer des Songs, der die Quelle des Kopiervorgangs ist.

Einstellungen	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------------	----------------------------

HINWEIS

- Die Songs „EXT: 01“ – „EXT: 99“ (im Stammverzeichnis des an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergeräts gespeicherte SMF-Songs) können hier nicht ausgewählt werden.

② Nummer der Quellspur

Bestimmt die Nummer der Spur in dem in ① angegebenen Song, die die Quelle des Kopiervorgangs ist.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

③ Nummer der Zielspur

Bestimmt die Nummer der Zielspur (englisch: Track) des aktuellen Songs.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

VORSICHT

- Dieser Vorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in der als Ziel gewählten Spur vorhanden sind.

04: Clear Track (Spur löschen)

Dieser Job löscht die angegebene Spur aus dem aktuellen Song.



① Track (Spur)

Bestimmt die zu löschende Spur.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

Takt-Jobs

[SF3] MEAS

HINWEIS

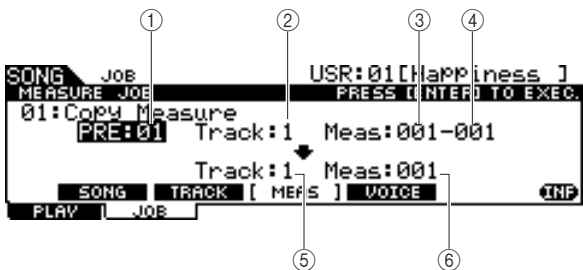
- Wenn sich der Cursor bei einem Taktparameter befindet, wird „NUM“ im Reiter der Taste [SF6] angezeigt. Das bedeutet, dass sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] als Zifferntasten benutzen können, wenn Sie die Taste [SF6] NUM drücken.

01: Copy Measure (Takt kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten des angegebenen Taktbereichs der angegebenen Spur des angegebenen Songs in den angegebenen Taktbereich der angegebenen Spur des aktuellen Songs.

VORSICHT

- Dieser Job überschreibt alle Daten, die bis dahin im Zieltaktbereich der Spur vorhanden sind.



① Nummer des Quell-Songs

Bestimmt die Nummer des Quell-Songs.

Einstellungen	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------------	----------------------------

② Nummer der Quellspur

Bestimmt die Nummer der Quellspur der in ① angegebenen Song-Nummer.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

③ Nummer des Starttakts des Quelltaktbereichs

Bestimmt den Starttakt des Quelltaktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
--------------	-----------

④ Nummer des Endtakts des Quelltaktbereichs

Bestimmt den Endtakt des Quelltaktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
--------------	-----------

⑤ Nummer der Zielspur

Bestimmt die Nummer der Zielspur (englisch: Track) des aktuellen Songs.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

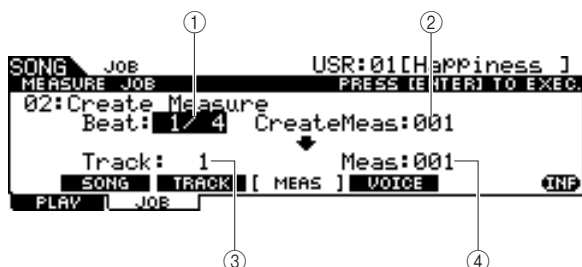
⑥ Nummer des Zieltakts

Bestimmt den Starttakt des Zieltaktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
--------------	-----------

02: Create Measure (Takte erzeugen)

Dieser Job erstellt an der angegebenen Position in der/ den angegebenen Spur(en) des aktuellen Songs leere Takte. Wenn leere Takte eingefügt werden, werden die Takt- und Taktart-Daten hinter der Einfügestelle entsprechend verschoben.



① Beat

Bestimmt das Taktmaß der neu erzeugten (eingefügten) Takte.

Einstellungen	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
----------------------	--------------------------------------

② Anzahl der einzufügenden Takte

Bestimmt die Anzahl der leeren Takte (englisch: measure), die erzeugt und eingefügt werden.

Einstellungen	001 – 999
----------------------	-----------

③ Track (Spur)

Bestimmt die Spur, auf die dieser Job angewendet wird. Bei Auswahl von „1+2“ werden durch Ausführen des Jobs die neuen Takte in beiden Spuren hinzugefügt, mit dem Ergebnis, dass beide Spuren gleich lang bleiben. Bei Auswahl von „1“ oder „2“ werden durch Ausführen des Jobs nur zu Spur 1 oder Spur 2 neue Takte hinzugefügt, mit dem Ergebnis, dass die betreffende Spur länger wird als die andere.

Einstellungen	1+2, 1, 2
----------------------	-----------

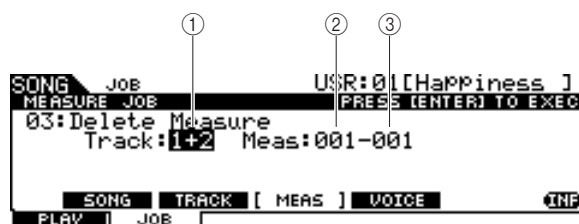
④ Meas (Einfügestelle)

Legt die Einfügeposition (Taktnummer) fest, an der die neu erzeugten leeren Takte eingefügt werden.

Wertebereich	001 – 999
---------------------	-----------

03: Delete Measure (Takt löschen)

Dieser Job löscht die angegebenen Takte des aktuellen Songs. Takt- und Taktart-Daten hinter den entfernten Takten werden entsprechend verschoben.



① Track (Spur)

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Spur. Bei Auswahl von „1+2“ werden durch Ausführen des Jobs die angegebenen Takte aus beiden Spuren entfernt, mit dem Ergebnis, dass beide Spuren gleich lang bleiben. Bei Auswahl von „1“ oder „2“ werden durch Ausführen des Jobs nur aus Spur 1 oder Spur 2 Takte entfernt, mit dem Ergebnis, dass die betreffende Spur kürzer wird als die andere.

Einstellungen	1+2, 1, 2
----------------------	-----------

② Nummer des Starttakts des Taktbereichs

Bestimmt den Starttakt des zu löschenden Taktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
---------------------	-----------

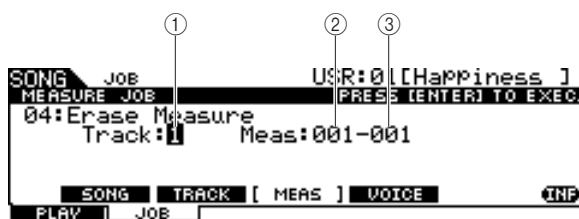
③ Nummer des Endtakts des Taktbereichs

Bestimmt den Endtakt des zu löschenden Taktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
---------------------	-----------

04: Erase Measure (Takt löschen)

Dieser Job löscht alle angegebenen Events im angegebenen Taktbereich des aktuellen Songs und erzeugt so ein Segment der Stille.



① Track (Spur)

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Spur.

Einstellungen	1, 2
----------------------	------

② Nummer des Starttakts des Taktbereichs

Bestimmt den Starttakt des zu löschenden Taktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
---------------------	-----------

③ Nummer des Endtakts des Taktbereichs

Bestimmt den Endtakt des zu löschenden Taktbereichs.

Wertebereich	001 – 999
---------------------	-----------

Voice-Job

[SF4] VOICE

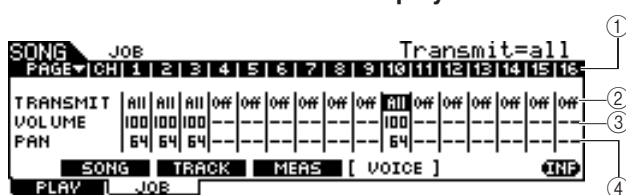
Dieser Job stellt für alle 16 MIDI-Kanäle die Klangerzeuger-Parameter ein, beispielsweise Voice, Lautstärke und Panoramaposition. Gemäß den Einstellungen hier werden bei Auswahl des aktuellen Songs die Parameterwerte für alle MIDI-Kanäle über MIDI OUT an den internen oder den externen Klangerzeuger gesendet.

Dieses Job-Display besteht aus drei Seiten.

HINWEIS

- Beachten Sie, dass für den Voice-Job die Taste [ENTER/STORE] (Job ausführen) nicht gedrückt werden muss.

Die erste Seite des Voice-Job-Displays



① CH (Kanal)

Zeigt den MIDI-Kanal an.

② TRANSMIT

Legt fest, ob bei Auswahl des aktuellen Songs die MIDI-Meldungen an den internen und externen Klangerzeuger gesendet werden. Bei Einstellung „All“ werden durch Auswählen des aktuellen Songs die MIDI-Meldungen für den entsprechenden Kanal gemäß den Einstellungen bei ③ – ⑫ an den internen und externen Klangerzeuger gesendet. Bei Einstellung „PC“ werden durch Auswählen des aktuellen Songs nur die in ⑤ – ⑥ vorgenommenen Voice-Einstellungen gesendet. Bei Einstellung „Off“ werden durch Auswählen des aktuellen Songs keine MIDI-Meldungen gesendet, und die folgenden Parameter ③ – ⑫ sind nicht verfügbar.

Einstellungen	Off, All, PC
---------------	--------------

③ VOLUME (Lautstärke)

Legt den Wert der Lautstärke (Controller-Nummer 7) für jeden MIDI-Kanal fest.

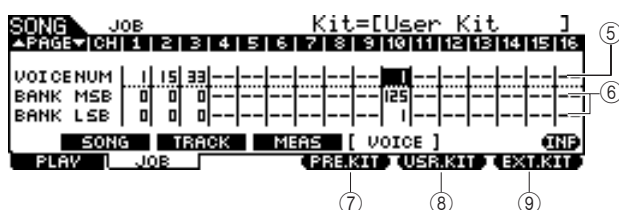
Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

④ PAN

Legt den Wert der Panoramaposition (Controller-Nummer 10) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

Die zweite Seite des Voice-Job-Displays



⑤ VOICE NUM (Voice-Nummer)

Legt die Programmwechsel-Nummer für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	1 – 128
--------------	---------

⑥ BANK MSB/LSB

Bestimmt die Nummer von Bank Select MSB und LSB für jeden MIDI-Kanal. Durch Einstellen von Bank Select MSB, LSB und Programmwechsel (Voice-Nummer) können Sie eine bestimmte Voice angeben.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

HINWEIS

- Wenn Sie den Bank Select für MIDI-Kanal 10 bis 125 oder 127 einstellen, wird die für MIDI-Kanal 10 eingestellte Programmwechsel-Nummer (Schlagzeug-Set-Nummer) für den internen Klangerzeuger automatisch auf ALLE anderen MIDI-Kanäle angewendet.

⑦ [F4] PRE.KIT

Dieses Menü erscheint nur, wenn sich der Cursor bei einer der Einstellungen VCE NUM, BANK MSB oder BANK LSB für Kanal 10 befindet. Durch Drücken dieser Taste werden die dem Preset-Schlagzeug-Set des DTXTREME III entsprechenden Werte für Bank Select MSB und LSB aufgerufen.

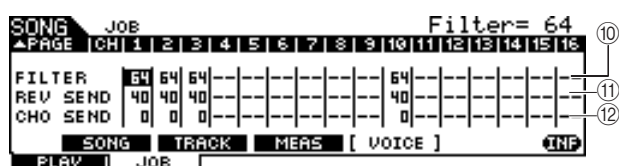
⑧ [F4] USR.KIT

Dieses Menü erscheint nur, wenn sich der Cursor bei einer der Einstellungen VCE NUM, BANK MSB oder BANK LSB für Kanal 10 befindet. Durch Drücken dieser Taste werden die dem User-Schlagzeug-Set des DTXTREME III entsprechenden Werte für Bank Select MSB und LSB aufgerufen.

⑨ [F4] EXT.KIT

Dieses Menü erscheint nur, wenn sich der Cursor bei einer der Einstellungen VCE NUM, BANK MSB oder BANK LSB für Kanal 10 befindet. Durch Drücken dieser Taste werden die dem externen Schlagzeug-Set des DTXTREME III entsprechenden Werte für Bank Select MSB und LSB aufgerufen.

Die dritte Seite des Voice-Job-Displays



⑩ FILTER

Legt den Wert der Klanghelligkeit (Controller-Nummer 74) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑪ REV SEND (Reverb Send)

Legt den Wert des Hall-Ausspielpegels (Controller-Nummer 91) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑫ CHO SEND (Chorus Send)

Legt den Wert des Chorus-Ausspielpegels (Controller-Nummer 93) für jeden MIDI-Kanal fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

Click-Modus

[CLICK]

In diesem Kapitel wird der Click-Modus erläutert, der mit der [CLICK]-Taste aufgerufen wird.

Im Click-Modus können Sie für das gesamte DTXTREME III die Click- (Metronom-) Parameter einstellen, wie Click-Voice, Taktmaß und Tempo. Außerdem können Sie mit den Funktionen Groove Check (Groove-Prüfung) und Rhythm Gate (Rhythmusaussetzung) üben und rhythmisches Spielen trainieren.

Grundlegende Bedienung im Click-Modus

1 Drücken Sie die [CLICK]-Taste, um in den Click-Modus zu gelangen.

2 Beachten Sie die Einträge des Reitermenüs (entsprechen den Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF3]), um die gewünschte Funktion zu finden, und drücken Sie dann die entsprechende Taste, um das zugehörige Display aufzurufen.

3 Bewegen Sie den Cursor auf einen der Parameter, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.

4 Drücken Sie, nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, die [ENTER/STORE]-Taste, um alle Einstellungen im Click-Modus außer Tempo, Beat (Taktmaß) und Subdivide (Unterteilung) zu speichern.

VORSICHT

- Alle Einstellungen im Click-Modus gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne zu speichern.
- Versuchen Sie niemals, das Instrument auszuschalten, während die Meldung „Please keep power on“ (Bitte lassen Sie das Instrument eingeschaltet) im Display angezeigt wird. Dadurch können sämtliche Einstellungen im Click-Modus verloren gehen.

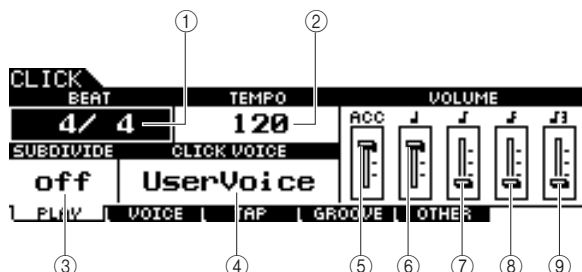
Grundlegende Einstellungen des Click-Sounds

[F1] PLAY

In diesem Display können Sie die grundlegenden Parameter des Click-Sounds wie Voice, Taktmaß und Tempo einstellen

HINWEIS

- Welche Notentypen bei VOLUME angezeigt werden, hängt von den BEAT-Einstellungen ab.



① BEAT (Taktmaß)

Legt die Taktart des Click-Sounds fest.

Einstellungen	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
---------------	--------------------------------------

HINWEIS

- Wenn im Song-Modus ein Song mit einem anderen Beat (Taktmaß) ausgewählt wird, wird der Beat des neuen Songs auch auf den Click-Sound angewendet.

② TEMPO

Legt das Tempo des Click-Sounds fest.

Einstellungen	030 – 300
---------------	-----------

HINWEIS

- Wenn im Song-Modus ein Song mit einer anderen Tempoeinstellung ausgewählt wird, wird der Tempowert des neuen Songs auch auf den Click-Sound angewendet.
- Das Tempo kann auch mit Hilfe der Tap-Tempo-Funktion eingestellt werden, indem Sie im gewünschten Tempo das Pad anschlagen. Mit dieser praktischen Funktion können Sie das Tempo beliebig einstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 34.

③ SUBDIVIDE (Unterteilung)

Legt den Akzentschlag des Click-Sounds fest. Die Schläge werden an dem hier festgelegten Akzentschlag unterteilt. Wenn BEAT auf „5/4“ und SUBDIVIDE auf „2+3“ eingestellt ist, wird der Akzent auf den ersten und den dritten Schlag angewendet. Wenn BEAT auf „9/4“ und SUBDIVIDE auf „4+5“ eingestellt ist, wird der Akzent auf den ersten und den fünften Schlag angewendet.

Einstellungen	off, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7
---------------	---

④ CLICK VOICE

Legt die Click-Voice fest.

Einstellungen	Metronome, Claves, Cowbell, Shaker, Stick, CrossStick, Pulse, Human, UserVoice
---------------	--

⑤ VOLUME (ACC)

Zur Einstellung der Lautstärke des durch den SUBDIVIDE-Parameter festgelegten Akzentschlags.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑥ VOLUME (Viertelnoten)

Legt die Lautstärke des Click-Timings für Viertelnoten fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑦ VOLUME (Achtelnoten)

Legt die Lautstärke des Click-Timings für Achtelnoten fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑧ VOLUME (16tel-Noten)

Legt die Lautstärke des Click-Timings für 16tel-Noten fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

⑨ VOLUME (Achteltriolen)

Legt die Lautstärke des Click-Timings für Achteltriolen fest.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

Click-Voice-Einstellungen

[F2] VOICE

Rufen Sie in diesem Display (nur verfügbar, wenn die Click-Voice auf „User Voice“ eingestellt ist) können Sie für jedes Beat-Timing eine andere Click-Voice einstellen.

ACC	efct1	VOICE	TUNING
	efct1:020	[ElecPerc 1]	+ 0.00
	efct1:021	[ElecPerc 2]	+ 0.00
	efct1:022	[ElecPerc 3]	+ 0.00
	efct1:000	[no assign]	- 3.00
	efct1:000	[no assign]	- 6.00

① Voice-Kategorie

Bestimmt die Voice-Kategorie für den Click-Sound.

Einstellungen	kick1 – 2, snare1 – 3, tom1 – 2, cymbal, hihat, perc1 – 2, efct1 – 2, USR-A – H
----------------------	---

② Voice-Nummer

Bestimmt die Voice-Nummer für den Click-Sound. Wenn die Voice-Nummer auf „000“ eingestellt ist, erscheint für den Voice-Namen die Anzeige „no assign“ (keine Zuordnung), und es ertönt kein Sound.

Einstellungen	Siehe separate Datenliste.
----------------------	----------------------------

HINWEIS

- Der Anzahl der Voices hängt von der ausgewählten Voice-Kategorie ab.

③ TUNING (Stimmung)

Legt die Tonhöhe der in ② angegebenen Voice fest.

Wertebereich	-24.00 – +24.00 (1.0 entspricht einem Halbton.)
---------------------	---

HINWEIS

- Eine einer Click-Voice zugeordnete User-Voice wird nur einmal wiedergegeben, auch wenn die User-Voice im Sampling-Modus auf „loop“ eingestellt ist.
- Wenn Sie die Click-Voice mit einer User-Voice verwenden möchten, ist es sinnvoll, die Datei mit Ihrer gewünschten User-Voice im Ordner AUTOLOAD (Seite 125) des USB-Speichergeräts zu speichern und die Auto-Load-Funktion (Seite 125) zu verwenden.

Tap-Tempo-Funktion

[F3] TAP

Die Tap-Tempo-Funktion ist auf Seite 34 im Abschnitt „Quick Guide“ beschrieben.

Groove-Check-Funktion

[F4] GROOVE

Groove-Prüfung (Groove Check) durchführen

[SF1] G.CHECK

Erläuterungen zu diesem Display finden Sie auf Seite 51 im Abschnitt „Quick Guide“.

Rhythmus aussetzen (Rhythm Gate)

[SF2] R.GATE

Erläuterungen zu diesem Display finden Sie auf Seite 52 im Abschnitt „Quick Guide“.

Parametereinstellungen für Groove Check und Rhythm Gate

[SF3] SETTING

Erläuterungen zu diesem Display finden Sie auf Seite 50 im Abschnitt „Quick Guide“.

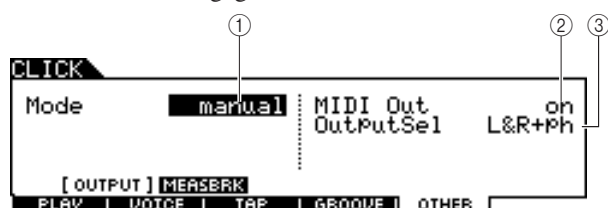
Click-Sound-Einstellungen

[F5] OTHER

Einstellen der Click-Sound-Wiedergabe

[SF1] OUTPUT

In diesem Display können Sie die Parameter einstellen, die bestimmen, unter welchen Umständen der Click-Sound ertönt und wie er ausgegeben wird.



① Mode (Modus)

Legt fest, wie und unter welchen Umständen der Click-Sound gespielt wird. Der Click-Sound kann entsprechend den Einstellungen hier synchron zur Song-Wiedergabe/Aufnahme gestartet oder gestoppt werden sowie durch Drücken der [CLICK ON/OFF]-Taste.

Einstellungen	manual, play, rec, play&rec
manual	Der Click-Sound wird nur durch Drücken der [CLICK ON/OFF]-Taste gestartet/gestoppt.
play	Der Click-Sound wird durch Starten/Stoppen der Song-Wiedergabe sowie durch Drücken der [CLICK ON/OFF]-Taste gestartet/gestoppt.
rec	Der Click-Sound wird durch Starten/Stoppen der Song-Aufnahme sowie durch Drücken der [CLICK ON/OFF]-Taste gestartet/gestoppt.
play&rec	Der Click-Sound wird durch Starten/Stoppen der Song-Wiedergabe/Aufnahme sowie durch Drücken der [CLICK ON/OFF]-Taste gestartet/gestoppt.

② MIDI Out

Legt fest, ob die der Click-Voice entsprechende MIDI-Noten-Nummer über MIDI OUT gesendet wird oder nicht. Wenn dieser Parameter auf „on“ eingestellt ist, werden die folgenden MIDI-Ereignisse über MIDI OUT gesendet.

	MIDI-Kanal	Note	Velocity
Akzentnote	10	B#-1	127
Viertelnote	10	C0	127
Andere Noten	10	B-1	127

Einstellungen	off, on
---------------	---------

HINWEIS

- Die dem Click-Sound entsprechenden MIDI-Notenereignisse werden nur über MIDI OUT gesendet, wenn der Click-Sound ertönt. Wenn die Lautstärke des Click-Sounds im Display [F1] PLAY auf den Minimalpegel heruntergeregt ist, werden die ihm entsprechenden MIDI-Notenereignisse nicht über MIDI OUT gesendet. Auch während der „Break“-Phase der Measure-Break-Funktion (Taktpause) werden die dem Click-Sound entsprechenden MIDI-Notenereignisse nicht über MIDI OUT gesendet.

③ OutputSel (Output Select)

Bestimmt die Ausgangsbuchse für den Click-Sound.

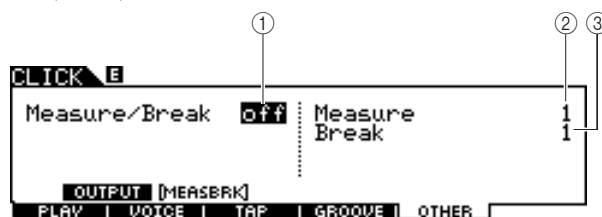
Einstellungen	L&R+ph (OUTPUT und PHONES), Phones (PHONES), L&R (OUTPUT), ind1&2 – ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 und 2 – 5 und 6), ind1 – ind6 (eine der INDIVIDUAL-OUTPUT-Buchsen)
---------------	--

Verwenden der Measure-Break-Funktion (Taktpause)

[SF2] MEASBRK

In diesem Display können Sie die Parameter für die Measure-Break-Funktion einstellen. Mit Hilfe dieser Funktion kann die Click-Voice wiederholt für festgelegte Takte wiedergegeben und für festgelegte Takte stummgeschaltet werden.

Diese Funktion kann effektiv eingesetzt werden, um Ihre Rhythmustechnik und Ihr Zeitgefühl zu verfeinern – so können Sie eine bestimmte Schlagzeugphrase mehrere Takte lang spielen, während Sie sich die Click-Voice anhören, und dann einige weitere Takte ohne Click-Sound spielen. Um beispielsweise vier Takte mit Click-Voice und danach vier Takte ohne Click-Voice zu haben, stellen Sie den Parameter Measure (Takt) auf 4 und den Parameter Break (Pause) auf 4.



① Measure/Break

Legt fest, ob die Measure-Break-Funktion aktiv ist oder nicht. Bei Einstellung „on“ wird die Click-Voice wiederholt für die in ② festgelegten Takte wiedergegeben und für die in ③ festgelegten Takte stummgeschaltet.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

② Measure (Takt)

Legt die Anzahl der Takte fest, in denen der Click-Sound gespielt wird (nicht stummgeschaltet ist).

Wertebereich	1 – 9
--------------	-------

③ Break (Pause)

Legt die Anzahl der Takte fest, in denen der Click-Sound stummgeschaltet ist.

Wertebereich	1 – 9
--------------	-------

Trigger-Modus

[TRIGGER]

In diesem Kapitel wird der Trigger-Modus erläutert, der mit der [TRIGGER]-Taste aufgerufen wird. Im Trigger-Modus können Sie die Parameter für die Triggersignale einstellen, die von den an den Trigger-Eingangsbuchsen angeschlossenen Pads oder Drum-Triggern (wie das DT20 von Yamaha) empfangen werden. Mit diesen Einstellungen können Sie das DTXTREME III auf den bestmöglichen Betrieb und die bestmögliche Reaktion auf Triggersignale optimieren. Falls Sie an akustischem Schlagzeug angebrachte Drum-Trigger oder separat gekaufte Pads verwenden, müssen Sie die Empfindlichkeit einstellen und den einzelnen Trigger-Eingangsquellen Voices zuordnen. Darüber hinaus bietet dieser Modus Funktionen zur Unterdrückung von Übersprechen* und Doppelauslösungen*.

* Übersprechen

Ein Auslösungsproblem, bei dem die durch Anschlagen eines bestimmten Pads erzeugte Vibration die unerwünschte Auslösung bei einem anderen (normalerweise benachbarten) Pad verursachen kann.

* Doppelauslösung

Ein Auslösungsproblem, bei dem zwei oder mehr Triggersignale durch einmaliges Anschlagen eines bestimmten Pads erzeugt werden können.

HINWEIS

- Das Anlegen eines geeigneten Trigger-Setups ist erforderlich, um optimale Ergebnisse zu erzielen und die erwarteten Reaktionen und Sounds zu erhalten, wenn Sie die Pads anschlagen. Eine gute Möglichkeit, dies zu gewährleisten, besteht darin, ein vorhandenes Trigger-Setup zu finden, das Ihren Vorlieben nahe kommt, und es zu bearbeiten.
- Sobald Sie Ihr bevorzugtes Trigger-Setup gefunden haben, empfiehlt es sich, in dem über [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] STARTUP aufgerufenen Display dem Parameter „TriggerNo“ die Nummer des Trigger-Setups zuzuordnen. Dann wird Ihre bevorzugte Trigger-Setup-Nummer bei jedem Einschalten des Instruments automatisch aufgerufen.
- Einzelheiten zu [SF6] Input Lock (Eingangsverriegelung) finden Sie auf Seite 26.

Grundlegende Bedienung im Trigger-Modus

1 Drücken Sie die [TRIGGER]-Taste, um in den TRIGGER-Modus zu gelangen.

● TRIGGER



2 Beachten Sie die Texteinträge der Reiter (entsprechend den Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF2]), um die gewünschte Funktion zu finden, und drücken Sie dann die entsprechende Taste, um das zugehörige Display aufzurufen.

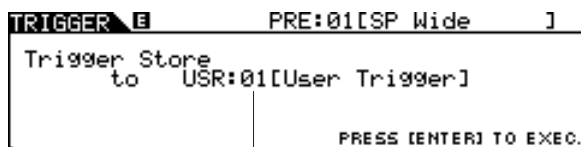
HINWEIS

- Wenn eines der Displays [F1] – [F4] aufgerufen wird, werden im oberen Displaybereich die Trigger-Eingangsbuchse, der Pegel des Triggersignals und die Velocity angezeigt.

3 Bewegen Sie den Cursor auf einen der Parameter, und stellen Sie dann mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.

4 Drücken Sie, nachdem Sie die Einstellung vorgenommen haben, die [ENTER/STORE]-Taste.

Die folgende Anzeige erscheint im Display.

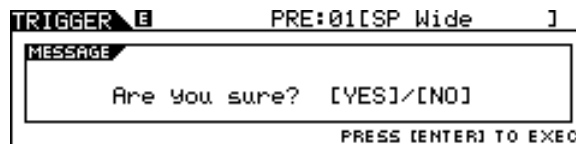


Nummer des Ziel-Trigger-Setups

5 Wählen Sie mit dem Datenrad die Nummer des Ziel-Trigger-Setups aus.

6 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Das folgende Display fordert Sie auf, den Speichervorgang zu bestätigen, bevor dieser ausgeführt wird.



7 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

- Das bearbeitete Trigger-Setup geht verloren, wenn Sie ein anderes Trigger-Setup auswählen oder das Instrument ausschalten. Achten Sie darauf, die Trigger-Setup-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [ENTER/STORE]-Taste drücken, bevor Sie ein anderes Trigger-Setup auswählen oder das Instrument ausschalten.

⚠ VORSICHT

- Versuchen Sie niemals, das Instrument auszuschalten, während die Meldung „Please keep power on“ (Bitte lassen Sie das Instrument eingeschaltet) im Display angezeigt wird. Dadurch können sämtliche Einstellungen im Trigger-Modus verloren gehen.

Auswählen des Trigger-Setups

[F1] SELECT

Erläuterungen zu diesem Display finden Sie auf Seite 26 im Abschnitt „Quick Guide“.

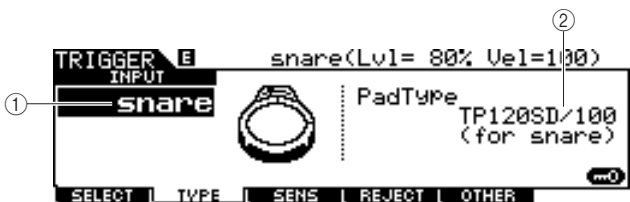
HINWEIS

- Beachten Sie, dass die einzelnen Nummern in dem Display den oben auf dem vorderen Bedienfeld aufgedruckten Nummern der Trigger-Eingangsbuchsen entsprechen. Oberhalb jeder Nummer wird in Echtzeit der Status des vom Pad empfangenen Triggersignals angezeigt.

Auswählen des Pad-Typs

[F2] TYPE

In diesem Display können Sie den Typ des an die Trigger-Eingangsbuchse angeschlossenen Pads oder Drum-Triggers einstellen. Achten Sie darauf, den zu Ihrem speziellen Pad oder Drum-Trigger passenden Typ auszuwählen, um dessen Potenzial voll ausschöpfen zu können.



① INPUT (Trigger-Eingangsbuchse)

Legt eine Trigger-Eingangsbuchse als Ziel fest. Wenn Input Lock (Seite 79) ausgeschaltet ist (wenn die L-Anzeige oben rechts im LC-Display nicht angezeigt wird), können Sie die Trigger-Eingangsbuchse durch Anschlagen des gewünschten Pads auswählen.

Einstellungen	snare – pad15
---------------	---------------

② Pad-Typ

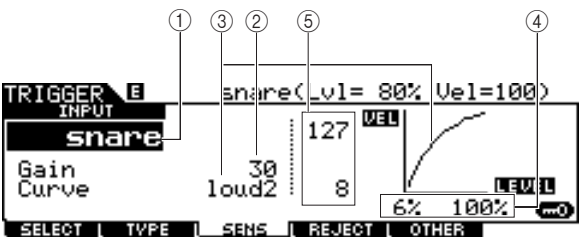
Legt den Pad-Typ für die in ① angegebene Trigger-Eingangsbuchse fest. Die nachstehende Liste zeigt, welche Pad-Typen für die angeschlossenen Pads oder Drum-Trigger eingestellt werden können.

Einstellungen	KP125, KP65, TP120SD/100 (für Snare), TP120SD/100 (für Tom), TP65S (für Snare), TP65S (für Tom), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (für Snare), DT10/20 (für HiTom), DT10/20 (für LoTom), DT10/20 (für Kick), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick
---------------	--

Trigger-Empfindlichkeitseinstellungen

[F3] SENS

In diesem Display können Sie die Parameter für die Empfindlichkeit einstellen, die bestimmen, wie das DTXTREME III auf die über die Trigger-Eingangsbuchsen empfangenen Triggersignale reagiert. Anders ausgedrückt: die Parameter hier legen fest, wie der Pegel des Triggersignals (die Stärke, mit der Sie das Pad anschlagen) in die von der Klangerzeugungseinheit erkannte Velocity umgewandelt wird. Beachten Sie, dass der Pegel und die Velocity, die durch Anschlagen eines Pads erzeugt werden, in Echtzeit oben im LC-Display angezeigt werden.



① INPUT (Trigger-Eingangsbuchse)

Legt eine Trigger-Eingangsbuchse als Ziel fest. Wenn Input Lock (Seite 79) ausgeschaltet ist (wenn die L-Anzeige oben rechts im LC-Display nicht angezeigt wird), können Sie die Trigger-Eingangsbuchse durch Anschlagen des gewünschten Pads auswählen.

Einstellungen	snare – pad15
---------------	---------------

② Gain (Verstärkung)

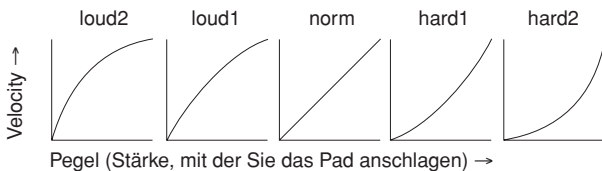
Legt die Verstärkung fest, mit der das DTXTREME III die Triggersignale vom Pad empfängt. Je höher der Wert, desto leichter können Sie den Sound hervorbringen, auch wenn Sie das Pad nur leicht anschlagen.

Wertebereich	0 – 63
--------------	--------

③ Curve (Kurve)

Legt fest, wie anhand des Pegels (der Stärke), mit dem Sie das Pad anschlagen, die tatsächliche Velocity erzeugt und übertragen wird. Die Kurve „loud2“ beispielsweise bietet, besonders für niedrige Velocity-Werte, eine übermäßige Reaktion an. Die Kurve „hard2“ beispielsweise verringert verglichen mit den anderen Kurven die Gesamtreaktion.

Einstellungen	loud2, loud1, normal, hard1, hard2
----------------------	------------------------------------



④ LEVEL (Pegel)

Legt den Pegelbereich fest, innerhalb dessen die Velocity geändert wird.

Wenn das Triggersignal unterhalb des hier eingestellten Pegels ist, wird kein Klang erzeugt. Auch wenn das Triggersignal den Maximalpegel überschreitet, wird der Sound mit keiner größeren als der festgelegten maximalen Velocity produziert.

Wertebereich	Minimalpegel: 0% – 99%, Maximalpegel: 1% – 100%
---------------------	--

⑤ VEL (Velocity)

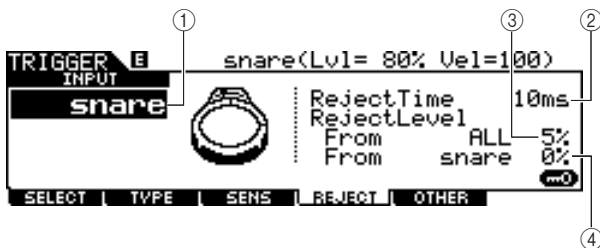
Legt den Velocity-Bereich fest, innerhalb dessen der Sound der Voice produziert wird.

Wertebereich	minimale Velocity: 0 – 126, maximale Velocity: 1 – 127
---------------------	---

Einstellen der Rejection

[F4] REJECT

In diesem Display können Sie die Parameter für die Rejection (Ablehnung von Signalen) festlegen und auf diese Weise „falsches Anschlagen“ vermeiden – beispielsweise Doppelauslösungen durch zurückprallende Schlegel und Übersprechen durch Pad-Vibrationen. Die als „falsches Anschlagen“ betrachteten Triggersignale werden durch geeignetes Einstellen der Rejection-Parameter ignoriert.



① INPUT (Trigger-Eingangsbuchse)

Legt eine Trigger-Eingangsbuchse als Ziel fest. Wenn Input Lock (Seite 79) ausgeschaltet ist (wenn die L-Anzeige oben rechts im LC-Display nicht angezeigt wird), können Sie die Trigger-Eingangsbuchse durch Anschlagen des gewünschten Pads auswählen.

Einstellungen	snare – pad15
----------------------	---------------

② Reject Time (Ablehnungszeit)

Legt fest, wie lange es dauert, bis die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse nach dem Empfang des vorigen Triggersignals neue Triggersignale akzeptiert. Die Einstellungen hier verhindern, dass durch Doppelauslösungen unerwartete Sounds erzeugt werden.

Wertebereich	4ms – 500ms
---------------------	-------------

③ Reject Level From ALL

Legt den Minimalpegel für (durch Anschlagen anderer Pads erzeugte) Triggersignale fest, den die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse akzeptiert. Anders ausgedrückt: die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse akzeptiert (durch Anschlagen anderer Pads erzeugte) Triggersignale nicht, wenn deren Pegel niedriger ist als hier angegeben. Je höher der Wert, desto weniger werden unerwartete Sounds durch Übersprechen erzeugt.

Wertebereich	0% – 99%
---------------------	----------

④ Reject Level From ***

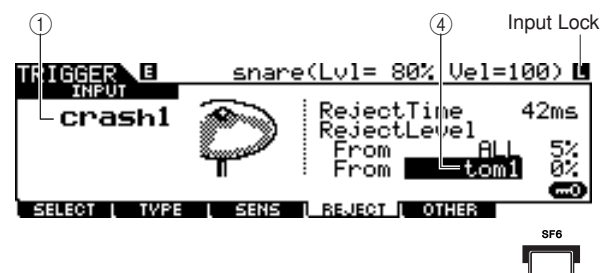
Legt die spezifische Trigger-Eingangsbuchse und den Minimalpegel der (durch Anschlagen des der hier angegebenen Trigger-Eingangsbuchse entsprechenden Pads erzeugten) Triggersignale fest, die die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse akzeptiert. Anders ausgedrückt: die aktuelle Trigger-Eingangsbuchse akzeptiert (durch Anschlagen des der hier angegebenen Trigger-Eingangsbuchse entsprechenden Pads erzeugte) Triggersignale nicht, wenn deren Pegel niedriger ist als hier angegeben. Je höher der Wert, desto weniger werden unerwartete Sounds durch Übersprechen zwischen dem der aktuellen Trigger-Eingangsbuchse entsprechenden Pad und dem der hier angegebenen Trigger-Eingangsbuchse entsprechenden Pad erzeugt.

Wertebereich	0% – 99%
Einstellungen	snare, tom1-4, ride, crash1-2, hihat, kick, pad11-15, tom1&2, tom1&3, tom2&3, tom2&4, tom3&4, tom2&3&4, tom all, cym all

Einstellungsbeispiel zum Verhindern von Übersprechen

Wenn der Crash1-Sound ausgelöst wird, obwohl nur TOM1 angeschlagen wird:

1. Stellen Sie INPUT auf „crash1“ und „Reject Level From ****“ auf „tom1“, und schalten Sie dann mit der [SF6]-Taste Input Lock (Seite 79) ein.



2. Stellen Sie den „tom1“-Wert des Reject Level From so ein, dass der Crash1-Sound nicht ausgelöst wird, auch wenn das an die TOM1-Buchse angeschlossene Pad angeschlagen wird. Je höher der Wert, desto weniger wahrscheinlich ist es, dass der Crash1-Sound unbeabsichtigt ausgelöst wird.
3. Nachdem Sie den geeigneten Wert gefunden und eingestellt haben, speichern Sie die Einstellung als User-Trigger-Setup und schalten Sie Input Lock aus, damit Sie wie beabsichtigt spielen können.

HINWEIS

- Wenn der „tom1“-Wert des Reject Level From zu groß ist, wird der Crash1-Sound möglicherweise nicht richtig ausgelöst, wenn Sie Crash1 und Tom1 gleichzeitig anschlagen.

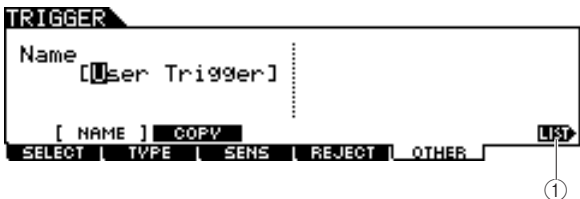
Andere Einstellungen

[F5] OTHER

Benennen des Trigger-Setups

[SF1] NAME

Sie können einen Namen mit bis zu 12 Zeichen für das momentan in Bearbeitung befindliche Trigger-Setup eingeben. Detaillierte Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf Seite 15.



① [SF6] LIST

Wenn sich der Cursor am Name-Feld befindet, können Sie mit der Taste [SF6] LIST die Zeichenliste aufrufen und dann den Namen eingeben. Detaillierte Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundlegende Bedienung“ auf Seite 15.

Kopieren des Trigger-Setups

[SF2] COPY

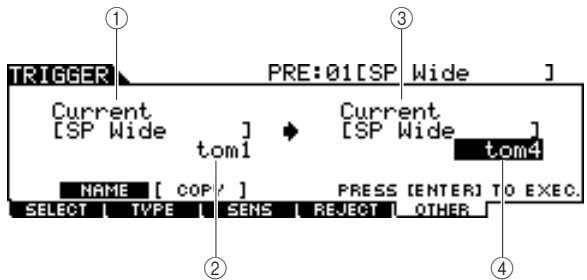
In diesem Display können Sie ein Trigger-Setup (von einer bestimmten Trigger-Eingangsbuchse einer bestimmten Trigger-Setup-Nummer) auf die gleiche oder eine andere Trigger-Eingangsbuchse mit der gleichen oder einer anderen Trigger-Setup-Nummer kopieren. Wenn Sie beispielsweise das Trigger-Setup der TOM1-Buchse auf TOM4 innerhalb des aktuellen Trigger-Setups kopieren möchten, stellen Sie die Kopierquelle auf „Current“ und „tom1“, stellen Sie dann das Kopierziel auf „Current“ und „tom5“, und führen Sie dann den Kopiervorgang aus. Der Kopiervorgang kann, nachdem die Parametereinstellungen vorgenommen wurden, mit der [ENTER/STORE]-Taste ausgeführt werden.

VORSICHT

- Wenn der Trigger-Setup-Kopiervorgang ausgeführt wird, wird das Ziel-Trigger-Setup durch die Einstellungen der Quelle des Kopiervorgangs ersetzt.

VORSICHT

- Wenn Sie das Kopierziel auf „Current“ stellen und den Kopiervorgang ausführen, achten Sie darauf, das aktuelle Trigger-Setup durch Drücken der [ENTER/STORE]-Taste in einem anderen Display zu speichern. Dies ist erforderlich, weil das bearbeitete Trigger-Setup bei Auswahl eines anderen Trigger-Setups oder beim Ausschalten des Instruments verloren geht. Es ist auch deshalb erforderlich, weil der Speichervorgang nicht im Display [SF2] COPY ausgeführt werden kann.



① Trigger-Setup-Nummer als Kopierquelle

Legt die Trigger-Setup-Nummer als Kopierquelle fest. „Current“ bezieht sich auf das momentan in Bearbeitung befindliche Trigger-Setup.

Einstellungen Current, PRE: 01 – USR: 05

② Trigger-Eingangsbuchse als Kopierquelle

Legt die Trigger-Eingangsquelle als Kopierquelle fest.

Einstellungen snare – pad15

③ Trigger-Setup-Nummer als Kopierziel

Legt die Trigger-Setup-Nummer als Kopierziel fest. „Current“ bezieht sich auf das momentan in Bearbeitung befindliche Trigger-Setup.

Einstellungen Current, USR: 01 – USR: 05

④ Trigger-Eingangsbuchse als Kopierziel

Legt die Trigger-Eingangsquelle als Kopierziel fest.

Einstellungen snare – pad15

In diesem Kapitel wird der File-Modus erläutert, der mit der [FILE]-Taste aufgerufen wird.

Der File-Modus bietet Tools für die Übertragung von Daten (wie Songs und User-Voices) zwischen DTXTREME III und externen Speichergeräten wie USB-Speichergerät und Festplattenlaufwerk, die an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossen sind.

Terminologie im File-Modus

■ Datei (englisch: file)

Wie bei einem Computer können unterschiedliche Datentypen wie Schlagzeug-Set, User-Voice, Song und Trigger-Setup, die auf dem DTXTREME III erzeugt werden, als Dateien behandelt und auf einem externen USB-Speichergerät gespeichert werden. Jede Datei hat einen Dateinamen und eine Dateinamenerweiterung.

■ Dateiname

Wie bei einem Computer können Sie der Datei im File-Modus einen Namen zuordnen. Dateien mit gleichem Namen können nicht im gleichen Verzeichnis gespeichert werden.

■ Dateinamenerweiterung

Die drei Buchstaben hinter dem Dateinamen (nach dem Punkt) wie „.mid“ und „.wav“ werden als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die Dateinamenerweiterung bezeichnet den Dateityp und kann am Bedienfeld des DTXTREME III nicht geändert werden. Der File-Modus des DTXTREME III unterstützt zehn unterschiedliche Dateinamenerweiterungen entsprechend den jeweiligen Daten. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 113.

■ Dateigröße

Dies bezieht sich auf den Speicherplatz, den die Datei einnimmt. Die Dateigröße hängt von der Menge der in der Datei gespeicherten Daten ab. Generell ist eine Audiodatei (AIFF, WAV usw.) wesentlich größer als eine MIDI-Datei. Am DTXTREME III ist eine Datei mit User-Voices (die aus über die Sampling-Funktion erhaltenen Audiosignalen bestehen) wesentlich größer als andere Dateien. Die Dateigröße wird mit den herkömmlichen Computereinheiten B (Byte), KB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) angegeben. 1 KB entspricht 1024 Byte, 1 MB entspricht 1024 KB und 1 GB entspricht 1024 MB.

■ Gerät

Bezeichnet ein Speichergerät (etwa eine Festplatte), auf dem die Datei gespeichert wird. An die USB-TO-DEVICE-Buchse DTXTREME III können unterschiedliche Typen von USB-Speichergeräten, die das DTXTREME III verwalten kann, angeschlossen werden.

■ Verzeichnis (Ordner)

Hierbei handelt es sich um eine Organisationsfunktion auf einem Datenspeicherungsgerät (etwa einer Festplatte), mit der Sie Datendateien nach Typ oder Anwendungsart gruppieren können. Verzeichnisse können zur Organisation von Daten hierarchisch verschachtelt werden. Das Verzeichnis entspricht dem Computerbegriff „Ordner“. Der File-Modus des DTXTREME III ermöglicht Ihnen das Zuordnen eines Namens zu einem Verzeichnis wie bei einer Datei. Der Verzeichnisname enthält jedoch keine Dateinamenerweiterung.

■ Formatieren

Der Vorgang der Initialisierung eines Speichergeräts (beispielsweise einer Festplatte) wird als „Formatieren“ bezeichnet. Der File-Modus des DTXTREME III ermöglicht Ihnen das Formatieren des USB-Speichergeräts, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist. Bei der Formatierung werden alle Daten vom Speichergerät gelöscht und automatisch ein Verzeichnis namens „AUTOLOAD“ angelegt.

■ Speichern/Laden

„Speichern“ bedeutet, dass die auf dem DTXTREME III erzeugten Daten in dessen (internen) Speicher abgelegt werden. Der Vorgang des Ablegens der auf dem DTXTREME III erzeugten Daten als Datei auf einem externen Speichergerät wird auch als „Sichern“ bezeichnet. „Laden“ bedeutet, dass die Datei auf dem externen Speichergerät in den internen Speicher geladen wird.

Kompatible Dateitypen zum DTXTREME III

Der DTXTREME III unterstützt unterschiedliche Dateitypen, die gespeichert und geladen werden können.

■ Dateitypen, die gespeichert werden können

Datei-typen	Dateinamen-erweiterung*	Information
AllData	.T3A	Sämtliche Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM, DRAM und optional installierter DIMM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Utility	.T3U	Utility-Setup-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Click	.T3C	Click-Setup-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllTrigger	.T3T	Sämtliche Trigger-Setup-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllKit	.T3K	Sämtliche Schlagzeug-Set-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllChain	.T3H	Sämtliche Chain-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllSong	.T3S	Sämtliche Song-Daten im internen User-Speicher (DRAM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AllVoice	.T3V	Sämtliche User-Voice-Daten im internen User-Speicher (DRAM) des DTXTREME III werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Wav	.WAV	Eine im Sampling-Modus erstellte User-Voice kann als WAV-Datei (Windows-Audioformat) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
Aiff	.AIF	Eine im Sampling-Modus erstellte User-Voice kann als AIFF-Datei (Macintosh-Audioformat) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.

■ Dateitypen, die geladen werden können

Datei-typen	Dateinamen-erweiterung*	Information
AllData	.T3A	Dateien des Typs „AllData“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Utility	.T3U	Dateien des Typs „AllData“ oder „Utility“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Click	.T3C	Dateien des Typs „AllData“ oder „Click“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
AllTrigger	.T3T	Dateien des Typs „AllTrigger“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Trigger	.T3A .T3T	Die Daten eines bestimmten Trigger-Setups in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „AllData“ oder „AllTrigger“ gespeichert ist, können einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden.
AllKit	.T3K	Dateien des Typs „AllKit“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Kit	.T3A .T3K	Die Daten eines bestimmten Schlagzeug-Sets in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „AllData“ oder „AllKit“ gespeichert ist, können einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden.
AllChain	.T3H	Dateien des Typs „AllChain“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Chain	.T3A .T3H	Die Daten einer bestimmten Chain in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „AllData“ oder „AllChain“ gespeichert sind, können einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden.
AllSong	.T3S	Dateien des Typs „AllSong“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Song	.T3A .T3S .MID	Ein bestimmter Song in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „AllData“ oder „AllSong“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden.
AllVoice	.T3V	Dateien des Typs „AllVoice“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
Voice	.T3A .T3V	Eine bestimmte Voice in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „AllData“ oder „AllVoice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden.
Wave	.WAV .AIF	WAV-Dateien (Erweiterung: .WAV) oder AIFF-Dateien (Erweiterung: .AIF) können in die User-Voice geladen werden.

Datei speichern

[F1] SAVE

VORSICHT

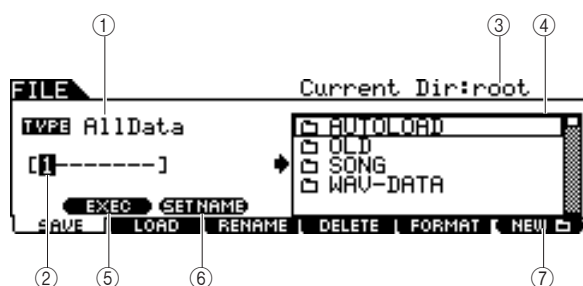
Beachten Sie während der Speicherung von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Werfen Sie niemals das Medium aus dem Gerät aus (USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals den Stecker eines der Geräte ab.
- Schalten Sie das DTXTREME III oder andere beteiligte Gerät nicht aus.

Speichern aller Benutzerdaten oder aller Daten eines bestimmten Typs

Schließen Sie das USB-Speichergerät an das Instrument an, und gehen Sie wie folgt vor.

- 1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F1] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.



1 TYPE

Von den verschiedenen Datentypen, die mit diesem Instrument erzeugt werden können, lassen sich alle oder nur die Daten eines bestimmten Modus in einer einzelnen Datei ablegen. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp in einer einzigen Datei abgelegt wird.

Einstellungen	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
---------------	---

2 Eingabeort für den Dateinamen

Sie können der zu speichernden Datei einen bis zu acht Zeichen langen Namen zuweisen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

3 Current (aktuell)

Zeigt das aktuelle Verzeichnis (den Ordner) an. Diese Angabe wird automatisch je nach dem aktuellen Verzeichnis geändert, das im Auswahlfeld File/Directory (Datei/Verzeichnis) angegeben ist. Das Stammverzeichnis ist die oberste Verzeichnisebene.

4 Auswahlfeld Datei [Datei/Verzeichnis (Ordner)]

Zeigt die Verzeichnisse und Dateien im aktuellen Verzeichnis an. Die Verzeichnisse und Dateien sind in diesem Feld in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Wenn Sie [ENTER/STORE] drücken, gelangen Sie in das ausgewählte Verzeichnis (Ordner), und wenn Sie [EXIT] drücken, kehren Sie zurück auf die nächsthöhere Verzeichnisebene. Sie können Verzeichnis und Datei durch die Anzeige am linken Ende der Zeilen unterscheiden.

..... Directory (Ordner)

..... Datei

5 [SF1] EXEC

Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Datei im aktuell ausgewählten Verzeichnis gespeichert.

6 [SF2] SET NAME

Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Datei bzw. das Verzeichnis aus dem Auswahlfeld an den Eingabeort für den Dateinamen kopiert.

7 [F6] NEW

Mit dieser Taste erzeugen Sie ein neues Unterverzeichnis namens „NEWDIR***“ innerhalb des aktuellen Verzeichnisses. Im Rename-Display (Umbenennen) ([F3 RENAME]) können Sie diesen Namen ändern.

- 2 Stellen Sie den gewünschten TYPE-Parameter auf einen der folgenden Werte: „AllData“, „Utility“, „Click“, „AllTrigger“, „AllKit“, „AllChain“, „AllSong“ oder „AllVoice“.

Näheres zu den einzelnen Dateitypen finden Sie auf Seite 113.

- 3 Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein.

Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15. Sie können die Zeichenliste mit der Taste [SF6] aufrufen.

- 4 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann das Zielverzeichnis.

Wenn Sie [ENTER/STORE] drücken, gelangen Sie in das ausgewählte Verzeichnis (Ordner), und wenn Sie [EXIT] drücken, kehren Sie zurück auf die nächsthöhere Verzeichnisebene. Wenn Sie die Datei im Stammverzeichnis speichern möchten, und „root“ (Stammverzeichnis) wird nicht als „Current Dir“ (aktuelles Verz.) oben rechts im Display angezeigt, drücken Sie einige Male die Taste [EXIT], um in das Stammverzeichnis zu wechseln.

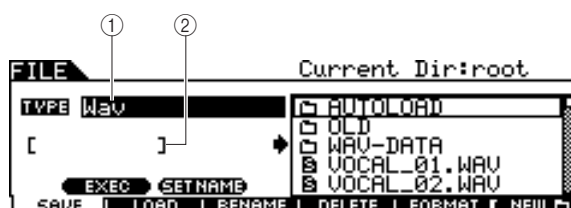
- 5 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um den Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie im Begriff sind, eine vorhandene Datei zu überschreiben, werden Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert. Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen, oder die Taste [DEC/NO], um ihn abzubrechen.

Speichern der einer User-Voice zugewiesenen Audiodaten als WAV- oder AIFF-Datei

Sie können die einer User-Voice zugewiesenen Audiodaten als WAV-Datei (Windows-Audioformat) oder als AIFF-Datei (Macintosh-Audioformat) speichern. Schließen Sie das USB-Speichergerät an das Instrument an, und gehen Sie wie folgt vor.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F1] SAVE, um das Save-Display aufzurufen.



① TYPE

Von den verschiedenen Datentypen, die mit diesem Instrument erzeugt werden können, lassen sich alle oder nur die Daten eines bestimmten Modus in einer einzelnen Datei ablegen. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp in einer einzelnen Datei abgelegt wird.

Einstellungen	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
----------------------	---

② Eingabeort für den Dateinamen

Sie können der zu speichernden Datei einen bis zu acht Zeichen langen Namen zuweisen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE, und wählen Sie mit Hilfe des Datenrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] „Wav“ oder „Aiff“ aus.

3 Setzen Sie den Cursor in das Feld zur Namenseingabe, und geben Sie einen Dateinamen ein.

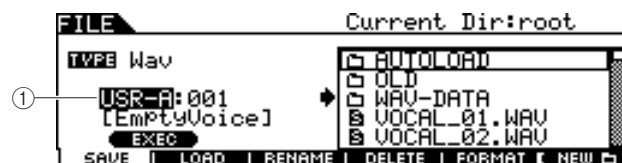
Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15. Sie können die Zeichenliste mit der Taste [SF6] aufrufen.

4 Wählen Sie ein Zielverzeichnis zum Speichern, falls Sie eines angelegt haben.

Wenn Sie [ENTER/STORE] drücken, gelangen Sie in das ausgewählte Verzeichnis (Ordner), und wenn Sie [EXIT] drücken, kehren Sie zurück auf die nächsthöhere Verzeichnisebene. Wenn Sie die Datei im Stammverzeichnis speichern möchten, und „root“ (Stammverzeichnis) wird nicht als „Current Dir“ (aktuelles Verz.) oben rechts im Display angezeigt, drücken Sie einige Male die Taste [EXIT], um in das Stammverzeichnis zu wechseln.

5 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Bank und Nummer der zu speichernden User-Voice werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt. Sie können die Voice auswählen, welche die gewünschten Audio-Signale enthält.



① User-Voice-Bank und -Nummer

Bestimmt Bank und Nummer der User-Voice, die die aufgezeichneten Audiosignale enthält, welche Sie als WAV- oder AIFF-Datei speichern möchten.

6 Wählen Sie Bank und Nummer der User-Voice, die die aufgezeichneten Audiosignale enthält, welche Sie als WAV- oder AIFF-Datei speichern möchten.

7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um den Speichervorgang auszuführen.

Datei laden

[F2] LOAD

VORSICHT

- Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Wichtige Daten sollten immer auf einem USB-Speichergerät gesichert werden, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist.

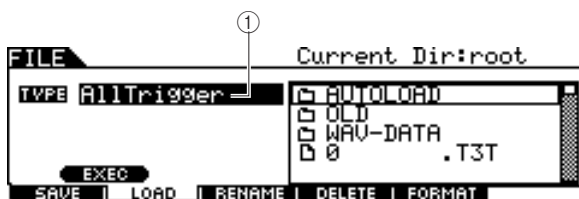
VORSICHT

Beachten Sie während des Ladens von Daten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen:

- Werfen Sie niemals das Medium aus dem Gerät aus (USB-Speichergerät).
- Ziehen Sie niemals den Stecker eines der Geräte ab.
- Schalten Sie das DTXTREME III oder andere beteiligte Gerät nicht aus.

Laden aller Benutzerdaten oder aller Daten eines bestimmten Typs

- 1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.



① TYPE

Von den verschiedenen Datentypen, die in einer Datei auf einem USB-Speichergerät abgelegt sind, lassen sich alle gemeinsam oder nur ein bestimmter Datentyp in diesem Instrument laden. Dieser Parameter bestimmt, welcher Datentyp aus einer einzigen Datei geladen wird.

Einstellungen

AllData, Utility, Click, AllTrigger, Trigger, AllKit, Kit, AllChain, Chain, AllSong, Song, AllVoice, Voice, Wave

- 2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den gewünschten Dateityp auf einen der folgenden Werte: „AllData“, „AllTrigger“, „AllKit“, „AllChain“, „AllSong“ oder „AllVoice“.

Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.

- 4 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um den Ladevorgang auszuführen.

Laden eines bestimmten Schlagzeug-Sets aus einer Datei des Typs „All Data“ bzw. „All Kit“

Sie können auch ein bestimmtes einzelnes Schlagzeug-Set aus der Datei (Erweiterung: .T3A oder T3K) auf die gewünschte User-Drum-Kit-Nummer laden.

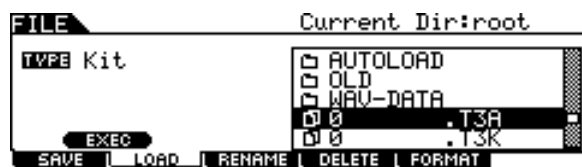
- 1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

- 2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Kit“.

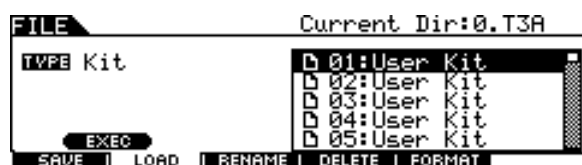
Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.

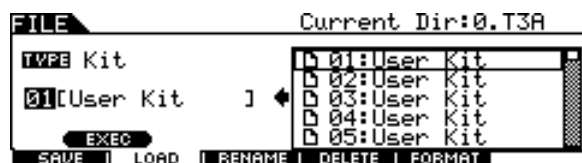


- 4 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], so dass die in der gewählten Datei enthaltenen Schlagzeug-Sets im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse angezeigt werden.



- 5 Bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Schlagzeug-Set und drücken Sie [SF1] EXEC.

Nummer und Name des zu ladenden Schlagzeug-Sets und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



- 6 Wählen Sie die Nummer des Ladeziels für das Schlagzeug-Set aus.

- 7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

Laden eines einzelnen Songs aus einer Datei „All Data“ oder „All Song“

Sie können einen bestimmten Song aus der Datei (Erweiterung: .T3A oder .T3S) auf die gewünschte User-Song-Nummer laden.

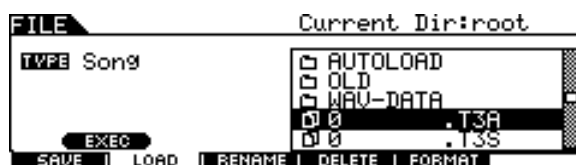
- 1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und dann die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

- 2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Song“.

Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

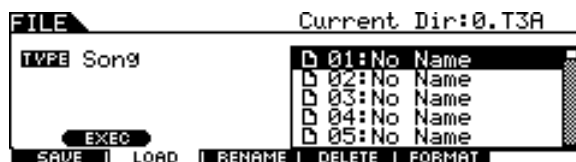
- 3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.



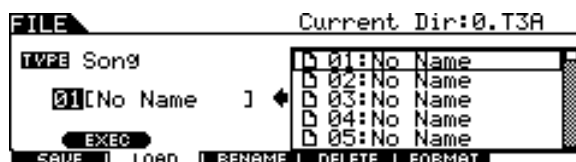
- 4 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], so dass die in der gewählten Datei enthaltenen Songs im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse angezeigt werden.

Leere Songs (ohne Daten) werden im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse nicht angezeigt.



- 5 Bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Song und drücken Sie [SF1] EXEC.

Nummer und Name des zu ladenden Songs und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



- 6 Wählen Sie die Song-Nummer des Ladeziels aus.

- 7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

Laden eines bestimmten Trigger-Setups aus einer Datei des Typs „All Data“ bzw. „All Trigger“

Sie können auch ein einzelnes Trigger-Setup aus der Datei (Erweiterung: .T3A oder .T3T) auf die gewünschte Trigger-Setup-Nummer laden.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und dann die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Trigger“.

Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.

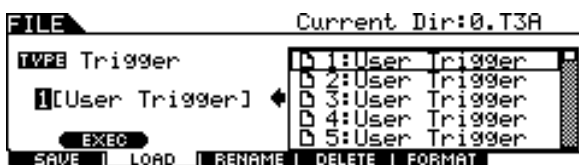


4 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], so dass die in der gewählten Datei enthaltenen Trigger-Setups im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse angezeigt werden.



5 Bewegen Sie den Cursor zum Trigger-Setup als Ladequelle und drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Nummer und Name des zu ladenden Trigger-Setups und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



6 Wählen Sie die Nummer des Ladeziels für das Trigger-Setup aus.

7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

Laden einer einzelnen Chain (Kette) aus einer Datei „All Data“ oder „All Chain“

Sie können eine einzelne Chain aus der Datei (Erweiterung: .T3A oder .T3H) auf die gewünschte Chain-Nummer laden.

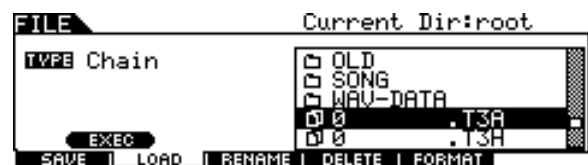
1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und dann die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Chain“.

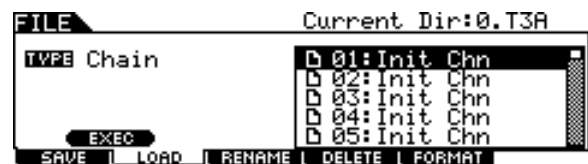
Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können beliebige Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.

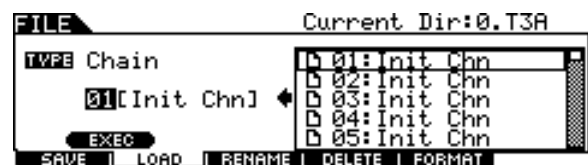


4 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], so dass die in der gewählten Datei enthaltenen Chains im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse angezeigt werden.



5 Bewegen Sie den Cursor zur Chain als Ladequelle und drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Nummer und Name der zu ladenden Chain und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



6 Wählen Sie die Chain-Nummer des Ladeziels aus.

7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

Laden einer einzelnen Voice aus einer Datei „All Data“ oder „All Voice“

Sie können eine einzelne Voice aus der Datei (Erweiterung: .T3A oder .T3V) auf die gewünschte User-Voice-Nummer laden.

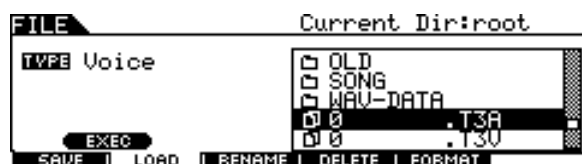
1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und dann die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Voice“.

Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

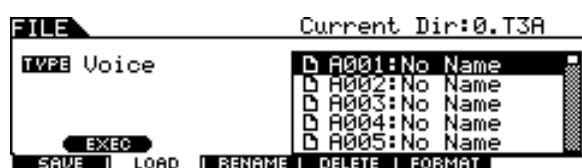
3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können beliebige Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.



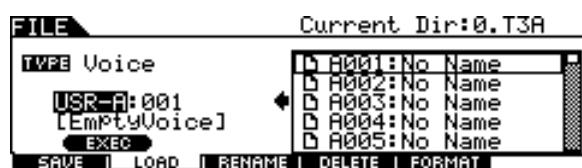
4 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], so dass die in der gewählten Datei enthaltenen Voices im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse angezeigt werden.

Leere Voices (ohne Audiosignal) werden im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse nicht angezeigt.



5 Bewegen Sie den Cursor zur Voice als Ladequelle und drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Nummer und Name der zu ladenden Voice und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



6 Wählen Sie die User-Voice-Bank und -Nummer als Ladeziel aus.

7 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

WAV- oder AIFF-Audiodateien laden zur Erstellung einer User-Voice

Auf einem Computer erstellte und bearbeitete, im WAV- oder AIFF-Format gespeicherte Audiodaten können ebenfalls als Material für User-Voices auf dem DTXTREME III verwendet werden. Nach dem Anschließen des USB-Speichergerätes mit der gewünschten WAV-/AIFF-Audiodatei gehen Sie wie folgt vor.

WICHTIG

Wenn Sie Audio-WAV/AIFF-Dateien laden, achten Sie darauf, dass im Instrument DIMM-Module installiert sein müssen. Einzelheiten zur Installation von DIMMs finden Sie auf Seiten 76 und 147.

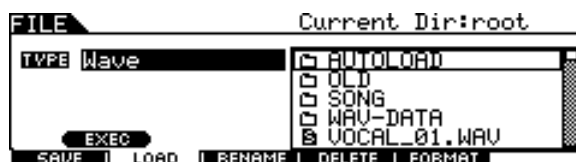
1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und dann die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Wave“.

Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

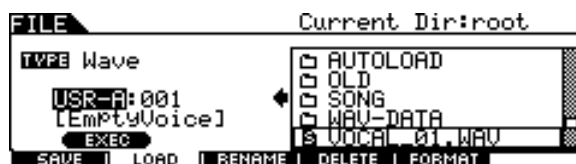
3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu ladende Datei.

Sie können beliebige Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.



4 Nach Auswahl der Datei drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Bank, Nummer und Name der zu ladenden User-Voice und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



5 Wählen Sie die User-Voice-Bank und -Nummer als Ladeziel aus.

6 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

HINWEIS

- Die maximale Wortlänge ladbarer WAV-/AIFF-Dateien beträgt 16 Bit.
- Beim Öffnen einer nicht verfügbaren Datei erscheint eine Fehlermeldung.

MIDI- oder SMF-Audiodateien laden

Es kann eine Standard-MIDI-Datei (ein übliches Dateiformat mit der Erweiterung: „.MID“ für MIDI-Sequenzdaten, auch genannt „MIDI-Datei“ oder „SMF“) des Formates 0 kann vom USB-Speichergerät in das DTXTREME III geladen und dort als User-Song verwendet werden.

1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und dann die Taste [F2] LOAD, um das Load-Display aufzurufen.

2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und stellen Sie den Dateityp auf „Song“.

Im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

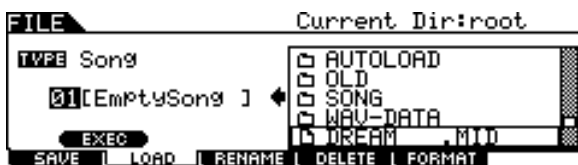
3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die MIDI-Datei (Erweiterung: .MID), die Sie laden möchten.

Sie können beliebige Dateien auswählen, die im Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse im Display angezeigt werden.



4 Nach Auswahl der MIDI-Datei drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Nummer und Name des zu ladenden User-Songs und der Name des Ladeziels werden in der linken Hälfte des Displays angezeigt.



5 Wählen Sie die User-Song-Nummer des Ladeziels aus.

6 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC nochmals, um den Ladevorgang auszuführen.

HINWEIS

- Es können nur Standard-MIDI-Dateien (SMFs) im Format 0 geladen werden.
 - Wenn ein Standard-MIDI-File-Song (Format 0) geladen wird, werden Parameter wie Lautstärke, Panorama und Programmwechsel am Anfang des Songs (001:01:000) als Header-Daten behandelt und den Einstellungen im Voice-Job-Display hinzugefügt, das über [SONG] → [F2] JOB → [SF4] VOICE aufgerufen wird. Die Einstellungen des Voice-Jobs werden nicht an den internen Klangerzeuger oder das externe MIDI-Gerät gesendet, wenn der Song gestartet wird; sie werden nur an den internen Klangerzeuger oder das externe MIDI-Gerät gesendet, wenn der Song ausgewählt wird. Daher können die folgenden Probleme auftauchen.
 - Wenn ein Song mit Einstellungen wie Lautstärke, Panorama und Programmwechsel mitten im Song mit der Repeat-Einstellung „on“ (in dem Display, das über [SONG] → [F1] PLAY oder dem Display, das über [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat aufgerufen wird) abgespielt wird, indem die Taste [▶/■] gedrückt wurde, kann der Klang am Song-Anfang ab dem zweiten Durchlauf verändert sein.
 - Wenn ein Song mit Einstellungen wie Lautstärke, Panorama und Programmwechsel mitten im Song mit der Repeat-Einstellung „on“ (in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG aufgerufen wird) abgespielt wird, indem die Pad-Song-Funktion (Seite 93) verwendet wird, kann der Klang am Song-Anfang ab dem zweiten Durchlauf verändert sein.
- Um die oben beschriebenen Probleme zu vermeiden, verschieben Sie die Parametereinstellungen am Anfang des SMF-Songs mithilfe des Computers oder MIDI-Sequenzers um einige Clock-Impulse nach hinten, bevor Sie den Ladevorgang im File-Modus ausführen. Dann werden diese Einstellungen nicht als Header-Daten behandelt, was bedeutet, dass sie korrekt an den internen Klangerzeuger oder das externe MIDI-Gerät gesendet werden, wenn der Song gestartet wird.

Datei- oder Verzeichnisnamen ändern

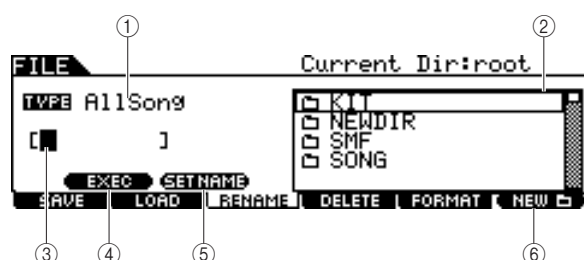
[F3] RENAME

Hier können Sie die auf dem aktuellen Medium ausgewählte Datei oder das Verzeichnis umbenennen.

Dateien können neue Namen aus bis zu acht alphanumerische Zeichen erhalten. Dateien mit gleichem Namen können nicht im gleichen Verzeichnis gespeichert werden.

Dateien werden entsprechend der MS-DOS-Namenskonvention benannt. Enthält der Datei-Name Leerzeichen oder andere in MS-DOS nicht erlaubte Zeichen, werden diese beim Speichern automatisch durch einen Unterstrich („_“) ersetzt.

- 1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F3] RENAME, um das Rename-Display aufzurufen.**



① TYPE

Bestimmt den gewünschten Dateityp. Näheres zu den Dateitypen finden Sie auf Seite 113.

② Auswahlfeld Datei /Verzeichnis (Ordner)

Zeigt die Verzeichnisse und Dateien im aktuellen Verzeichnis an. Die Verzeichnisse und Dateien sind in diesem Feld in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Wenn Sie [ENTER/STORE] drücken, gelangen Sie in das ausgewählte Verzeichnis (Ordner), und wenn Sie [EXIT] drücken, kehren Sie zurück auf die nächsthöhere Verzeichnisebene. Sie können Verzeichnis und Datei durch die Anzeige am linken Ende der Zeilen unterscheiden.

Directory (Ordner)

Datei

③ Eingabeort für den Dateinamen

Sie können der zu speichernden Datei einen bis zu acht Zeichen langen Namen zuweisen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

④ [SF1] EXEC

Wenn Sie diese Taste drücken, wird die ausgewählte Datei umbenannt.

⑤ [SF2] SET NAME

Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Name der ausgewählte Datei bzw. des Verzeichnisses aus dem Auswahlfeld an den Eingabeort für den Dateinamen kopiert.

⑥ [F6] NEW

Wenn Sie diese Taste drücken, wird ein neues Verzeichnis im aktuellen Verzeichnis erstellt.

- 2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den gewünschten Dateityp ein.**

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die umzubenennende Datei oder das Verzeichnis aus.**

- 4 Drücken Sie die Taste [SF2] SET NAME.**

Der Name der ausgewählten Datei wird an den Eingabeort für den Dateinamen kopiert.

- 5 Geben Sie den neuen Namen ein.**

Folgen Sie den Anweisungen zur Eingabe von Zeichen auf Seite 15. Sie können die Zeichenliste mit der Taste [SF6] aufrufen.



- 6 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC, um den Umbenennungsvorgang auszuführen.**

Datei oder Verzeichnis löschen

[F4] DELETE

- 1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F4] DELETE, um das Delete-Display aufzurufen.



① TYPE

Bestimmt den gewünschten Dateityp. Näheres zu den Dateitypen finden Sie auf Seite 113.

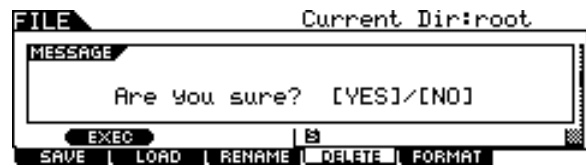
- 2 Bewegen Sie den Cursor auf TYPE und wählen Sie den zu löschenden Dateityp.

Näheres zu den Dateitypen finden Sie auf Seite 113.

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf das Auswahlfeld für Dateien und Verzeichnisse, und wählen Sie dann die zu löschende Datei.

- 4 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC.

Es erscheint eine Bestätigungsaufforderung. Drücken Sie eine der Tasten [DEC/NO] oder [EXIT], um den Löschvorgang abubrechen.



- 5 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Löschvorgang auszuführen.

HINWEIS

- Wenn Sie ein Verzeichnis löschen möchten, müssen Sie zunächst alle in ihm enthaltenen Dateien und Ordner löschen. Bitte beachten Sie, dass nur Verzeichnisse gelöscht werden können, die keine Dateien oder weitere Ordner enthalten.

Formatieren von USB-Speichermedien

[F5] FORMAT

Bevor Sie mit diesem Instrument ein neues USB-Speichergerät verwenden können, müssen Sie dieses formatieren. Führen Sie die folgenden Anweisungen aus.

VORSICHT

- Vergewissern Sie sich vor dem Formatieren, dass das zu formatierende USB-Speichermedium keine wichtigen Daten enthält; alle Daten darauf werden gelöscht.

HINWEIS

- Sie können das USB-Speichermedium auch am Computer formatieren; für beste Ergebnisse jedoch und um Schreib-/Lesefehler zu vermeiden, verwenden Sie immer USB-Speichermedien, die mit dem DTXTREME III formatiert wurden.

1 Schließen Sie ein USB-Speichergerät an der Buchse USB TO DEVICE an.

2 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F5] FORMAT, um das Format-Display aufzurufen.



① Volume Label (Datenträgerbezeichnung)

Legt die Datenträgerbezeichnung fest. Die Datenträgerbezeichnung ist der Name, der dem USB-Speichergerät zugewiesen wird. Die Datenträgerbezeichnung kann aus bis zu 11 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

② [SF1] EXEC

Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Formatierungsvorgang ausgeführt.

③ [SF6] LIST

Sie können die Zeichenliste mit dieser Taste aufrufen. Lesen Sie den Abschnitt „Verwenden der Zeichenliste“ auf Seite 15 für weitere Informationen zur Namenseingabe.

3 Geben Sie die gewünschte Datenträgerbezeichnung ein.

4 Drücken Sie die Taste [SF1] EXEC. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie das Formatieren abbrechen wollen.

5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Formatierung auszuführen.

HINWEIS

- Bei der Formatierung werden alle Daten vom Zielspeichergerät gelöscht, und es wird automatisch ein Verzeichnis namens „AUTOLOAD“ erstellt, siehe Seite 125.

Utility-Modus

[UTILITY]

In diesem Kapitel wird der Utility-Modus erläutert, der mit der Taste [UTILITY] aufgerufen wird. Im Utility-Modus können Sie Parameter einstellen, die für das Gesamtsystem des DTXTREME III gelten.

Allgemeine Vorgehensweise im Utility-Modus

- 1** Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen.



- 2** Beachten Sie die Reiter (entsprechend den Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5]) unten im Display, um die gewünschte Funktion zu finden, und drücken Sie dann die entsprechende Taste, um das zugehörige Display aufzurufen.

- 3** Bewegen Sie den Cursor auf jeden Parameter, und stellen Sie dann mit dem Datenrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den jeweils gewünschten Wert ein.

- 4** Drücken Sie nach der Einstellung die Taste [ENTER/STORE], um die Utility-Einstellungen zu speichern.

VORSICHT

- Alle Utility-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ausschalten ohne zu speichern.

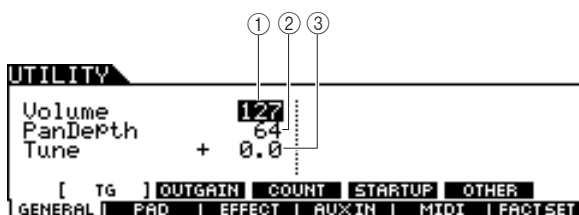
Allgemeine Einstellungen

[F1] GENERAL

Einstellungen für die Klangerzeugung

[SF1] TG

In diesem Display können Sie allgemeine Einstellungen für den internen Klangerzeuger (Tone Generator) vornehmen. Diese Einstellungen betreffen nur die interne Klangerzeugung. Die MIDI-Ausgabe wird dadurch nicht beeinflusst.



① Volume (Lautstärke)

Bestimmt die Gesamtlautstärke der Klangerzeugung. Je niedriger der Wert, desto geringer ist die tatsächliche Lautstärke, wenn Sie den Schieberegler am Bedienfeld ganz aufdrehen.

Einstellungen	0 – 127
---------------	---------

② Pan Depth (Panoramaanteil)

Dieser Regler bestimmt den Panoramaanteil (die Stereo-Basisbreite), wobei die aktuellen Pan-Verhältnisse zwischen den verschiedenen Parts beibehalten werden.

Einstellungen	1 – 127
---------------	---------

③ Tune (Stimmung)

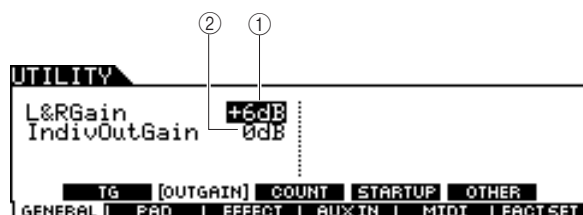
Hiermit können Sie die Feinstimmung der Gesamttonhöhe einstellen. Sie können die Tonhöhe in Cent-Schritten einstellen.

Einstellungen	-102.4 – 0 – +102.3
---------------	---------------------

Einstellungen der Ausgangsverstärkung (Gain) der Ausgangsbuchsen

[SF2] OUTGAIN

In diesem Display können Sie die Ausgabeparameter für die einzelnen Ausgangsbuchsen einstellen. Je höher der Wert, desto höher ist die tatsächliche Lautstärke des Klanges an der angegebenen Ausgangsbuchse.



① L&RGain (Verstärkung L/R)

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen OUTPUT L/ MONO, R und PHONES.

Einstellungen	0 dB, +6 dB
---------------	-------------

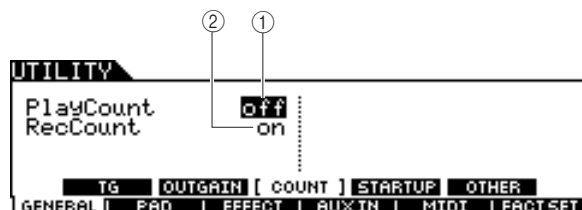
② IndivOutGain (Einzelausgangsverstärkung)

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen INDIVIDUAL OUTPUT. Die hier gewählte Einstellung wird auf alle Buchsen INDIVIDUAL OUTPUT angewendet.

Einstellungen	0 dB, +6 dB
---------------	-------------

Einstellungen für den Zähler

[SF3] COUNT



① Wiedergabezähler

Aktiviert/Deaktiviert einen zweifunktigen Einzähler vor der Song-Wiedergabe, nachdem Sie die Taste [▶/■] gedrückt haben.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

② RecCount (Aufnahmezähler)

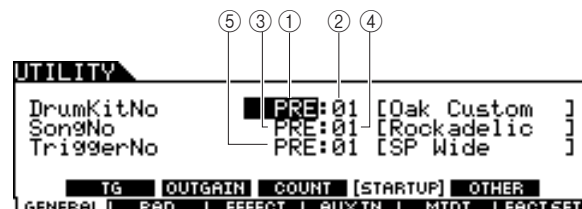
Aktiviert/Deaktiviert einen zweifunktigen Einzähler vor der Song-Aufnahme, nachdem Sie die Taste [▶/■] gedrückt haben.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

Abruf von Grundeinstellungen beim Einschalten des Instruments

[SF4] STARTUP

In diesem Display können Sie die Nummer des Schlagzeug-Sets, des Songs und des Trigger-Setups angeben, die automatisch bei jedem Einschalten des Instruments abgerufen wird.



① Drum Kit Bank

Bestimmt die Drum-Kit-Bank, die jedesmal dann automatisch abgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

Einstellungen	PRE, USR, EXT-A – EXT-P
---------------	-------------------------

② Drum Kit No (Schlagzeug-Set-Nummer)

Bestimmt die Nummer der oben angegebenen Drum-Kit-Bank, die jedesmal dann automatisch abgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

Wertebereich	01–50 (01–99, wenn EXT ausgewählt wird)
--------------	---

③ Song Bank

Bestimmt die Song-Bank, die jedesmal dann automatisch abgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

Einstellungen	PRE, USR, EXT
---------------	---------------

④ Song No.

Bestimmt die Nummer des Songs in der oben angegebenen Song-Bank, der jedesmal dann automatisch abgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

Wertebereich	01 – 99
--------------	---------

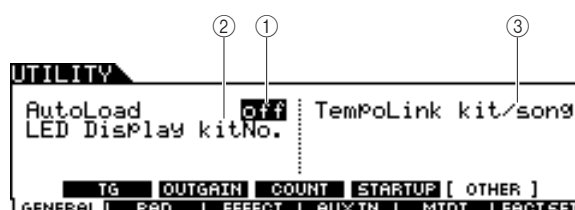
⑤ Trigger No (Trigger-Setup-Nummer)

Bestimmt die Trigger-Setup-Nummer, die jedesmal dann automatisch abgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

Einstellungen	PRE: 01 – USR: 05
---------------	-------------------

Sonstige Einstellungen

[SF5] OTHER



① AutoLoad (Automatisch laden)

Bestimmt, ob die AutoLoad-Funktion aktiviert („on“) oder deaktiviert ist („off“). Wenn eingeschaltet, lädt das Instrument bei jedem Einschalten automatisch die angegebenen Dateien (von einem USB-Speichergerät) in das Verzeichnis namens AUTOLOAD.

Um die Auto-Load-Funktion verwenden zu können, müssen Sie die Dateien der Typen „AllData“, „Utility“, „Click“, „AllTrigger“, „AllKit“, „AllChain“, „AllSong“, und „AllVoice“ im AUTOLOAD-Verzeichnis ablegen. Sie können nur eine Datei jedes Typs im AUTOLOAD-Verzeichnis speichern. Wenn sich im AUTOLOAD-Verzeichnis eine „AllData“-Datei befindet, wird nur die „AllData“-Datei geladen und keine der anderen Dateien.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

② LED-Anzeige

Legt die Informationen fest, die im LED-Display angezeigt werden. Wenn „KitNo“ ausgewählt ist, wird im LED-Display die Nummer des aktuellen Schlagzeug-Sets angezeigt. Wenn „Tempo“ ausgewählt ist, wird im LED-Display der aktuelle Tempowert angezeigt. Wenn „mode“ ausgewählt ist, wird im LED-Display die Programmnummer des aktuellen Modus angezeigt (Die Nummer des Schlagzeug-Sets im Drum-Kit-Modus, Die Song-Nummer im Song-Modus, die Trigger-Setup-Nummer im Trigger-Modus, die Step-Nummer im Chain-Modus und die Nummer der User-Voice im Sampling-Modus).

Einstellungen	kitNo., tempo, mode
---------------	---------------------

③ Tempo Link

Wenn dieser Parameter auf „kit/song“ steht, ändert sich durch Umschalten des Schlagzeug-Sets oder des Songs auch der Tempowert entsprechend der Einstellung des neuen Sets oder Songs. Wenn dieser Parameter auf „off“ steht (ausgeschaltet), bleibt beim Umschalten des Schlagzeug-Sets oder des Songs der Tempowert auch dann erhalten, wenn im neuen Set bzw. Song ein Tempowert eingestellt ist. Stellen Sie dies im Normalfall auf „kit/song“.

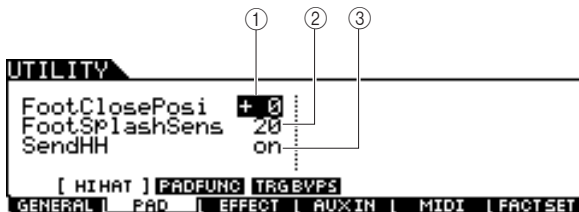
Einstellungen	off, kit/song
---------------	---------------

Pad-Einstellungen

[F2] PAD

Hi-Hat-Einstellungen

[SF1] HI HAT



① FootClosePosi (Foot Close Position)

Bestimmt die erforderliche Zeitdauer für die Erkennung eines Foot Splash (vom Beginn des Tretens des Hi-Hat-Pedals bis zum Öffnen des Pedals). Je kleiner der Wert, desto schmaler ist die „virtuelle“ offene Stellung.

Wertebereich -32 – +32

② FootSplashSens (Foot Splash Sensitivity)

Bestimmt die Zeitdauer ab dem Moment, in dem Sie einen Foot Splash mit dem Hi-Hat-Pedal ausführen, bis der Splash-Sound der Hi-Hat tatsächlich ausgelöst wird. Mit größeren Werten lässt sich der Foot Splash leichter spielen; kleine Pedalbewegungen können den Sound jedoch unabsichtlich auslösen. Oft ist es hilfreich, diesen Parameter auszuschalten („off“), wenn Sie Foot Splashes nicht spielen.

Wertebereich off, 1 – 127

③ SendHH

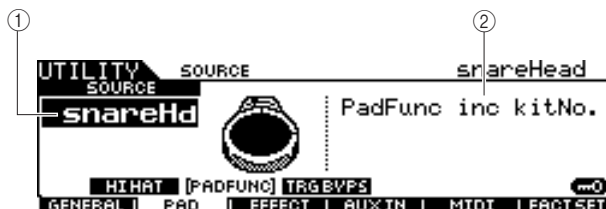
Bestimmt, ob die kontinuierliche Klangänderung beim Öffnen/Schließen der Hi-Hat-Becken (durch Drücken/Loslassen des Hi-Hat-Pedals) als MIDI-Meldungen am MIDI OUT gesendet wird.

Einstellungen off, on

Pad-Funktionseinstellungen

[SF2] PADFUNC

In diesem Display können Sie einem Pad bestimmte Funktionen außer der Triggerung des Schlagzeug-Sounds zuweisen (Trigger-Eingangsquelle).



① SOURCE (Trigger-Eingangsquelle)

Legt die Trigger-Eingangsquelle fest, der die angegebene Funktion zugewiesen wird. Wenn Input Lock (Seite 79) ausgeschaltet ist, können Sie die Trigger-Eingangsquelle auch durch Anschlagen des entsprechenden Pad-Bereichs auswählen.

Einstellungen Siehe hierzu die Liste der Trigger-Eingangsquellen auf Seite 61.

HINWEIS

- Die Pad-Funktionseinstellung hat Vorrang vor der Pad-Song-Einstellung (Seite 93), falls beide auf dieselbe Trigger-Eingangsquelle gestellt sind.

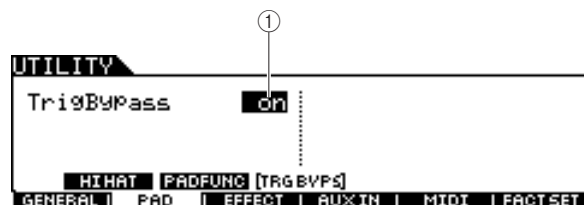
② PadFunc

Legt die Funktion fest, die der oben angegebenen Trigger-Eingangsquelle zugewiesen wird.

Einstellungen	Siehe weiter unten.
Off	Keine Funktion zugewiesen Normalbetrieb
inc kitNo.	Schlagen auf das Pad erhöht die Schlagzeug-Set-Nummer um 1.
dec kitNo.	Schlagen auf das Pad verringert die Schlagzeug-Set-Nummer um 1.
inc chain	Schlagen auf das Pad erhöht die Chain-Step-Nummer um 1.
dec chain	Schlagen auf das Pad verringert die Chain-Step-Nummer um 1.
inc tempo	Schlagen auf das Pad erhöht den Tempo-Wert um 1.
dec tempo	Schlagen auf das Pad verringert den Tempo-Wert um 1.
tap tempo	Dreimaliges Schlagen auf das Pad stellt den Tempowert auch dann ein, wenn das Tap-Display nicht angezeigt wird.
clk on/off	Schlagen auf das Pad startet/stoppt die Click-Wiedergabe.

Trigger-Bypass-Einstellungen

[SF3] TRGBYPS



① TrgBypass

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, akzeptiert das DTXTREME III keine Triggersignale von jeglichen Trigger-Eingangsquellen. Dieser Parameter ist nützlich, wenn Sie alle Triggersignale vorübergehend aussetzen möchten, um die Pad-Anschlusskonfiguration zu ändern. Normalerweise sollte dieser Parameter ausgeschaltet sein (off).

Einstellungen off, on

Effect-Einstellungen

[F3] EFFECT

Vom gesamten Effektsystem (Seite 68) des DTXTREME III können die Parameter für Master-EQ und Master-Effekt im Utility-Modus eingestellt werden.

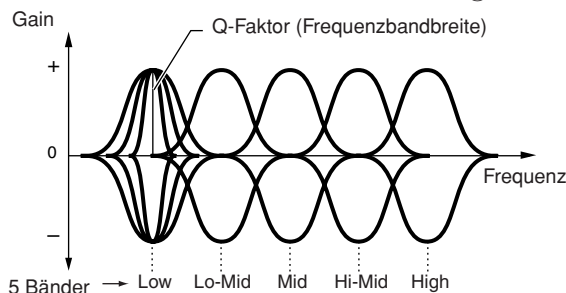
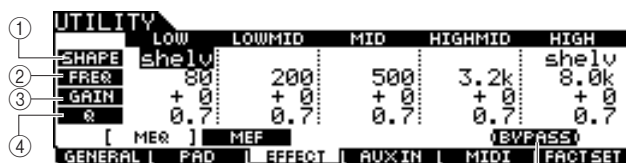
HINWEIS

- Näheres zur Effektstruktur des DTXTREME III finden Sie auf Seite 68.

Master-EQ-Einstellungen

[SF1] MEQ

In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf den gesamten Klang des DTXTREME III anwenden.



① SHAPE

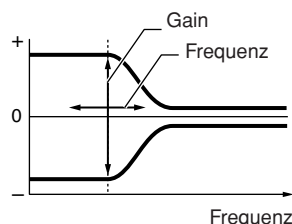
Legt fest, ob ein Shelving- (Kuhschwanz-Charakteristik) oder Peaking-Equalizer (Glocken-Charakteristik) verwendet wird. Der Peaking-Typ hebt das Signal an der angegebenen Frequenzeinstellung an oder senkt es ab, während der Shelving-Typ das Signal an Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Frequenzeinstellung absenkt oder anhebt. Dieser Parameter steht nur für die Frequenzbänder LOW und HIGH zur Verfügung.

Einstellungen shelv (Shelving-Typ), peak (Peaking-Typ)

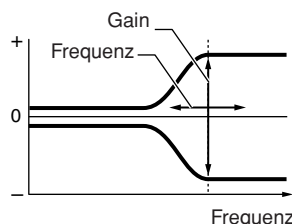
● shelv (Shelving – Kuhschwanz)

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei Frequenzen ober- oder unterhalb der angegebenen Frequenz absenken/anheben.

EQ Low

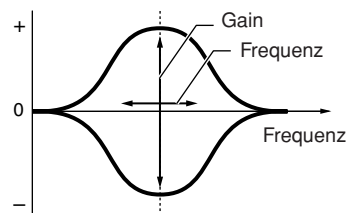


EQ High



● peak (Peaking – Glockenform)

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei der angegebenen Frequenz absenken/anheben.



② FREQ (Frequenz)

Legt die Arbeitsfrequenz fest. Frequenzen in der Umgebung dieses Wertes werden entsprechend der GAIN-Einstellung abgesenkt/angehoben.

Wertebereich Siehe weiter unten.

LOW Wenn Shape auf „shelv“ gestellt ist:
32 Hz – 2,0 kHz
Wenn Shape auf „peak“ gestellt ist:
63 Hz – 2,0 kHz

LOWMID, MID, HIGHMID
100 Hz ~ 10 kHz

HIGH 500 Hz – 16 kHz

③ GAIN

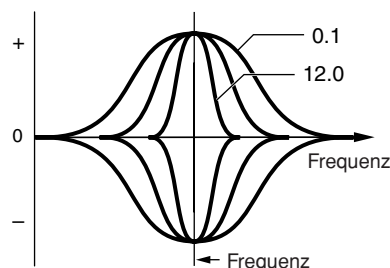
Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

Wertebereich -12 dB, +0 dB, +12 dB

④ Q-Faktor (Frequenzbandbreite)

Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen. Je größer der Wert, desto schmaler die Bandbreite. Je kleiner der Wert, desto größer die Bandbreite.

Wertebereich 0.1 – 12.0

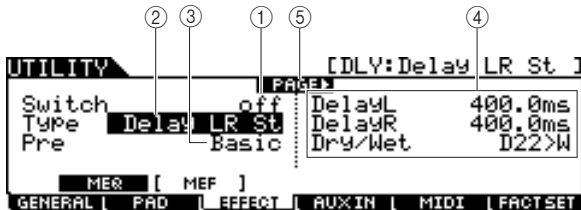


⑤ [SF5] BYPASS

Durch Drücken dieser Taste wird der Bypass-Status des Master-EQ ein- und ausgeschaltet. Wenn Bypass ausgeschaltet wird (BYPASS steht in weißer Schrift auf Schwarz), wird der Master-EQ auf den Gesamtklang des DTXTREME III angewendet. Wenn Bypass eingeschaltet wird (BYPASS steht in schwarzer Schrift auf Weiß), wird der Master-EQ für den Gesamtklang des DTXTREME III umgangen.

Master-Effect-Einstellungen

[SF2] MEF



① Switch (Schalter)

Bestimmt, ob der Master-Effekt auf den Gesamtklang des DTXTREME III angewendet wird oder nicht.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

② Type (Typ)

Legt die Art des Master-Effekts fest.

Einstellungen	Näheres zu den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.
---------------	---

③ Pre

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen. Weitere Informationen zu den Effekt-Presets finden Sie in der separaten Datenliste.

④ Effektparameter

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 72. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

⑤ PAGE ►

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [►] oder [◀], um eine andere Seite aufzurufen.

Einstellungen für Externes Audio

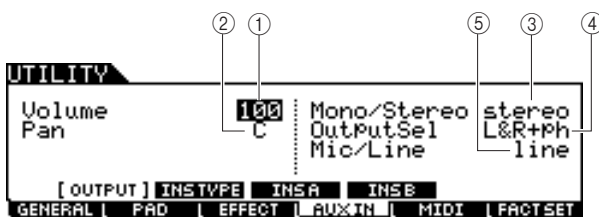
[F4] AUXIN

Sie können die Parameter für an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN zugeführte Audiosignale einstellen.

Output & Settings (Ausgabe und Einstellungen)

[SF1] OUTPUT (Ausgabe)

In diesem Display können Sie Parameter für die an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN zugeführte Audiosignale im Voice-Modus einstellen wie z. B. Volume und Pan. Diese Parameter sind beispielsweise nützlich, um zur Wiedergabe von CD oder anderen Quellen, die an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN angeschlossen sind, zu spielen oder zu üben.



① Volume (Lautstärke)

Bestimmt den Ausgangspegel der Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

② Pan (Panorama)

Bestimmt den Stereo-Panoramaposition der Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN.

Wertebereich	L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)
--------------	--

③ Mono/Stereo

Bestimmt die Konfiguration der Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN – oder wie das Signal bzw. die Signale geroutet werden (Stereo oder Mono).

Einstellungen	L mono, R mono, L+Rmono, stereo
---------------	---------------------------------

L mono	Es wird nur der linke Kanal des Audioeingangs verwendet.
R mono	Es wird nur der rechte Kanal des Audioeingangs verwendet.
L+Rmono	Der linke und rechte Kanal des Audioeingangs werden gemischt und als Monosignal verarbeitet.
Stereo	Beide Kanäle (linker und rechter Kanal) des Audioeingangs werden verwendet.

④ OutputSel

Bestimmt die Ausgangszuordnung der Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN.

Einstellungen	Siehe nachstehende Tabelle.
---------------	-----------------------------

LCD-Display	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
L&R+ph	OUTPUT L/R und PHONES	Stereo
Kopf-hörer	PHONES	Stereo
L&R	OUTPUT L/R	Stereo
Ind1&2	INDIVIDUAL OUTPUT 1 und 2	Stereo (1: L, 2: R)
Ind3&4	INDIVIDUAL OUTPUT 3 und 4	Stereo (3: L, 4: R)
Ind1&6	INDIVIDUAL OUTPUT 5 und 6	Stereo (5: L, 6: R)
Ind1	INDIVIDUAL OUTPUT 1	Mono
:	:	:
Ind6	INDIVIDUAL OUTPUT 6	Mono

⑤ Mic/Line

Bei Verwendung der Buchsen AUX IN/SAMPLING IN wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrofon (mic) oder Leitungssignal (Line).

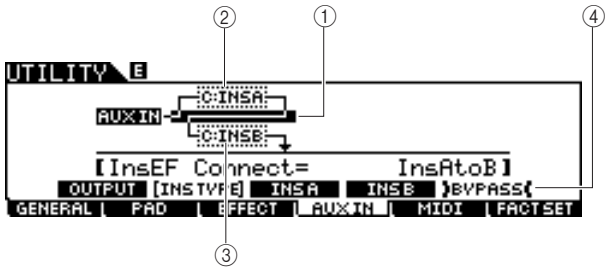
Einstellungen	mic, line
---------------	-----------

mic	Für Geräte mit niedrigem Ausgang wie z.B. Mikrofon, E-Gitarre oder Bass ausgelegt.
line	Für Geräte mit hohem Ausgang wie z.B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler ausgelegt.

Verbindungseinstellungen der Insert-Effekte

[SF2] INSTYPE

Von diesem Display aus können Sie die Parameter für die Insert-Effekttypen einstellen, die auf das Audio-Eingangssignal an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN angewendet werden.



HINWEIS
• Näheres zur Effektstruktur des DXTREME III finden Sie auf Seite 68.

① **InsConnect**

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals.

Einstellungen	Ins A to B, Ins B to A
Ins A to B	Signale, die mit Insert-Effekt A bearbeitet wurden, werden an den Insert-Effekt B gesendet.
Ins B to A	Signale, die mit Insert-Effekt B bearbeitet wurden, werden an den Insert-Effekt A gesendet.

② **Insertion A (Insert-Effekt A, Kategorie/Typ)**

③ **Insertion B (Insert-Effekt B, Kategorie/Typ)**

Bestimmt den Insert-Effekttyp A/B nach Auswahl einer Kategorie. Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effekttypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

Einstellungen	Näheres zu den Effektkategorien finden Sie auf Seite 70.
---------------	--

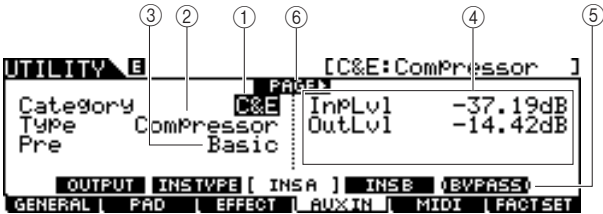
④ **[SF5] BYPASS**

Durch Drücken dieser Taste wird der Bypass-Status des Insert-Effektes ein- und ausgeschaltet. Wenn Bypass ausgeschaltet wird (BYPASS steht in weißer Schrift auf Schwarz), wird der Insert-Effekt auf Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN angewendet. Wenn Bypass eingeschaltet wird (BYPASS steht in schwarzer Schrift auf Weiß), wird der Insert-Effekt für Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN umgangen.

Insert-Effekttyp-Einstellungen

[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Von diesen Displays aus können Sie die Parameter für die Insert-Effekttypen einstellen, die auf das Audio-Eingangssignal an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN angewendet werden.



① **Category**

② **Type**

Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effekttypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

Einstellungen	Näheres zu den Effektkategorien finden Sie auf Seite 70.
---------------	--

③ **Pre**

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

④ **Effektparameter**

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Näheres zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 72. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

⑤ **[SF5] BYPASS**

Durch Drücken dieser Taste wird der Bypass-Status des Insert-Effektes ein- und ausgeschaltet. Wenn Bypass ausgeschaltet wird (BYPASS steht in weißer Schrift auf Schwarz), wird der Insert-Effekt auf Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN angewendet. Wenn Bypass eingeschaltet wird (BYPASS steht in schwarzer Schrift auf Weiß), wird der Insert-Effekt für Audiosignale an der Buchse AUX IN/SAMPLING IN umgangen.

⑥ **PAGE ►**

Diese Anzeige erscheint, wenn von der aktuellen Seite aus eine andere Seite aufgerufen werden kann. Verwenden Sie die Cursortasten [>] oder [<], um eine andere Seite aufzurufen.

MIDI-Einstellungen

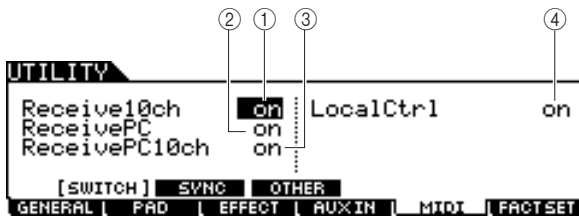
[F5] MIDI

In diesen Displays, aufgerufen über die Taste [F5] MIDI, können Sie verschiedene MIDI-Parameter einstellen. Die Klangerzeugung des DTXTREME III kann Daten auf bis zu 16 Kanälen gleichzeitig verarbeiten. Von diesen Kanälen wird MIDI-Kanal 10 verwendet, um die Drum-Voices zu verarbeiten, die durch Anschlagen der Pads ausgelöst werden.

Empfang von Programmwechseln ein-/ausschalten

[SF1] SWITCH

Die Klangerzeugung des DTXTREME III kann verschiedene Arten von Voices spielen, einschließlich Drum-Voices, indem sie Programmwechsel auf anderen MIDI-Kanälen als Nr. 10 empfängt. Die entsprechenden Parameter können von diesem Display aus eingestellt werden.



① Receive10ch

Legt fest, ob das DTXTREME III MIDI-Daten auf Kanal 10 von einem externen MIDI-Gerät empfängt. Wenn eingeschaltet, empfängt das DTXTREME III Meldungen über MIDI-Kanal 10. Wenn ausgeschaltet, ignoriert das DTXTREME III diese Meldungen, was bedeutet, dass der Sound des DTXTREME III nur durch Anschlagen angeschlossener Pads oder mit der Audition-Taste ausgelöst werden.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

HINWEIS

- Zu den MIDI-Kanalmeldungen gehören Note On/Off (Notendaten), Program Change (Programmwechsel), Control Change (Controller-Daten), Pitch-Bend-Daten und andere.

② ReceivePC

Bestimmt, ob das DTXTREME III Programmwechselbefehle von externen MIDI-Klangerzeugern empfangen soll oder nicht. Wenn eingeschaltet, empfängt das DTXTREME III Programmwechselbefehle von externen MIDI-Klangerzeugern. Wenn ausgeschaltet, ignoriert das DTXTREME III diese.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

③ ReceivePC10ch

Bestimmt, ob das DTXTREME III Programmwechsel über MIDI-Kanal 10 (der für die Parts der mit den Pads getriggerten Drum-Voices zuständig ist) empfängt oder nicht. Wenn Sie die Drum-Kit-Nummer vom externen MIDI-Gerät aus umschalten können möchten, sollte dieser Parameter eingeschaltet sein. Beachten Sie, dass dieser Parameter nur dann wirksam ist, wenn der Parameter Receive PC ② eingeschaltet ist.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

④ LocalCtrl (Lokalsteuerung)

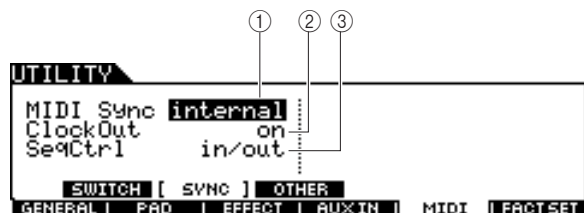
Bestimmt, ob die Klangerzeugung des Instruments auf das Spiel auf den Pads reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie sicher den Sound des DTXTREME III hören möchten, während Sie spielen. Wenn dieser Parameter auf „off“ gestellt ist, wird beim Spielen der Pads kein Ton erzeugt, jedoch werden die entsprechenden MIDI-Meldungen übertragen. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Meldungen, die über MIDI empfangen werden. Sie möchten dies vielleicht ausschalten („off“), wenn Sie Ihr Schlagzeugspiel als MIDI-Daten auf einem anderen Gerät aufnehmen möchten, beispielsweise auf einem Sequenzer oder einer DAW.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

MIDI-Sync-Einstellungen

[SF2] SYNC

Die Song- oder Click-Wiedergabe des DTXTREME III kann zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert werden, die von einem MIDI-Gerät empfangen wird, das am DTXTREME III angeschlossen ist. (Der Song oder Click wird normalerweise durch die interne Clock gesteuert.) In diesem Display können Sie die entsprechenden Parameter einstellen.



① MIDI Sync (MIDI-Synchronisation)

Bestimmt, ob die Song-Wiedergabe zum internen Taktgeber (Clock) des Instruments oder zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert wird.

Einstellungen	internal, MIDI
Internal	Synchronisation mit der internen Clock. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieses Instrument allein oder als Master-Clock-Signalquelle für weitere Geräte verwendet wird.
MIDI	MIDI-Synchronisation zu einer von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Clock.

HINWEIS

- Wenn der Parameter MIDI Sync auf MIDI gestellt ist, achten Sie darauf, dass das am DTXTREME III angeschlossene, externe MIDI-Instrument oder der Computer MIDI-Clock-Daten senden kann.

② ClockOut (Clock-Ausgabe)

Bestimmt, ob MIDI-Clock-Meldungen (F8H) vom DTXTREME III über MIDI gesendet werden.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

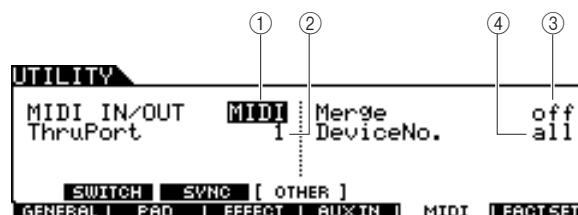
③ SeqCtrl

Bestimmt, ob Sequenzer-Steuersignale – Start (FAH), Continue (FBH) und Stop (FCH) – über die Buchse MIDI OUT oder den USB-Anschluss empfangen und/oder gesendet werden.

Einstellungen	off, in, out, in/out
off	Nicht gesendet/erkannt.
In	Erkannt, aber nicht gesendet.
out	Gesendet, aber nicht erkannt.
in/out	Gesendet/erkannt.

Andere MIDI-Einstellungen

[SF3] OTHER (Sonstige)



① MIDI IN/OUT

Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten.

Einstellungen	MIDI, USB
---------------	-----------

② ThruPort

Wenn Sie die USB-Schnittstelle für MIDI-Übertragung und -Empfang verwenden, können Sie das DTXTREME III so einrichten, dass es auf MIDI-Daten an dem einen Port reagiert und dass die Daten auf einer (hier einstellbaren) anderen Port-Nummer an einen anderen Klangerzeuger (angeschlossen an der Buchse MIDI OUT) weitergeleitet werden.

Einstellungen	1, 2
---------------	------

③ Merge

Mit diesem Parameter können Sie am MIDI IN empfangene MIDI-Daten mit MIDI-Daten mischen, die am DTXTREME III erzeugt wurden, und diese gemeinsam am MIDI OUT ausgeben. Merge ist verfügbar, wenn dieses eingeschaltet ist. Dieser Parameter ist hilfreich, wenn Sie einen am DTXTREME III angeschlossenen MIDI-Klangerzeuger mit einem anderen, am DTXTREME III angeschlossenen MIDI-Keyboar und gleichzeitig über die Pads ansteuern möchten.

Einstellungen	off, on
---------------	---------

④ DeviceNo.

Bestimmt die Device Number (Gerätenummer) des DTXTREME III, die für den Empfang und das Senden von Daten verwendet wird. Wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden, muss diese Nummer mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen.

Einstellungen	1 – 16, all, off
all	Wenn dies ausgewählt ist, werden systemexklusive Meldungen für alle MIDI-Gerätenummern empfangen. Das DTXTREME III wird als Device Number 1 erkannt.
off	Wenn dies ausgewählt ist, werden systemexklusive Meldungen wie Bulk Dump und Parameteränderungen nicht gesendet oder empfangen. Wenn Sie versuchen, systemexklusive Meldungen wie zu senden oder zu empfangen, erscheint eine Fehlermeldung.

User-Memory (Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen

[F6] FACTSET

Die ursprünglichen Werkseinstellungen des User-Speichers des DTXTREME III (Seite 76) lassen sich wiederherstellen. Nähere Anweisungen finden Sie auf Seite 27.

Chain-Modus

[CHAIN]

In diesem Kapitel wird der Chain-Modus erläutert, der mit der [CHAIN]-Taste aufgerufen wird.

Im Chain-Modus können Sie Chains (Ketten) programmieren, die jeweils aus bis zu 64 Schritten bestehen und jeweils ihre eigenen Einstellungen für Drum-Kit-Nummer, Song-Nummer oder Click (nur Tempo und Taktmaß) enthalten.

Die Schritte (Steps) der programmierten Chain können nacheinander aufgerufen werden, indem im Chain-Modus eine Step-Nummer im Display [F1] SELECT ausgewählt oder das Pad angeschlagen wird, dem im Utility-Modus eine der Funktionen „inc chain“ oder „dec chain“ als Pad-Funktion zugewiesen wurde (Seite 126). Durch Einsatz der Chain-Funktion können Sie beispielsweise verschiedene, auszuwählende Drum Kits in der gewünschten Reihenfolge so arrangieren, dass sie der Reihenfolge Ihres Live-Spiels entsprechen, oder Sie können verschiedene Songs in aufsteigendem Schwierigkeitsgrad arrangieren, um dazu zu üben.

Das DTXTREME III kann bis zu 64 Chains für den sofortigen und beliebigen Abruf speichern.

Einsatz einer programmierten Chain

[F1] SELECT

Von diesem Display aus können Sie eine Chain verwenden, die Sie im Display [F2] EDIT programmiert haben, und Sie können die Schritte (Steps) der Chain einzeln nacheinander abrufen.

1 Drücken Sie die Taste [CHAIN], um in den Chain-Modus zu schalten.

2 Drücken Sie die Taste [F1] SELECT, um zum Display für die Chain-Auswahl zu gelangen.



① NUMBER (Chain-Nummer)

Bestimmt die Chain-Nummer.

Einstellungen	01 – 64
---------------	---------

② STEP (Schritt)

Bestimmt die Schrittnummer der ausgewählten Chain.

Einstellungen	01 – 64
---------------	---------

③ KIT

Zeigt die Nummer und den Namen des momentan angegebenen Schlagzeug-Sets an.

④ SONG

Zeigt die Nummer und den Namen des momentan angegebenen Songs an.

⑤ CLICK

Zeigt das momentan eingestellte Tempo und das Taktmaß an.

3 Bewegen Sie den Cursor auf die Chain-Nummer, und wählen Sie mithilfe des Datenrads sowie den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Chain aus.

Durch Auswählen der Chain-Nummer werden die für Schritt 01 programmierten Einstellungen abgerufen.

4 Verwenden Sie das ausgewählte Chain-Programm.

● **Den in jedem Schritt programmierten Song oder Click starten/stoppen:**

Jeder Schritt (Step) der Chain startet nicht einen Song oder Click, sondern ruft nur die Einstellungen des Drum Kit, der Song-Nummer oder des Clicks auf. Wenn Sie die Taste [▶/■] (Wiedergabe/Stop) drücken, startet/stoppt die Wiedergabe des Songs, während Drücken der Taste [CLICK ON/OFF] den Click startet/stoppt.

● **Ändern der Step-Nummer:**

Es stehen zwei Methoden zur Verfügung.

Sie können die Step-Nummer vom Display [F1] SELECT ändern, indem Sie den Cursor auf STEP positionieren und dann das Datenrad oder die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] verwenden. Diese Methode steht nur im Chain-Modus zur Verfügung.

Die Step-Nummer kann auch geändert werden, indem das Pad angeschlagen wird, dem (in dem Display, das über [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC. aufgerufen wird) eine der Funktionen „inc chain“ oder „dec chain“ als Pad-Funktion zugewiesen wurde. Diese Methode steht in jedem Modus zur Verfügung. Diese Methode ist praktisch, wenn Sie während des Spiels schnell die Chain-Step-Nummer weiterschalten möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Step auswählen, dem die JUMP-Funktion zugewiesen wurde, schaltet der Step um auf die angegebene Nummer einer anderen Chain.
- Wenn Sie einen Step auswählen, der mit anderen Steps gruppiert wurde, werden alle Einstellungen der Steps der Gruppe simultan aufgerufen.

Programmieren einer Chain

[F2] EDIT

In diesem Display können Sie eine Chain programmieren, indem Sie die Parameter jedes einzelnen Schritts (Step) einstellen.

- Bewegen Sie den Cursor im Display für die Chain-Auswahl (Chain Select) auf die Chain-Nummer, und wählen Sie mithilfe des Datenrads sowie den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Chain-Nummer aus.**

CHAIN	
NUMBER	STEP
01:Init Chn	01
KIT	PRE:01[Oak Custom]
SONG	PRE:01[Rockadelic]
CLICK	Tempo=130 Beat= 4/ 4
SELECT	EDIT NAME

- Drücken Sie die Taste [F2] EDIT, um das Chain-Edit-Display aufzurufen.**

CHAIN		USR:01[Init Chn]	
STEP	TYPE	KIT NO.	KITNAME
01	KIT	USR:01	[User Kit]
02	KIT	USR:01	[User Kit]
03	KIT	USR:01	[User Kit]
04	KIT	USR:01	[User Kit]
05	KIT	USR:01	[User Kit]
SELECT	EDIT	NAME	

① STEP

Zeigt die Step-Nummer an. Sie können das Kontrollkästchen verwenden, um einige Steps zu gruppieren. Näheres zur Gruppierung von Steps finden Sie auf Seite 134.

HINWEIS

- Beachten Sie, dass das Kontrollkästchen von Step Nr. 1 nicht markiert werden kann.

② TYPE

Bestimmt die Art der Daten, die abgerufen werden, wenn der Step ausgewählt wird. Wenn Sie „KIT“ oder „SONG“ auswählen, wird die entsprechende, rechts angezeigte Drum-Kit- oder Song-Nummer aufgerufen. Wenn Sie „CLICK“ auswählen, werden die rechts angezeigten Werte für Tempo und Taktmaß (BEAT) abgerufen. Wenn Sie „JUMP“ auswählen, schaltet die Chain-Sequenz auf die rechts angezeigte Chain-Nummer um. Wenn „END“ ausgewählt wird, endet das Chain-Programm, wenn der entsprechende Step ausgewählt wird.

Einstellungen	KIT (Drum Kit), SONG, CLICK, JUMP, END
---------------	--

③ KIT NO./ SONG NO./ TEMPO und BEAT/CHAIN NO.

Die Anzeige in dieser Spalte hängt vom ausgewählten TYPE ab. Wenn TYPE auf „KIT“ eingestellt wird, bestimmt diese Spalte die Drum-Kit-Nummer, die aufgerufen wird, wenn der entsprechende Step ausgewählt wird. Wenn TYPE auf „SONG“ eingestellt wird, bestimmt diese Spalte die Song-Nummer, die aufgerufen wird, wenn der entsprechende Step ausgewählt wird. Wenn TYPE auf „CLICK“ eingestellt wird, bestimmt diese Spalte das Tempo und Taktmaß, das aufgerufen wird, wenn der entsprechende Step ausgewählt wird. Wenn TYPE auf „JUMP“ eingestellt wird, bestimmt diese Spalte die Chain-Nummer, die aufgerufen wird, wenn der entsprechende Step ausgewählt wird.

- Programmieren Sie die Chain.**

● Einstellen der Parameter für jeden Step

Bewegen Sie den Cursor auf Step 01, und wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den gewünschten TYPE aus. Wenn Sie TYPE auf „KIT“ einstellen, bewegen Sie die Cursor und wählen Sie Bank und Nummer des gewünschten Drum Kit aus. Wenn Sie TYPE auf „SONG“ einstellen, wählen Sie die gewünschte Song-Nummer aus. Wenn Sie TYPE auf „CLICK“ einstellen, wählen Sie das gewünschte Tempo und Taktmaß (BEAT) aus. Wenn Sie TYPE auf „JUMP“ einstellen, wählen Sie die gewünschte Chain-Nummer aus. Gehen Sie in derselben Weise vor zur Einstellung der weiteren Schritte.

● Gruppieren von Steps

Wenn Sie mehrere Steps simultan abrufen möchten (wenn Sie zum Beispiel ein bestimmtes Drum Kit und einen Song gleichzeitig abrufen möchten), können Sie die Step-Grouping-Funktion verwenden, indem Sie links der Step-Nummer die entsprechenden Kontrollkästchen markieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

● Sprung zu einer anderen Chain (Jump)

Jede Chain kann bis zu 64 Schritte enthalten. Wenn Sie mehr als 64 Schritte (Steps) benötigen, können Sie die Jump-Funktion verwenden, mit der Sie von der momentan bearbeiteten Chain zu einer anderen Chain springen können. Stellen Sie TYPE auf „JUMP“ ein, und stellen Sie dann die gewünschte Chain-Nummer des Sprungziels in der rechten Spalte ein.

- Nachdem Sie die gewünschten Step-Einstellungen vorgenommen haben, bewegen Sie den Cursor auf den Step direkt hinter dem letzten programmierten Step, und stellen Sie TYPE auf „END“ ein.**

Dieser Vorgang ist notwendig zur Vermeidung unnötiger Step-Aufrufe. Wenn einem Step „END“ zugewiesen wird, können nach dem END-Step keine weiteren Schritte ausgewählt werden.

- Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], nachdem Sie die Chain fertiggestellt haben.**

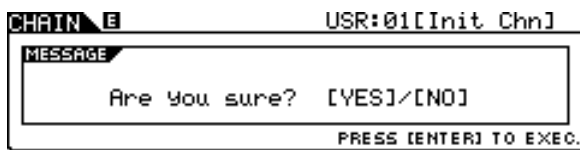
Das folgende Display erscheint.

CHAIN E		USR:01[Init Chn]
Chain Store	to	USR:01[Init Chn]
PRESS [ENTER] TO EXEC.		

- Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine Chain-Nummer als Speicherziel aus.**

7 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].



8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

- Die bearbeitete Chain geht verloren, wenn Sie eine andere Chain auswählen oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Chain-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [ENTER/STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Chain auswählen oder das Gerät ausschalten.
- Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während die Meldung „Please keep power on“ (Gerät bitte eingeschaltet lassen) angezeigt wird. Alle Chain-Daten könnten dabei verloren gehen.

Gruppieren von Steps

Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie mehrere Steps gleichzeitig abrufen möchten (z. B. gleichzeitiger Abruf von Drum-Kit-Nummer und Tempowert). Kreuzen Sie im Display [F2] EDIT im Chain-Modus die Kontrollkästchen links der Step-Nummer(n) an, die auf die erste Step-Nummer der Gruppe folgen.

Beispiel 1)

Die folgenden Steps werden der Reihe nach über 01 → 02 → 03 → 04 → 05 abgerufen.

STEP	TYPE
☐ 01	CLICK
☐ 02	KIT
☐ 03	SONG
☐ 04	SONG
☐ 05	CLICK

Beispiel 2)

Die folgenden Steps werden der Reihe nach über 01 und 02 → 03 und 04 → 05 abgerufen.

Die Einstellungen der Steps 01 und 02 werden gleichzeitig abgerufen, wenn diese Chain ausgewählt wird. Auswählen des nächsten Step (Step 03) ruft die Einstellungen der Steps 03 und 04 ab, und Auswählen des nächsten Step ruft die Einstellungen von Step 05 ab.

STEP	TYPE
☒ 01	CLICK
☒ 02	KIT
☐ 03	SONG
☐ 04	KIT
☐ 05	CLICK

Beispiel 3)

Die folgenden Steps werden der Reihe nach über 01 → 02, 03 und 04 → 05 abgerufen.

Die Einstellungen von Step 01 werden beim Auswählen einer Chain automatisch abgerufen. Auswählen des nächsten Step ruft gleichzeitig die Einstellungen der Steps 02 – 04 ab.

STEP	TYPE
☒ 01	CLICK
☒ 02	SONG
☒ 03	KIT
☒ 04	CLICK
☐ 05	SONG

Erzeugte Chain benennen

[F3] NAME

Von diesem Display aus können Sie der aktuellen Chain einen beliebigen Namen (bis zu acht Zeichen) geben.

1 Nachdem die Chain-Programmierung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste [F3] NAME.

2 Geben Sie für die aktuelle Chain einen Namen ein.

Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.



① [SF6] LIST

Mit dieser Taste können Sie die Zeichenliste aufrufen. Lesen Sie den Abschnitt „Verwenden der Zeichenliste“ auf Seite 15 für weitere Informationen zur Namenseingabe.

3 Drücken Sie, wenn Sie die Einstellungen vorgenommen haben, die [ENTER/STORE]-Taste.

4 Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Chain-Nummer als Speicherziel aus.

5 Drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Sampling-Modus

[SAMPLING]

Mit der Sample-Aufnahmefunktion können Sie Klänge direkt im DTXTREME III aufnehmen – z. B. Gesang über ein angeschlossenes Mikrofon, das Signal einer E-Gitarre, oder Audio von einem externen CD- oder MP3-Player – und im DTXTREME III als User-Drum-Voices speichern. Die User-Drum-Voices, die Sie aus der Sampling-Funktion erhalten, können dem Drum Kit zugewiesen und mittels der Pads gespielt werden.

WICHTIG

Zur Verwendung der Sample-Funktion müssen im DTXTREME III DIMM-Module installiert sein. Wenn keine DIMMs im DTXTREME III installiert wurden, können Sie den Sampling-Modus auch mit der [SAMPLING]-Taste nicht erreichen. Näheres zur Installation von DIMMs finden Sie auf Seite 147. Denken Sie außerdem daran, ein USB-Speichergerät bereit zu halten, bevor Sie die Sample-Funktion verwenden. Dies ist erforderlich, da die mit der Sampling-Funktion erzeugten User-Drum-Voices, die sich nur vorübergehend im DIMM-Speicher befinden, beim Ausschalten verloren gehen.

● User-Voice

Zusätzlich zu den Preset-Voices hat das DTXTREME III User-Voices, die Sie auf die folgenden Arten und Weisen erzeugen können: Aufzeichnen der Audiosignale im Sampling-Modus oder Laden von WAV- oder AIFF-Audiodateien im File-Modus von einem am DTXTREME III angeschlossenen USB-Speichergerät.

Sampling-Vorgang vorbereiten

- 1 Schalten Sie das Instrument aus und stellen Sie den Drehregler GAIN an der Rückseite auf Minimum.



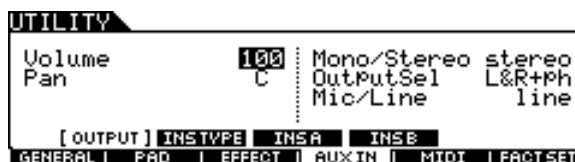
HINWEIS

• Näheres zum Ausschalten des Instruments finden Sie auf Seite 18.

- 2 Schließen Sie ein Audiogerät (CD-Player usw.) an die Buchse AUX IN/SAMPLING IN an der Geräterückseite an.

- 3 Schalten Sie das DTXTREME III ein.

- 4 Rufen Sie mit der Taste [UTILITY] den Utility-Modus auf, und drücken Sie dort die Taste [F4] AUXIN und [SF1] OUTPUT, um das Output-Display zu öffnen.



- 5 Stellen Sie den Parameter „Mic/Line“ ein.

Für Geräte mit niedrigem Ausgangspegel wie z. B. Mikrofon, E-Gitarre oder Bass stellen Sie den Parameter Mic/Line auf „mic“. Für Geräte mit hohem Ausgang wie z.B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler stellen Sie den Parameter Mic/Line auf „line“.

Erstellen einer User-Voice

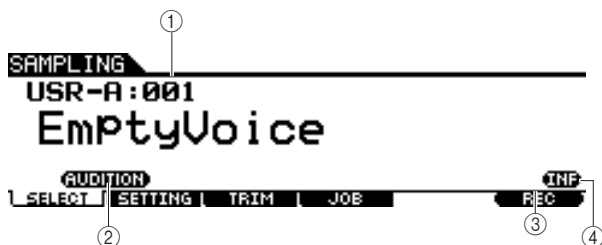
[F1] SELECT/[F2] SETTING

Dieser Abschnitt beschreibt die Anweisungen zum Ausführen der Sampling-Funktion und zum Erstellen einer User-Voice. Die erzeugte User-Voice kann einem Drum Kit zugeordnet und über das Pad gespielt werden.

1 Schließen Sie ein Mikrofon oder andere Audiogeräte am DXTREME III an.

2 Drücken Sie die [SAMPLING]-Taste, um in den Sampling-Modus zu schalten.

Es erscheint das Display zur Auswahl von User-Voices. Von diesem Display aus können Sie die User-Voice-Nummer (USR-A: 001 – USR-H: 127) als Sampling-Ziel angeben. Der Sampling-Vorgang weist die aufgenommenen Audiodaten der hier ausgewählten User-Voice zu.



① User-Voice

Bestimmt die User-Voice, welcher die mit dem Sampling-Vorgang erhaltenen Audiosignale zugewiesen werden.

Einstellungen	USR-A: 001 – USR-H: 127
---------------	-------------------------

② [SF1] AUDITION

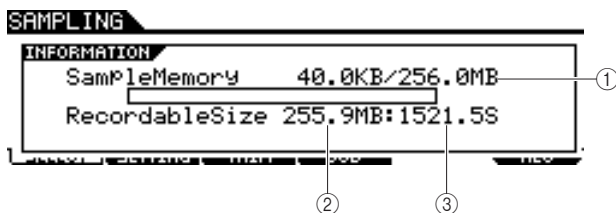
Durch Festhalten dieser Taste können Sie die ausgewählte User-Voice anhören. (Wenn die User-Voice leer ist, erklingt nichts.)

③ [F6] REC

Mit dieser Taste rufen Sie das Sampling-Record-Standby-Display auf.

④ [SF6] INF

Drücken dieser Taste zeigt die Größe des verwendeten Sampling-Speichers an. Drücken Sie die Taste erneut, um zum vorherigen Display zurückzukehren.



① Used/Total

Zeigt die Größe des verwendeten und des insgesamt verfügbaren Speichers an.

② Recordable Size

Zeigt die Größe des freien Speichers an.

③ Recordable Time

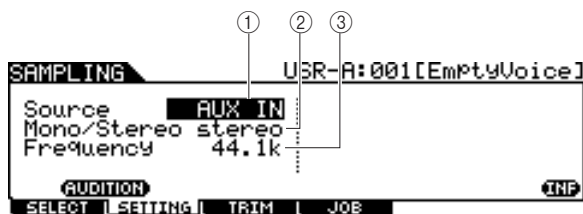
Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer entsprechend dem verfügbaren Speicher an.

HINWEIS

- Je nach den Einstellungen der Sampling-Frequenz ist die verfügbare Sampling-Zeit verschieden:
44,1 kHz: 6 Min. 20 Sek.
22,05 kHz: 12 Min. 40 Sek.
11,025 kHz: 25 Min. 20 Sek.
5,5125 kHz: 55 Min. 40 Sek.
* Angewendet auf Mono und Stereo

3 Drücken Sie die Taste [F2] SETTING, um das Sampling-Setting-Display aufzurufen, und nehmen Sie dann die erforderlichen Einstellungen vor.

Von diesem Display aus können Sie die wichtigsten Parameter wie Aufnahmequelle und Sampling-Frequenz einstellen.



① Source (Sampling-Quelle)

Wählt die Eingangsbuchse, an der das zu sampelende Signal anliegt.

Einstellungen	AUX IN, resample
---------------	------------------

- | | |
|----------|--|
| AUX IN | Die analogen Audiosignale von den Buchsen AUX IN/SAMPLING IN werden als Aufnahmequelle erkannt. |
| resample | Audiosignale vom Ausgang des DXTREME III werden intern empfangen und als Aufnahmequelle verwendet. |

② Mono/Stereo

Hiermit wird festgelegt, ob neue Sample als Mono- oder Stereo-Samples aufgenommen werden.

Einstellungen	monoL, monoR, monoL+R, stereo
---------------	-------------------------------

- | | |
|---------|---|
| monoL | Das Signal des L-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet. |
| monoR | Das Signal des R-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet. |
| monoL+R | Die Signale der Kanäle L und R werden gemischt und als Mono-Sample aufgezeichnet. |
| stereo | Ein Stereo-Sample wird aufgezeichnet. |

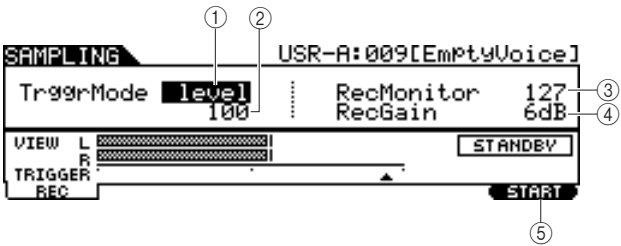
③ Frequenz

Steuert die Sampling-Frequenz. Die Häufigkeit, mit der digitale Messvorgänge stattfinden, wird Sampling-Frequenz genannt. Je höher die Sampling-Frequenz ist, desto besser ist die Klangqualität. Normalerweise sollte dieser Parameter auf den höchsten Wert, „44.1kHz“, eingestellt sein. Wenn sie einen Lo-Fi-Sound wünschen, wählen Sie einen anderen Wert als 44,1 kHz. Bei anderen Einstellungen als 44,1 kHz kann sich der gehörte Klang je nach dem ursprünglichen Signal vom aufgenommenen Klang unterscheiden.

Einstellungen	44.1k (44,1 kHz), 22.0kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)
---------------	--

4 Drücken Sie die Taste [F1] SELECT und drücken Sie dann die Taste [F6] REC.

Wenn die im Display [F1] SELECT angezeigte User Voice keine Audiodaten enthält, erscheint das Sampling-Standby-Display (Bereitschaft).
Wenn die im Display [F1] SELECT angezeigte User Voice Audiodaten enthält, fragt eine Bestätigungsmeldung, ob die bereits aufgenommene User-Voice überschrieben werden soll oder nicht. Wenn Sie die User-Voice nicht überschreiben möchten, drücken Sie die Taste [DEC/NO], wählen Sie eine andere User-Voice ohne Audiodaten und drücken Sie dann nochmals die Taste [F6] REC.



① TrggrMode (Trigger-Modus)

Bestimmt die Methode, mit der die Sample-Aufnahme ausgelöst wird. Normalerweise können Sie hier „level“ (Pegel) einstellen.

Einstellungen	level, manual
level	Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel ② überschreitet.
manual	Das Sampling beginnt bald nach dem Drücken der Taste [F6] START. Mit dieser Einstellung können Sie das Sampling manuell starten, ungeachtet des Pegels der Audio-Signalquelle.

② Trigger Level

Wenn der Trigger-Modus ① auf „level“ eingestellt ist, müssen Sie auch den Trigger Level einstellen. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige als Dreieck dargestellt. Stellen Sie diesen Pegel niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch Rauschsignale gestartet wird.

Wertebereich	1 – 127
--------------	---------

③ RecMonitor

Bestimmt den Ausgangspegel des Monitorsignals. Dieses Monitorsignal wird an der PHONES-Buchse oder den Buchsen OUTPUT R und L/MONO ausgegeben.

Wertebereich	0 – 127
--------------	---------

④ RecGain

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Source auf „resample“ gestellt ist. Er bestimmt den Aufnahmepegel beim Resampling. Je höher der Wert, desto höher die Lautstärke des resampelten Signals. Bevor Sie den Sampling-Vorgang auslösen, können Sie den geeigneten Pegel unter Ablesung der Pegelanzeige einstellen, während Sie das Pad anschlagen.

Einstellungen	-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB
---------------	--------------------------------

⑤ [F6] START

Drücken Sie diese Taste, um den Sampling-Vorgang zu starten. Wenn der Trigger-Modus ① auf „level“ gestellt ist, ruft die Taste [F6] START die Anzeige WAITING im Display auf, und das eigentliche Sampling beginnt erst dann, wenn der richtige Signalpegel empfangen wird. Wenn das dem Instrument zugeführte Audiosignal den Trigger Level ② überschreitet, wechselt die Anzeige WAITING zu RECORDING, und der Sampling-Vorgang startet. Wenn Trigger Mode ① auf „manual“ gestellt ist, startet der Druck auf diese Taste den Sampling-Vorgang sofort.

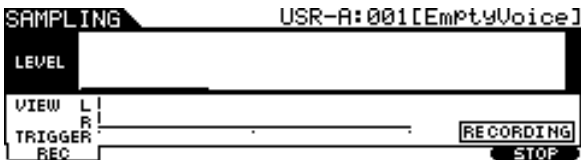
5 Stellen Sie den Eingangspegel optimal ein.

Für beste Klangqualität versuchen Sie, den Eingangspegel so hoch wie möglich einzustellen, ohne dass die Übersteuerungsanzeige aufleuchtet. Gehen Sie wie folgt vor, um den Eingangspegel einzustellen.

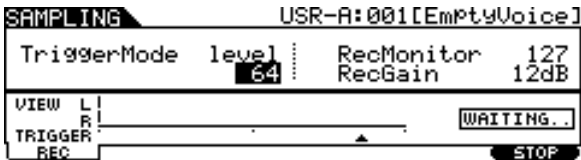
- Wenn die Aufnahmequelle auf „AUX IN“ gestellt ist, stellen Sie den Eingangspegel mit dem Drehregler GAIN auf der Geräterückseite ein. Wenn Sie den Eingangspegel nicht richtig einstellen können, ändern Sie die Mic/Line-Einstellung (Seite 128) im Utility-Modus.
- Wenn die Aufnahmequelle auf „resample“ eingestellt ist, stellen Sie den Eingangspegel mit dem Parameter RecGain ein.

6 Drücken Sie die Taste [F6] START, um den Sampling-Vorgang zu starten.

- Wenn der Trigger-Modus ① auf „manual“ gestellt ist, startet der Druck auf diese Taste den Sampling-Vorgang sofort (die Anzeige RECORDING erscheint im Display).



- Wenn der Trigger-Modus ① auf „level“ gestellt ist, schaltet der Druck auf diese Taste den Sampling-Vorgang „scharf“, aber startet ihn nicht (die Anzeige WAITING erscheint im Display).



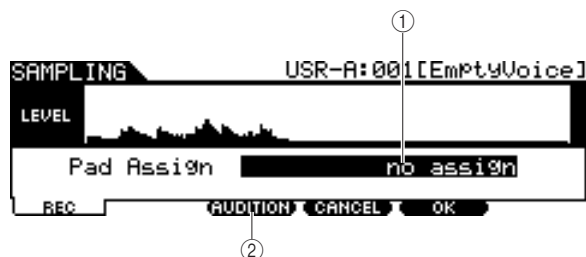
7 Spielen Sie den aufzunehmenden Klang ab.

Wenn der Trigger-Modus ① auf „level“ gestellt ist, und es wird ein Audiosignal zugeführt, das den Trigger Level ② überschreitet, wechselt die Anzeige WAITING zu RECORDING, und der Sampling-Vorgang startet. Während des Sampling-Vorgangs erscheint eine grafische Darstellung der Audiodaten im Display.



8 Drücken Sie die Taste [F6] STOP, um das Sampling zu beenden.

Das Pad-Assign-Display erscheint. In diesem Display können Sie das Ergebnis des Sampling-Vorgangs hören, indem Sie die Taste [F3] AUDITION drücken, und Sie können das Audiosignal (bzw. die User-Voice) einer Trigger-Eingangsquelle (bzw. einem Pad) zuweisen.



① Assign

Legt die Trigger-Eingangsquelle fest, der das aufgenommene Audiosignal (d. h. die User-Voice) zugewiesen wird. Wenn „no assign“ ausgewählt wird, wird das aufgenommene Audiosignal keiner Trigger-Eingangsquelle zugewiesen, sondern nur der im Display [F1] SELECT ausgewählten User Voice.

Einstellungen	Lesen Sie mehr über die Trigger-Eingangsquellen auf Seite 61.
----------------------	---

② [F3] AUDITION

Durch Festhalten dieser Taste können Sie die aufgenommene User-Voice anhören. So können Sie prüfen, ob der Sampling-Vorgang richtig ausgeführt wurde oder nicht.

9 Drücken Sie die Taste [F3] AUDITION, um sich den gesampelten Klang anzuhören.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und es erneut versuchen möchten, drücken Sie die Taste [F4] CANCEL, um zum Standby-Display zurückzukehren und den Vorgang ab Schritt 4 zu wiederholen.

10 Wählen Sie die gewünschte Trigger-Eingangsquelle mit dem Pad-Assign-Parameter ein.

Das aufgenommene Audiosignal (die User Voice) wird anstelle der vorher zugewiesenen Voice nun der hier ausgewählten Trigger-Eingangsquelle zugewiesen.

11 Falls Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die Taste [F5] OK, um den gesampelten Klang als „User Voice“ zu speichern und zum Sampling-Standby-Display zurückzukehren.

Das Display [F1] SELECT erscheint erneut.

12 Speichern Sie die erstellte User-Voice auf einem USB-Speichergerät.

Nähere Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seiten 55 und 114.

VORSICHT

- Die aufgenommenen Audiodaten befinden sich vorübergehend im DIMM (Seiten 76 und 147). Alle Daten im DIMM-Speicher gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Sie sollten vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf einem USB-Speichergerät sichern.

Beschneiden einer User-Voice

[F3] TRIM

In diesem Display können Sie die Trim-Funktion verwenden, um nicht benötigte Abschnitte der im Display [F1] SELECT ausgewählten User-Voice löschen, die sich vor dem Startpunkt und/oder hinter dem Endpunkt befinden.

1 Drücken Sie die [SAMPLING]-Taste, um in den Sampling-Modus zu schalten.

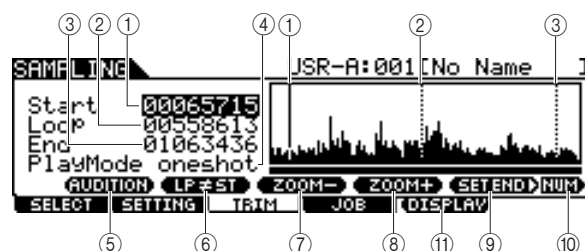
Das Sampling-Select-Display erscheint.

2 Wählen Sie im Display [F1] SELECT die User-Voice aus, die Sie beschneiden möchten (englisch: to trim).

3 Drücken Sie die Taste [F3] TRIM, um das Trimming-Display aufzurufen.

HINWEIS

- Wenn im Display [F1] SELECT eine User-Voice ohne Audiodaten ausgewählt wird, können Sie mit Taste [F3] nicht das Trimming-Display aufrufen.



① Start (Startpunkt)

Bestimmt den Startpunkt für die Wiedergabe der Audiodaten der User-Voice. Der Teil in den Audiodaten links dieses Punktes wird nicht wiedergegeben. Wenn sich der Cursor auf dem Start-Parameter befindet, wird der Startpunkt in der Wellenformdarstellung als durchgezogene, vertikale Linie angezeigt. Wenn sich der Cursor nicht auf dem Start-Parameter befindet, wird der Startpunkt in der Wellenformdarstellung als gepunktete, vertikale Linie angezeigt.

② Loop (Loop-Punkt)

Bestimmt den Loop-Punkt, bei dem die Schleifenwiedergabe beginnt. Wenn der Play-Modus auf „loop“ gestellt ist, werden die Audiodaten in der User-Voice zwischen diesem Loop-Punkt und dem Endpunkt abgespielt. Wenn sich der Cursor auf dem Loop-Parameter befindet, wird der Loop-Punkt in der Wellenformdarstellung als durchgezogene, vertikale Linie angezeigt. Wenn sich der Cursor nicht auf dem Loop-Parameter befindet, wird der Loop-Punkt in der Wellenformdarstellung als gepunktete, vertikale Linie angezeigt.

③ End (Endpunkt)

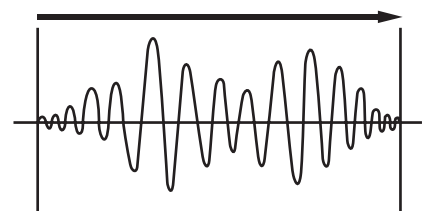
Bestimmt den Endpunkt der Wiedergabe der Audiodaten der User-Voice. Der Teil in den Audiodaten rechts dieses Punktes wird nicht wiedergegeben. Wenn sich der Cursor auf dem End-Parameter befindet, wird der Endpunkt in der Wellenformdarstellung als durchgezogene, vertikale Linie angezeigt. Wenn sich der Cursor nicht auf dem End-Parameter befindet, wird der Endpunkt in der Wellenformdarstellung als gepunktete, vertikale Linie angezeigt.

④ Play-Modus

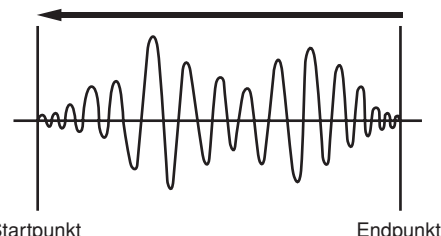
Bestimmt, wie die ausgewählte User-Voice wiedergegeben wird.

Einstellungen	oneshot, reverse, loop
---------------	------------------------

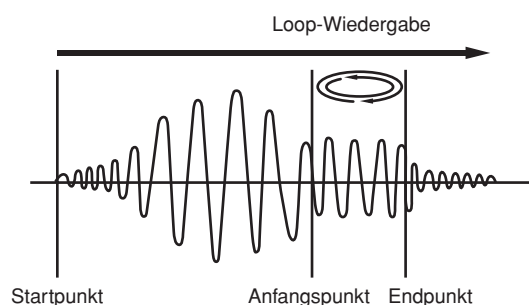
oneshot Die User-Voice wird einmal vom Startpunkt bis zum Endpunkt wiedergegeben. Diese Einstellung wird für Soli, Sound-Effekte und Gesangspassagen verwendet, die nicht wiederholt werden.



reverse Die User-Voice wird einmal rückwärts vom Endpunkt bis zum Startpunkt wiedergegeben. Diese Methode werden Sie nützlich finden, wenn Sie beispielsweise rückwärts abgespielte Beckensounds und andere Spezialeffekte erzeugen möchten.



loop Die User-Voice wird ab dem Startpunkt wiedergegeben, durchläuft den Loop-Punkt und wird dann kontinuierlich vom Loop-Punkt bis zum Endpunkt wiederholt. Diese Einstellung ist nützlich für kurze, rhythmische Passagen, Riffs und Beats, die durchlaufen oder häufig wiederholt werden.



⑤ [SF1] AUDITION

Durch Festhalten dieser Taste können Sie die ausgewählte User-Voice anhören.

⑥ [SF2] LP=ST

Wenn die Menüanzeige hier auf „LP=ST“ steht, haben Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) dieselbe Adresse. Das bedeutet, dass sich beide gleichzeitig ändern, auch wenn nur einer der Punkte geändert wird. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, ändert sich das Menü von „LP=ST“ zu „LP≠ST“. Wenn die Menüanzeige hier auf „LP≠ST“ steht, können Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) unabhängig voneinander geändert werden. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, wird der Adresswert von Start nach Loop kopiert, so dass beide Punkte denselben Adresswert haben. Auch die Menüanzeige ändert sich von „LP≠ST“ zu „LP=ST“.

⑦ [SF3] ZOOM –

⑧ [SF4] ZOOM +

Drücken Sie diese Tasten, um in die Wellenformdarstellung der User-Voice hinein- oder aus ihr hinauszuzoomen.

⑨ [SF5] SET END ►

Mit dieser Taste rufen Sie das Display zum Festlegen des Endpunkts auf, in dem Sie auch Tempo, Beat und Takt in der User-Voice enthaltenen Audiodaten einstellen können. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 141.

⑩ [SF6] NUM

Wenn Sie die Taste [SF6] NUM drücken, können Sie [SF1] – [SF5] und [F1] – [F6] als Zifferntasten benutzen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 14.

⑪ [F5] DISPLAY

Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Sie über einen bestimmten Punkt hinaus (meist mehrere Tastendrucke auf ZOOM +) in die Wellenformdarstellung hineingezoomt haben. Wenn Sie über diesen Punkt hinaus gezoomt haben, ändert sich das Display zu einem geteilten Bildschirm, wobei die linke Seite den Bereich des Startpunktes und die rechte Seite den Bereich des Endpunktes zeigt. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [F5] DISPLAY drücken, wird zwischen der geteilten und einer anderen Darstellung umgeschaltet, in der je nach ausgewähltem Parameter der Startpunktbereich, Loop-Punkt-Bereich oder Endpunktbereich angezeigt wird.

4 Geben Sie den Wiedergabebereich der Audiodaten der User-Voice mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auszuwählen.

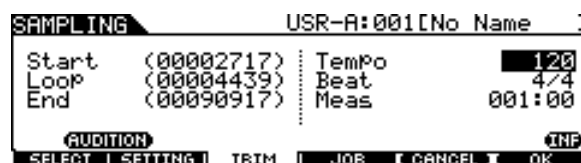
In diesem Schritt können Sie den Startpunkt, Loop-Punkt und den Endpunkt angeben – die in der Summe bestimmen, welcher Teil der Audiodaten wiedergegeben wird, und, auf welche Weise. Verwenden Sie die ZOOM +/-

Bedienungselemente (sowie die Taste AUDITION), um einzustellen, welcher Teil der Wellenform angezeigt wird, so dass es leichter ist, den wiedergegebenen Teil einzustellen.

5 Falls erforderlich stellen Sie in dem Display, das mit der Taste [SF5] SET END aufgerufen wird, den Endpunkt wie gewünscht ein.

In dem mit der Taste [F5] SET END aufgerufenen Display können Sie die Parameter einstellen, die den Endpunkt festlegen. Drücken Sie nach der Bearbeitung der Parameter die Taste [SF1] AUDITION, um die vorgenommenen Änderungen zu hören. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die Taste [F6] OK, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

Näheres hierzu finden Sie auf Seite 141.



6 Drücken Sie im Display [F3] TRIM die Taste [SF1] AUDITION, um die vorgenommenen Änderungen zu hören.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, wiederholen Sie die Schritte 3 – 5 beliebig oft.

7 Speichern Sie die erstellte User-Voice auf einem USB-Speichergerät.

Nähere Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seiten 55 und 114.

⚠ VORSICHT

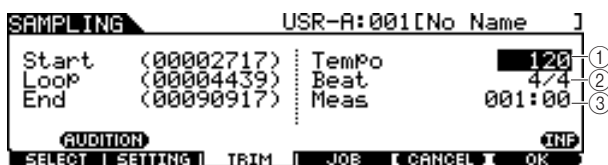
- Die Audiodaten der User-Voice befinden sich vorübergehend im DIMM (Seiten 76 und 147). Alle Daten im DIMM-Speicher gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Sie sollten vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf einem USB-Speichergerät sichern.

Endpunkt einstellen durch Angabe von Tempo, Taktmaß (Beat) und Taktanzahl (Measure)

[SF5] SET END ►

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 auf Seite 140.

In dem Display, das Sie über [SF5] SET END im Display [F3] TRIM aufrufen können, können Sie das Tempo, das Taktmaß (Beat) und die Taktanzahl der Audiodaten der User-Voice einstellen; der Endpunkt ergibt sich automatisch aus diesen Werten. Falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind (drücken Sie [SF1], um sich das Ergebnis anzuhören), können Sie die Taste [F6] OK drücken, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren. Wenn nicht, bearbeiten Sie den Endpunkt manuell, bis Sie zufrieden sind.



① Tempo

Bestimmt das Tempo der Wiedergabe der User-Voice. Durch Einstellen dieses Wertes ändert sich der Endpunkt so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Beat (Taktmaß) und Measure (Taktanzahl) übereinstimmt.

Wertebereich	30 – 300
--------------	----------

② Beat (Taktmaß)

Bestimmt das Taktmaß für die Wiedergabe der User-Voice. Durch Einstellen dieses Wertes ändert sich der Endpunkt so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo und Measure (Taktanzahl) übereinstimmt.

Einstellungen	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
---------------	--------------------------------------

③ Meas (Takt- und Schlaganzahl)

Bestimmt die Dauer (Takt- und Schlagzahl) der Wiedergabe der User-Voice. Durch Einstellen dieses Wertes ändert sich der Endpunkt so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo und Beat (Taktmaß) übereinstimmt.

Wertebereich	Takt : 000 – 032 Beat: 00 – 15 (variiert je nach Einstellung bei Meter.)
--------------	---

HINWEIS

- Die Einstellung Measure gibt die Länge zwischen Start- und Endpunkt der Audiodaten in der User-Voice an. Wenn zwischen Start- und Endpunkt der User-Voice zwei Takte liegen sollen, stellen Sie den Parameter Measure auf „002:00“.

Sampling-Jobs

[F4] JOB

Mit den Sampling-Jobs können Sie aufgenommene User-Voices bearbeiten und verändern. 14 Sampling-Jobs stehen zur Verfügung.

01: Normalize	06: Stereo to Mono	11: Delete
02: Time-Stretch	07: Loop-Remix	12: Delete All
03: Convert Pitch	08: Slice	13: Extract
04: Fade In/Out	09: Name	14: Optimize Memory
05: Convert Freq	10: Copy	

Grundsätzliche Bedienung der Sampling-Jobs

1 Wählen Sie im Display [F1] SELECT die User-Voice aus, auf die Sie den Job anwenden möchten.

2 Drücken Sie die Taste [F4] JOB.



3 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad, den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder den Cursortasten Auf/Ab auf den gewünschten Job und drücken Sie die [ENTER/STORE]-Taste.

Das Display des ausgewählten Jobs erscheint.



Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um wieder zum Job-Menü-Display zurückzukehren.

HINWEIS

- Wenn die User-Voice keine Audiodaten enthält, können Sie eventuell (je nach ausgewähltem Job) das Job-Display nicht mit der Taste [ENTER/STORE] aufrufen.

4 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.

5 Drücken Sie die Taste [ENTER/STORE], um den Job auszuführen.

Wenn die Frage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?) erscheint, fahren Sie fort mit Schritt 6. Wenn nicht, machen Sie weiter mit Schritt 7.

HINWEIS

- Wenn Sie den Job „08: Slice“ ausführen, müssen Sie zusätzliche Parameter einstellen: Select (Auswählen) und Save To (Speichern unter). Stellen Sie diese Parameter ein, drücken Sie die Taste [ENTER/STORE] und anschließend die Taste [INC/YES], um die Slice-Audiodaten auf dem angegebenen User-Voice-Speicherplatz abzulegen. Wiederholen Sie diesen Vorgang beliebig oft (je nach der Subdivide-Einstellung), und fahren Sie dann fort mit Schritt 9.

6 Drücken Sie die Taste [INC/YES].

Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO] und kehren Sie zurück zu Schritt 4.

7 Drücken Sie die Audition-Taste [SF1] AUDITION, um den veränderten Klang anzuhören.

Zu diesem Zeitpunkt ist die User-Voice nur vorübergehend verändert und wurde noch nicht fest als Datensatz gespeichert.

8 Wenn Sie mit dem Ergebnis des Jobs zufrieden sind, drücken Sie die Taste [F6] OK.

Wenn Sie mit dem Ergebnis des Jobs nicht zufrieden sind, drücken Sie [F5] CANCEL und gehen Sie zurück zu Schritt 4.

⚠ VORSICHT

- Nach dem endgültigen Speichern des Job-Ergebnisses können Sie die ursprüngliche User-Voice nicht wiederherstellen. Wichtige Daten sollten immer auf einem USB-Speichergerät gesichert werden, das an der Buchse USB TO DEVICE (Seiten 55 und 114) angeschlossen ist.

9 Speichern Sie die erstellte User-Voice auf einem USB-Speichergerät.

Nähere Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seiten 55 und 114.

⚠ VORSICHT

- Die aufgenommenen Audiodaten befinden sich vorübergehend im DIMM (Seiten 76 und 147). Alle Daten im DIMM-Speicher gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Sie sollten vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf einem USB-Speichergerät sichern.

Sampling-Jobs

Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf die Schritte 4 – 8 des Abschnitts „Grundsätzliche Bedienung der Sampling-Jobs“ auf Seite 142.

01: Normalize (Normalisieren)

Mit diesem Job maximieren Sie den Gesamtpegel der angegebenen User-Voice. Dies ist hilfreich, um die Lautstärke einer User-Voice zu erhöhen, deren Audiodaten mit zu niedrigem Pegel aufgenommen wurden.



① Ratio (Verhältnis)

Bestimmt den Ziel-Ausgangspegel nach der Normalisierung der User-Voice. Eine Einstellung von 100% maximiert den Pegel so, dass der höchste Pegelwert der User-Voice sich gerade unterhalb des Clippings (Maximum des digitalen Signalpegels) befindet. Einstellungen über 100% erhöhen den Pegel der User-Voice über das Maximum und erzeugen ein beabsichtigtes Clipping. Normalerweise sollten Sie hier 100% oder weniger einstellen.

Wertebereich	1% – 800%
--------------	-----------

02: Time Stretch (Zeitdehnung/-stauchung)

Mit diesem Job können Sie die Länge der User-Voice ändern, ohne dabei deren Tonhöhe zu ändern. Mit diesem Job können Sie die Wiedergabe der Audiodaten der User-Voice mit der Song-/Click-Wiedergabe synchronisieren, da eine Änderung der Länge (Dauer) der User-Voice auch das Wiedergabetempo der Audiodaten der User-Voice betrifft.



① Ratio (Verhältnis)

Bestimmt die Länge der User-Voice nach dem Vorgang als Verhältnis zur ursprünglichen Länge des Samples (100%). Die Tempoänderung und das erforderliche Verhältnis (Ratio) kann wie folgt errechnet werden.
 Ratio-Wert = (Originaltempo / neues Tempo) x 100.

Wertebereich	1% – 400%
--------------	-----------

② Accuracy (Genauigkeit)

Bestimmt die Qualität der resultierenden Voice durch die Angabe, welcher Aspekt des Originals betont wird: die Klangqualität oder das rhythmische Feeling.

Einstellungen	sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm2
sound4 – sound1	Mit Hilfe dieser Einstellungen legen Sie den Schwerpunkt auf die Klangqualität; die Einstellung „sound4“ erzeugt die höchste Klangqualität.
normal	Erzeugt eine optimale Balance zwischen Soundqualität und rhythmischem Feeling.
rhythm1 – rhythm2	Diese Einstellungen betonen das rhythmische Feeling; wobei die Einstellung „rhythm2“ das rhythmische Feeling am genauesten beibehält.

03: Convert Pitch (Tonhöhe ändern)

Mit diesem Job können Sie die Tonhöhe der User-Voice ändern, ohne dabei deren Tempo zu ändern.



① Pitch (Tonhöhe)

Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten.

Wertebereich	-12 – +0 – +12
--------------	----------------

② Fine (Feinstimmung)

Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Cent-Schritten. 1 Cent entspricht dem 1/100stel eines Halbtons.

Wertebereich	-50 – +0 – +50
--------------	----------------

04: Fade In/Out (Ein-/Ausblenden)

Mit diesem Job können Sie einen Fade-in ab dem Startpunkt der User-Voice sowie einen Fade-out bis zum Endpunkt der User-Voice erzeugen.



① Type (Art des Fades)

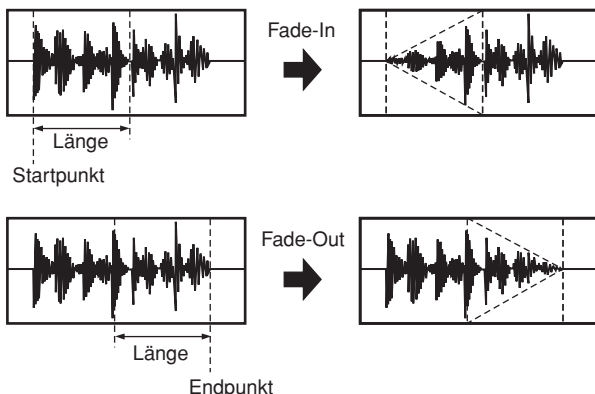
Bestimmt die Art des Fades: Fade-in oder Fade-out.

Einstellungen	in (fade-in), out (fade-out)
----------------------	------------------------------

② Length (Länge)

Bestimmt die Länge (Dauer) des Fade-ins oder des Fade-outs. Wenn „Fade-In“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades ausgehend vom Startpunkt. Wenn „Fade-out“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades als Abstand des Fade-Starts vom Endpunkt. Eine Length-Einstellung von 4410 entspricht ungefähr 0,1 Sekunde, wenn Frequency im Setting-Display (Seite 136) im Sampling-Modus auf 44,1 kHz eingestellt ist.

Wertebereich	0000000 – Endpunkt
---------------------	--------------------



05: Convert Freq (Frequenzumwandlung)

Mit diesem Job können Sie die Sampling-Frequenz der angegebenen User-Voice halbieren. Diese Funktion kann benutzt werden, um qualitativ hochwertige („HiFi“) Samples in einen „LoFi“-Sound mit schlechter Qualität zu verwandeln, und nebenbei die Größe der User-Voice zu halbieren.



06: Stereo to Mono (Stereo zu Mono)

Mit diesem Job können Sie eine Stereo-User-Voice in eine Mono-Voice umwandeln.



① Type

Bestimmt, welcher Kanal der Stereo-User-Voice in ein Mono-User-Voice umgewandelt werden soll, oder dass beide Kanäle umgewandelt werden sollen.

Einstellungen	L+R>mono, L>mono, R>mono
----------------------	--------------------------

L+R>mono Beide Kanäle (Links und Rechts) des Stereo-Samples werden gemischt und in ein Mono-Sample umgewandelt.

L>mono Der linke Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

R>mono Der rechte Kanal des Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

07: Loop-Remix (Umsortieren einer Rhythmusschleife)

Mit diesem Job können Sie die Audiodaten der User-Voice automatisch in einzelne „Slices“ (Abschnitte) schneiden und diese dann für Spezialeffekte und ungewöhnliche rhythmische Variationen zufällig anordnen lassen.



① Type

Bestimmt das Maß, mit dem der Loop-Anteil der User-Voice in Slices unterteilt wird.

Einstellungen	1 – 4
----------------------	-------

② Variation

Bestimmt, wie die Original-User-Voice durch diesen Job verändert wird.

Einstellungen	normal1 – 2, reverse1 – 2
----------------------	---------------------------

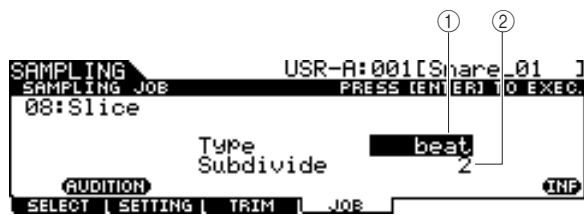
normal1 – 2 Mit diesen Einstellungen werden die User-Voice-Daten in Slices unterteilt und neu angeordnet, ohne weitere Änderungen an den Audiodaten vorzunehmen.

reverse1 – 2 Zusätzlich zur Unterteilung in Slices und der Neuordnung wird bei diesen Einstellungen die Wiedergaberichtung einiger Slices umgekehrt (englisch: to reverse).

08: Slice (Zerschneiden)

Mit diesem Job können Sie die Audiodaten der aktuellen User-Voice in einzelne „Slices“ (Abschnitte) zerschneiden und diese dann auf verschiedene User-Voices verteilen. Der Job besteht aus zwei Displays. In dem vor Ausführen des Slice-Vorganges angezeigten Display können Sie einstellen, wie die Audiodaten unterteilt werden, während Sie im zweiten Display, das nach dem Slice-Vorgang erscheint, die „Slices“ anderen User-Voices zuweisen können.

Das erste Display (zur Einstellung der entsprechenden Parameter)



① Type

Bestimmt den Slice-Typ, der am besten zum Original-Sample passt. Bestimmt, wie die User-Voice zerteilt wird und damit auf gewisse Weise auch die resultierende Klangqualität.

Einstellungen	beat, phase1 – 4, quick
beat	Dieser Slice-Typ ist für Percussion-Phrasen geeignet, wie beispielsweise für Drums oder Bässe mit einem schnellen Attack und kurzem Decay.
phrase1 – 4	Diese Einstellung ist ideal für Phrasen mit Becken oder anderen Instrumenten mit einem langen Decay.
quick	Unabhängig vom Inhalt der Phrase werden die Audiodaten der User-Voice in so viele gleiche Teile unterteilt, wie im Parameter Subdivide eingestellt sind.

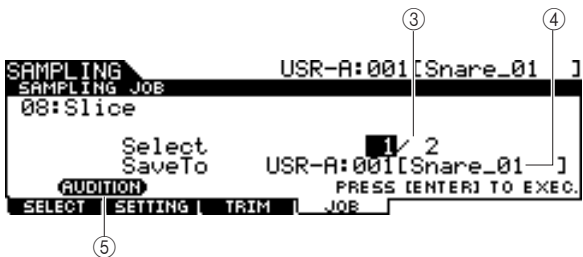
② SubDivide (Unterteilung)

Bestimmt die Anzahl der Slices.

Wertebereich	2 – 16
--------------	--------

Das zweite Display (zur Einstellung der Anzahl der Slices und der Zielnummer der User-Voice)

In diesem Display (das nach Ausführen des Slice-Vorgangs erscheint), können Sie jeden der Slices einer anderen User-Voice zuweisen. Stellen Sie den Select-Parameter auf die gewünschte Slice-Anzahl ein, stellen Sie den Parameter Save To auf die User-Voice-Nummer ein, die als Speicherziel dient, und drücken Sie dann die Taste [ENTER/STORE], um die Zuweisung auszuführen. Sinn und Vorteil dieser Funktion ist der, jeden der rhythmischen Abschnitte von einem anderen Pad (oder Notenummer) steuern zu lassen, so dass der Rhythmus durch das variantenreiche Spiel der einzelnen Slices auf verschiedene Weise umarrangiert werden kann.



③ Select (Auswählen)

Legt die Anzahl der Slices fest.

④ SaveTo (Speichern unter)

Legt die User-Voice-Nummer fest, der das gewünschte Slice zugewiesen werden soll.

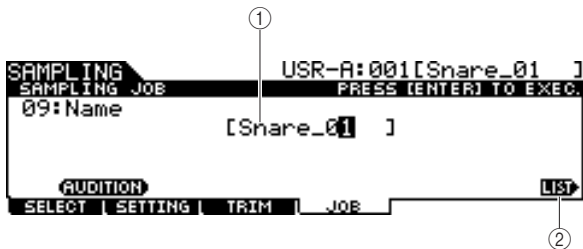
Einstellungen	USR-A: 001 – USR-H: 127
---------------	-------------------------

⑤ [SF1] AUDITION

Sie können die erzeugten Slices nacheinander anhören, indem Sie die Slice-Nummer auswählen ③ und die Taste [SF1] AUDITION drücken. Wenn Sie mit dem Ergebnis jedes einzelnen Slice zufrieden sind, weisen Sie jeden einzelnen Slice einer eigenen User-Voice zu. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, drücken Sie die Taste [EXIT] zur Rückkehr in das erste Display, und führen Sie den Slice-Vorgang erneut aus.

09: Name (Benennen)

Mit diesem Job können Sie den Namen der aktuellen User-Voice eingeben oder ändern.



① Name

Bestimmt den Namen der User-Voice (bis zu 10 Zeichen). Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

② [SF6] LIST

Wenn der Cursor auf dem Namensfeld steht, können Sie mit der Taste [SF6] LIST das Character-List-Display (die Zeichenliste) aufrufen und den Namen eingeben. Genaue Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 15.

10: Copy (Kopieren)

Mit diesem Job können Sie die Daten einer User-Voice auf eine andere kopieren.



① User-Voice-Bank und -Nummer als Quelle

② User-Voice-Bank und -Nummer als Ziel

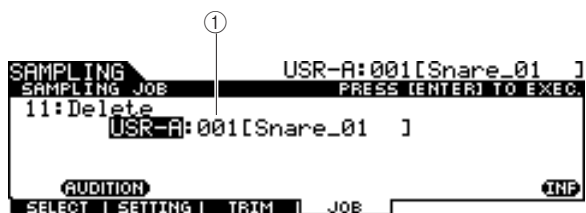
Bestimmt die User-Voice-Bank und -Nummern, die als Quelle und Ziel dienen.

VORSICHT

- Dieser Vorgang überschreibt alle Daten, die in der Ziel-User-Voice bereits vorhanden waren.

11: Delete (Löschen)

Mit diesem Job können Sie eine bestimmte User-Voice aus dem Speicher entfernen.



① User-Voice-Bank und -Nummer

Bestimmt die Bank und Nummer der zu löschenden User-Voice.

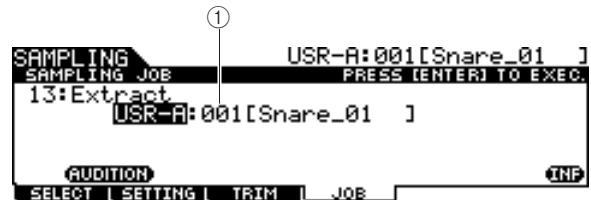
12: Delete All (Alle löschen)

Mit diesem Job können Sie alle User-Voices löschen. Drücken Sie nach Aufruf dieses Displays die [ENTER/STORE]-Taste, um alle User-Voices zu löschen.



13: Extract (Extrahieren)

Mit diesem Job können Sie alle nicht benötigten Audiodaten der User-Voice löschen (die Daten vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt), so dass nur der tatsächlich verwendete Teil des Samples stehen bleibt.



① User-Voice-Bank und -Nummer

Bestimmt die Bank und Nummer der User-Voice, deren überflüssige Daten gelöscht werden sollen.

14: Optimize Memory (Speicher optimieren)

Mit diesem Job optimieren Sie den Speicher (DIMM) für das Sampling. Die Optimierungsfunktion fasst die belegten und die unbelegten (freien) Speicherbereiche zusammen, um den größtmöglichen Bereich zusammenhängenden, freien Speicherplatzes zu schaffen (Defragmentierung). In manchen Fällen kann mit dem Optimize-Memory-Job Speicherplatz frei gemacht werden. Drücken Sie nach Aufruf dieses Displays die [ENTER/STORE]-Taste, um den Optimize-Memory-Job auszuführen.



Installation optionaler DIMMs

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie man DIMM-Speichermodule in das DTXTREME III einbaut.

Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren

WARNUNG

- Schalten Sie den DTXTREME III und alle angeschlossenen Geräte aus, und ziehen Sie alle Netzkabel aus der Netzsteckdose, bevor Sie mit der Installation beginnen. Sie sollten mit der Installation oder Entfernung eines Geräts ERST DANN beginnen, wenn das Instrument und das optionale Gerät die normale Zimmertemperatur angenommen haben. Lösen Sie dann alle Verbindungskabel zwischen dem Instrument und anderen Geräten. (Bleibt das Netzkabel während der Bearbeitung an das Stromnetz angeschlossen, besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags. Ist eines der übrigen Kabel angeschlossen, können während der Installation Störungen auftreten.)
- Achten Sie darauf, während der Installation keine Schrauben in das Instrument fallen zu lassen. (Halten Sie dazu die einzubauende Hardware und die Abdeckung vom Instrument entfernt, während Sie die Schrauben anbringen). Wenn dies dennoch passiert, stellen Sie sicher, dass die Schrauben aus dem Gehäuse entfernt werden, bevor das Gerät eingeschaltet wird. Lose Schrauben im Instrument können einen fehlerhaften Betrieb oder schwere Schäden verursachen. Falls Sie eine im Geräteinneren verlorene Schraube nicht wiederfinden können, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.
- Installieren Sie die optionalen Einheiten sorgfältig, wie im nachstehenden Ablauf beschrieben. Unsachgemäße Installation kann zu Kurzschlüssen mit irreparablen Schäden und Brandgefahr führen.
- Nehmen Sie an den Platinen und den Anschlüssen der optionalen Einheiten keine Veränderungen vor, bauen Sie sie nicht aus, und üben Sie keinen übermäßigen Druck auf sie aus. Das Verbiegen oder Manipulieren der Platinen und Anschlüsse kann zu elektrischen Schlägen, Feuer oder Fehlfunktionen führen.

VORSICHT

- Es wird empfohlen, während der Installation Handschuhe zu tragen, damit die Hände vor Verletzungen durch scharfe Metallkanten an den optionalen Bauteilen und anderen Komponenten geschützt sind. Das Berühren von Leitungen oder Anschlüssen mit bloßen Händen kann nicht nur zu Schnittverletzungen, sondern auch zu schlechten elektrischen Kontakten oder zu Schäden durch elektrostatische Entladungen führen.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Elektrostatische Entladungen können die ICs auf dem DIMM beschädigen. Bevor Sie das optionale DIMM berühren, sorgen Sie dafür, dass keine elektrostatischen Aufladungen auftreten, indem Sie unlackierte Metallteile oder einen Erdungsleiter geerdeter Geräte berühren.
- Gehen Sie mit den optischen Einheiten sorgsam um. Fallenlassen oder Erschütterungen können Beschädigungen oder Fehlfunktionen verursachen.
- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie darauf, keine Schrauben falsch zu platzieren.
- Verwenden Sie keine anderen als die am Instrument vorhandenen Schrauben. Die Verwendung ungeeigneter Schrauben kann zu Beschädigungen führen.

Kompatible DIMMs

Das DTXTREME III unterstützt nicht notwendigerweise sämtliche im Handel erhältlichen DIMM-Module.

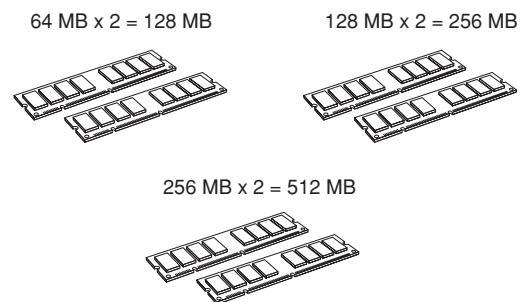
YAMAHA kann nicht garantieren, dass die gekauften DIMMs geeignet sind.

Bevor Sie DIMMs kaufen, fragen Sie bitte Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat, oder besuchen Sie die folgende Website:

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

DIMM-Typ und DIMM-Konfiguration

- Yamaha empfiehlt den Erwerb von DIMMs, die dem JEDEC-Standard* entsprechen. Bitte beachten Sie jedoch, dass die Entsprechung dieses Standards keine Garantie dafür ist, dass die DIMMs ordnungsgemäß im DTXTREME III funktionieren.
* JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlusskonfigurationen in elektronischen Geräten.
- Verwenden Sie nur 168-polige DIMMs mit einer Kapazität von 64, 128 oder 256 MB (synchronisierter DRAM, DRAM; PC100 oder PC133).
- Achten Sie bei der Installation von DIMMs darauf, sie paarweise mit derselben Kapazität installieren. Es ist nicht möglich, nur ein Modul zu installieren und den zweiten Speichersockel leer zu lassen. Achten Sie auch darauf, dass beide DIMMs eines Pairs vom selben Hersteller und vom selben Typ sind. DIMMs unterschiedlicher Hersteller und Konfiguration funktionieren möglicherweise nicht zusammen.
- Achten Sie beim Kauf von DIMMs darauf, dass das DIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (DIMMs, die aus mehr als 18 Chips bestehen, funktionieren im DTXTREME III nicht richtig.)

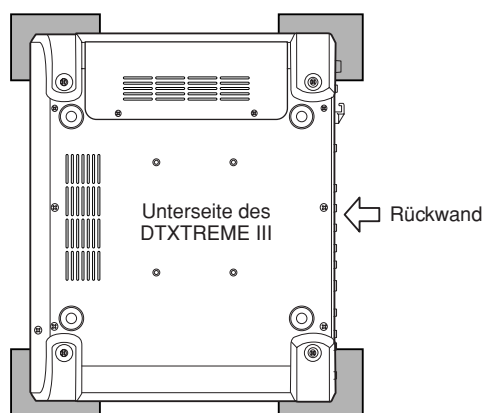


DIMM-Installation

1 Schalten Sie das DTXTREME III aus und ziehen Sie das Netzkabel heraus.

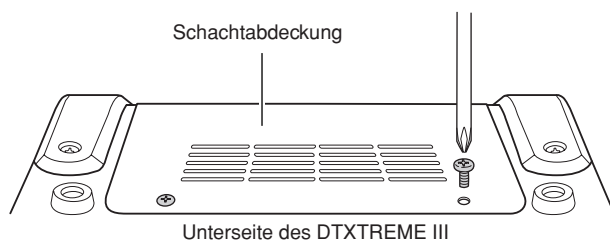
2 Drehen Sie das DTXTREME III um, so dass Sie direkt auf die Unterseite zugreifen können.

Um das Datenrad und die Schieberegler vor Beschädigung zu schützen, legen Sie das DTXTREME III mit den vier Ecken auf eine Unterlage, die genügend Abstand schafft, beispielsweise Zeitungen oder Kissen. Legen Sie unter jede der vier Ecken eine Stütze, ohne das Datenrad und die Schieberegler zu berühren.



3 Entfernen Sie die Schachtabdeckung.

Entfernen Sie die Schrauben von der Schachtabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubendreher.

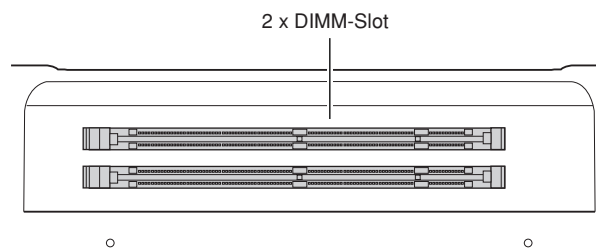


WICHTIG

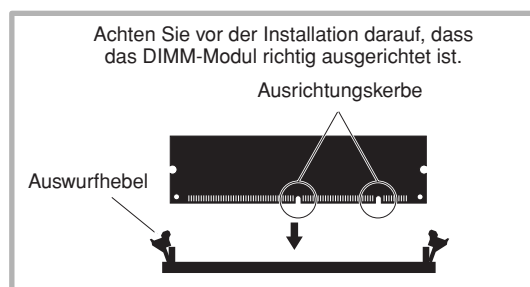
Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden benötigt, um die Abdeckung nach der Installation der DIMMs wieder am Instrument zu befestigen.

4 Stecken Sie die beiden DIMMs in die DIMM-Sockel.

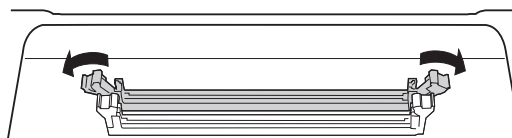
Installationsort der DIMMs



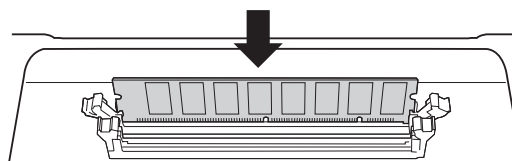
Einstecken der DIMM-Module in die Sockel



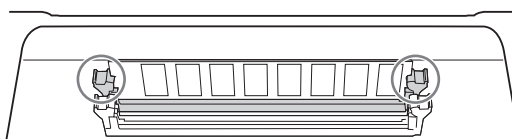
4-1 Drücken Sie die Auswurfhebel gegen die Sockel-Außenseite.



4-2 Stecken Sie das DIMM senkrecht in den Sockel. Drücken Sie das DIMM fest hinein, bis es deutlich spürbar einrastet.



Vergewissern Sie sich, dass beide Hebel fest eingerastet sind.



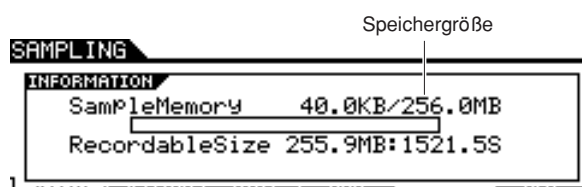
5 Befestigen Sie wieder die Abdeckung, indem Sie die in Schritt 3 beschriebene Vorgehensweise umkehren.

HINWEIS

- Wenn Sie die Abdeckung wieder befestigen, achten Sie darauf, sie an der Seite mit der Hand zu stabilisieren.

6 Überprüfen Sie, ob die installierten DIMMs richtig funktionieren.

Stellen Sie das DTXTREME III wieder richtig herum auf und schließen Sie den Netzadapter an der rückseitigen Buchse DC IN des DTXTREME III und an einer Netzsteckdose an. Schalten Sie das Instrument ein, schalten Sie mit der Taste [SAMPLING] in den Sampling-Modus, und drücken Sie die Taste [SF6] INFORMATION (Seite 136). Wenn die DIMMs ordnungsgemäß installiert sind, wird hier die entsprechende Größe des verfügbaren Speichers angezeigt.

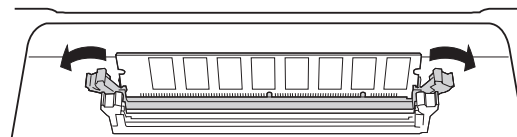


HINWEIS

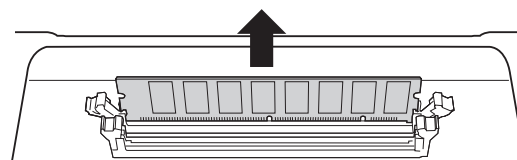
- Wenn die DIMMs nicht richtig installiert wurden, funktioniert die Sampling-Funktion nicht richtig. Schalten Sie in diesem Fall das Instrument aus, führen Sie die obigen Anweisungen erneut aus, und vergewissern Sie sich, dass Sie die DIMM-Speicherbausteine fest einsetzen.

Entfernen der DIMMs

1 Drücken Sie den Auswurfhebel, bis das DIMM entsperrt wird.



2 Ziehen Sie das DIMM senkrecht aus dem Sockel.



Fehlerbehebung

Beim Anschlagen eines Pads wird kein Klang erzeugt.

- Prüfen Sie, ob die Anzeige TRIGGER INDICATOR leuchtet, wenn Sie auf das Pad schlagen. Falls nicht, prüfen Sie, ob die Pads oder Drum-Trigger (Yamaha DT20 usw.) richtig an die Eingangsbuchsen des DTXTREME III angeschlossen sind. (Seite 12)
- Ist das DTXTREME III richtig mit einem Kopfhörer oder einem externen Audiogerät wie z.B. einem Verstärker, Lautsprecher usw. verbunden? (Seite 19)
- Liegt ein Problem mit dem verwendeten Kabel vor?
- Prüfen Sie, ob das am DTXTREME III angeschlossene externe Audiogerät eingeschaltet ist. Prüfen Sie auch, ob der Lautstärkepegel des externen Audiogeräts richtig eingestellt ist.
- Prüfen Sie, ob dem angeschlagenen Pad evtl. die Pad-Funktion zugewiesen wurde. Die Einstellung des Pad-Function-Parameters kann in dem über [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC. aufgerufenen Display abgelesen werden. Wenn dem entsprechenden Pad eine Sonderfunktion zugewiesen wurde, erzeugen Schläge auf das Pad keinen Sound.
- Überprüfen Sie, wie der Parameter Trigger Bypass (Seite 126) im Display [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS eingestellt ist. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird kein Ton erzeugt, auch dann, wenn Sie ein Pad anschlagen.
- Überprüfen Sie, wie der Parameter Local Control (Seite 130) im Display [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] SWITCH eingestellt ist. Ist dieser Parameter ausgeschaltet („off“), so akzeptiert der interne Klangerzeuger keine Trigger-Eingangssignale.

Kein Ton, oder geringere Lautstärke als erwartet.

- Prüfen Sie, ob die Lautstärke-Schiebereglern (Seite 31) auf dem Bedienfeld des DTXTREME III richtig eingestellt sind.
- Prüfen Sie den Parameter Volume (Seite 80) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE aufgerufen wird. Wenn dieser Parameterwert zu niedrig eingestellt ist, erhöhen Sie ihn.
- Prüfen Sie den Parameter Volume (Seite 95) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON aufgerufen wird. Wenn dieser Parameterwert zu niedrig eingestellt ist, erhöhen Sie ihn.
- Prüfen Sie den Parameter Volume (Seite 124) in dem Display, das über [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG aufgerufen wird. Wenn dieser Parameterwert zu niedrig eingestellt ist, erhöhen Sie ihn.
- Prüfen Sie die Parameter Gain und Velocity Curve (Seite 109) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F3] SENS aufgerufen wird. Je nach den Einstellungen in diesem Display kann es sein, dass kein Ton erzeugt wird.
- Prüfen Sie den Parameter OutputSel (Seite 81) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter auf einen anderen Wert als „L&R+ph“ eingestellt ist, wird der Sound des entsprechenden Pads nicht über die Buchsen PHONES und OUTPUT ausgegeben.
- Prüfen Sie die Parameter Attack und Decay (Seite 83) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE aufgerufen wird. Je nach den Einstellungen dieser Parameter kann es sein, dass kein Ton erzeugt wird.
- Prüfen Sie die Effekt- und Filter-Einstellungen. Besonders aufgrund von Einstellungen des Filters kann es sein, dass kein Ton erzeugt wird.

Der externe MIDI-Klangerzeuger erzeugt keinen Ton.

- Ist das MIDI-Kabel (der Stecker) richtig angeschlossen? (Seite 20)
- Stellen Sie sicher, dass die MIDI-Sendekanäle des DTXTREME III mit den MIDI-Empfangskanälen der externen MIDI-Klangerzeuger übereinstimmt. Informationen über die MIDI-Einstellungen im Drum-Kit-Modus finden Sie auf Seite 96. Informationen über die MIDI-Einstellungen während der Song-Wiedergabe finden Sie auf Seite 103.
- Prüfen Sie, ob ein bestimmtes Schlaginstrument des externen Klangerzeugers richtig der entsprechenden MIDI-Notennummer (die durch Anschlagen des am DTXTREME III angeschlossenen Pads) zugewiesen ist. Wenn kein Instrument zugewiesen ist, wird auf dem externen Klangerzeuger auch dann kein Ton erzeugt, wenn Sie das Pad anschlagen.
- Stellen Sie sicher, dass in dem Display, das über [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS aufgerufen wird, der Parameter Trigger Bypass (Seite 126) ausgeschaltet ist.
- Überprüfen Sie die Einstellung des Parameters MIDI IN/OUT (Seite 131) in dem Display, das über [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. Wenn dieser Parameter auf „USB“ eingestellt ist, kann das DTXTREME III nicht mit dem externen MIDI-Klangerzeuger kommunizieren, der über MIDI-Kabel angeschlossen ist.

Es wird ein unerwarteter Klang erzeugt.

- Prüfen Sie den Parameter Pad Type in dem Display, das über [TRIGGER] → [F2] TYPE aufgerufen wird. Wenn die Kombination zwischen Input und Pad Type nicht geeignet ist, kann ein unerwarteter Sound entstehen.
- Wenn ein über MIDI am DTXTREME III angeschlossener externer Klangerzeuger einen unerwarteten Sound liefert, prüfen Sie, ob die Voice-Einstellungen desjenigen MIDI-Kanals am Klangerzeuger, der dem Sendekanal (Transmit) des DTXTREME III entspricht, richtig eingestellt ist.
- Achten Sie darauf, dass Sie keinen Mono-Klinkenstecker oder ein Mono-Pad angeschlossen haben, während das Gerät bereits eingeschaltet war. Dadurch wird der Rim-Schalter am DTXTREME III eingeschaltet. Schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

Der Klang ist verzerrt.

- Sind die Effekte richtig eingestellt? Die Verwendung eines Effekts mit bestimmten Einstellungen kann zu Verzerrungen führen.
- Prüfen Sie die Parameter Filter und Resonance (Seite 83) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE aufgerufen wird. Je nach den Einstellungen dieser Parameter kann es sein, dass ein verzerrtes Tonsignal erzeugt wird. Übertrieben hohe Filterresonanz-Einstellungen können Verzerrungen erzeugen.
- Ist der Regler MASTER VOLUME so hoch eingestellt, dass ein Clipping auftritt?

Falsche oder unerwartete Tonhöhe.

- Prüfen Sie den Parameter Tune (Seite 124) in dem Display, das über [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt ist, kann ein unerwarteter Sound entstehen.
- Prüfen Sie den Parameter Tune (Seite 80) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt ist, kann ein unerwarteter Sound entstehen.

Es werden keine Effekte angewendet.

- Prüfen Sie die Einstellungen von Effect Bypass (Seite 89) in den Displays, die über [DRUM KIT] → [F4] EFFECT aufgerufen werden. Wenn Bypass eingeschaltet ist, wird der entsprechende Effekt nicht auf den Sound angewendet.
- Prüfen Sie den Parameter Switch (Seite 128) in dem Display, das über [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist („off“), wird der Master-Effekt nicht auf den Sound angewendet.
- Prüfen Sie die Parameter Reverb Send, Chorus Send und Variation Send (Seite 80) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE aufgerufen wird. Wenn diese Parameter auf minimale Werte nahe 0 eingestellt sind, kann es so klingen, als ob kein Effekt auf den Sound angewendet würde.
- Prüfen Sie die Parameter Reverb Send und Chorus Send (Seite 95) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON aufgerufen wird. Wenn diese Parameter auf minimale Werte nahe 0 eingestellt sind, kann es so klingen, als ob kein Effekt auf den Sound angewendet würde.

Ein Song kann nicht gestartet werden, wenn die Taste [▶/■] gedrückt wird.

- Enthält der ausgewählte Song Daten?
- Prüfen Sie den Parameter MIDI Sync (Seite 131) in dem Display, das über [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter auf „MIDI“ eingestellt ist, läuft der Song des DTXTREME III nur bei Empfang einer externen MIDI-Clock von einem externen MIDI-Sequencer oder Computer. Ein Song kann daher nicht einmal dadurch gestartet werden, dass die Taste [▶/■] gedrückt wird.

Das angeschlossene Mikrofon funktioniert nicht richtig.

- Prüfen Sie, wie der Parameter Mic/Line (Seite 128) im Display [UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF1] OUTPUT eingestellt ist. Dieser Parameter sollte auf „mic“ geschaltet sein, wenn Sie ein Mikrofon verwenden.
- Prüfen Sie, ob sich der Drehregler GAIN an der Rückseite (Seite 12) in Minimalstellung befindet.

Im Sampling-Modus können keine Audiodaten aufgenommen werden.

- Wenn Sie den Sampling-Modus auch mit der Taste [SAMPLING] nicht aufrufen können, prüfen Sie, ob DIMMs installiert wurden oder nicht. Damit Sie den Sampling-Modus aufrufen können, müssen DIMM-Module installiert sein. (Seite 147)
- Ist ausreichend Sample-Speicher vorhanden? (Seite 136)
- Ist die Sampling Source richtig eingestellt? (Seite 136)
- Ist der Trigger-Modus richtig eingestellt? (Seite 137)

Es gibt Probleme mit dem Computer/MIDI-Instrument.

- Überprüfen Sie die Einstellung des Parameters MIDI IN/OUT (Seite 131) in dem Display, das über [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER aufgerufen wird. Wenn Sie einen Computer via USB am DTXTREME III angeschlossen haben, sollte dieser Parameter auf „USB“ eingestellt sein; wenn Sie ein MIDI-Gerät via MIDI am DTXTREME III angeschlossen haben, sollte dieser Parameter auf „MIDI“ eingestellt sein.

Die Daten lassen sich nicht auf dem externen USB-Speichergerät speichern.

- Wurde das verwendete USB-Speichergerät korrekt formatiert? (Seite 123)
- Ist das verwendete USB-Speichergerät schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muss zum Speichern von Daten deaktiviert werden.) (Seite 21)
- Ist ausreichend freier Speicherplatz im USB-Speicher vorhanden? Um den freien Speicherplatz im USB-Speicher zu prüfen, drücken Sie im File-Modus die Taste [SF6].

Das Triggersignal von der akustischen Trommel ist nicht stabil.

- Prüfen Sie, ob der Drum-Trigger (Yamaha DT20 usw.) evtl. mit Klebeband angebracht ist.
- Prüfen Sie alle Punkte unter „Kein Ton, oder geringere Lautstärke als erwartet“ weiter oben.
- Ist das Kabel richtig an der Buchse des Drum-Triggers (Yamaha DT20 usw.) befestigt?

Es gibt ein Problem mit Doppelauslösung.

- Wenn die angeschlossenen Pads eine Ausgangspegel- oder Velocity-Einstellmöglichkeit haben, stellen Sie diese ein. Es kann hilfreich sein, diese Einstellung zu verringern.
- Prüfen Sie den Parameter Gain (Seite 109) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F3] SENS aufgerufen wird. Es kann hilfreich sein, die Einstellung dieses Parameters zu verringern.
- Falls Sie ein akustisches Set verwenden: Verwenden Sie Drum-Trigger (Trigger-Sensoren) eines anderen Herstellers als Yamaha? Um einen optimalen Betrieb zu gewährleisten, verwenden Sie nur Drum-Trigger von Yamaha.
- Falls Sie ein akustisches Set verwenden, prüfen Sie, ob das Fell der Trommel ungewöhnliche Vibrationen erzeugt. In diesem Fall müssen Sie das Fell evtl. bedämpfen.
- Falls Sie ein akustisches Set verwenden, achten Sie darauf, dass der Drum-Trigger in Randnähe (jedoch außerhalb des Auflagebereichs) und nicht in Fellmitte platziert wird.
- Falls Sie ein akustisches Set verwenden, achten Sie darauf, dass nichts den Drum-Trigger berühren kann.
- Versuchen Sie es damit, den Wert des Parameters Reject Time (Seite 110) zu erhöhen, um Doppelauslösungen zu vermeiden. Bedenken Sie, dass der Sound bzw. das Spiel eines Wirbels oder Flams nicht korrekt wiedergegeben werden kann, wenn dieser Parameter zu hoch eingestellt ist.

Es gibt ein Problem mit Übersprechen (es gibt unerwünschte Auslösungen durch andere Pads)

- Falls Sie ein akustisches Set verwenden, platzieren Sie den Drum-Trigger in größerer Entfernung zu anderen Trommeln.
- Versuchen Sie es damit, in dem Display, das über [TRIGGER] → [F4] REJECT aufgerufen wird, den Parameter Reject Level (Seite 110) einzustellen.
- Wenn die Pads eine Pegel-Einstellmöglichkeit haben, stellen Sie dort den Pegel ein.
- Versuchen Sie es damit, den Minimalpegel-Parameter (Seite 110) einzustellen, in dem Display, das über [TRIGGER] → [F3] SENS aufgerufen wird.

Es fehlen Sounds, wenn ein Wirbel oder Flam (schneller Doppelschlag) auf dem Pad ausgeführt wird.

- Prüfen Sie in dem Display, das über [TRIGGER] → [F4] REJECT aufgerufen wird, die Einstellung des Parameters Reject Level (Seite 110). Es kann hilfreich sein, die Einstellung dieses Parameters zu verringern.
- Prüfen Sie den Parameter Mask Time (Seite 94) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER aufgerufen wird. Es kann hilfreich sein, die Einstellung dieses Parameters zu verringern.

Der Ton wird abgeschnitten.

- Prüfen Sie den Parameter Mono/Poly (Seite 84) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufen wird. Stellen Sie diesen Parameter auf „poly“ (polyphon) ein.
- Prüfen Sie die Noteneinstellungen im Stack/Alternate-Display des Drum-Kit-Modus. Falls unnötige Noten eingestellt sind, löschen Sie sie.

Es wird nur ein Sound erzeugt, obwohl zwei Pads (Trommeln) angeschlagen werden.

- Versuchen Sie es mit einer höheren Einstellung des Parameters Gain (Seite 109), in dem Display, das über [TRIGGER] → [F3] SENS aufgerufen wird.
- Verringern Sie probeweise den Wert des Parameters Rejection Level (Seite 110) für das Pad (bzw. den Trigger-Eingang) des Sounds, der nicht erklingt.
- Prüfen Sie für beide Pads den Parameter Alternate Group (Seite 84) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufen wird. Wenn beide Pads der gleichen Alternate Group zugewiesen sind, ändern Sie die Einstellungen eines der Pads auf einen anderen Wert.

Die Tonausgabe ist lauter als erwartet.

- Prüfen Sie den Parameter Gain (Seite 109) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F3] SENS aufgerufen wird. Verringern Sie den Wert dieses Parameters.
- Prüfen Sie die Einstellungen der Velocity-Kurve (Seite 110) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F3] SENS aufgerufen wird. Stellen Sie eine geeignete Velocity-Kurve ein.
- Prüfen Sie den Parameter Trigger Velocity (Seite 94) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter z. B. auf „127“ eingestellt ist, wird immer der maximale Pegel ausgegeben, unabhängig davon, wie sanft Sie auf das Pad schlagen. Ändern Sie die Einstellung dieses Parameters auf den gewünschten Wert.
- Verwenden Sie ein Pad von einem anderen Hersteller als Yamaha? Je nach Hersteller kann es sein, dass die Ausgangspegel zu hoch sind.

Der Klang stoppt nicht.

- Drücken Sie zum Stoppen des Klangs die [EXIT]-Taste. Der Klang kann weiterklingen, wenn Off in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER aufgerufen wird, der Parameter Receive Key ausgeschaltet ist.

Der Pad-Controller funktioniert nicht wie erwartet.

- Prüfen Sie den Parameter Pad Controller Type (Seite 92) in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PAD CTRL aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist („off“), funktioniert der am angeschlossenen Pad angeschlossene Controller nicht. Wählen Sie den entsprechenden Wert aus.
- Prüfen Sie den Parameter Pad Type (Seite 109) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F2] TYPE aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter nicht auf „TP120SD/100“ steht (ein mit Controller ausgestattetes Pad), arbeitet der Pad-Controller nicht.
- Prüfen Sie, ob der Randbereich festgehalten wurde. Wenn ja, funktioniert der Pad-Controller nicht.

Der Sound der geschlossenen Hi-Hat wird nicht erzeugt, wenn Sie das Hi-Hat-Pedal treten.

- Prüfen Sie den Parameter Pad Type (Seite 109) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F2] TYPE aufgerufen wird. Wenn das RHH135 oder das RHH130 an der Buchse HI-HAT CONTROL sowie an der Buchse HI-HAT angeschlossen ist, sollte der Pad-Type-Parameter, bei dem der INPUT auf „hihat“ gestellt ist, auf „RHH135“ oder „RHH130“ gestellt werden.

Es wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf den Rand- oder Glockenbereich des Becken-Pads schlagen. Die Becken-Stopp-Funktionen (Choke) funktionieren nicht.

- Prüfen Sie den Parameter Pad Type (Seite 109) in dem Display, das über [TRIGGER] → [F2] TYPE aufgerufen wird. Wenn dieser Parameter auf einen ungeeigneten Wert gestellt ist (z. B. den Modellnamen eines Snare- oder Tom-Pads), und der INPUT-Parameter links auf Ride gestellt ist (an dem ein Ride-Becken-Pad angeschlossen ist), wählen Sie den entsprechenden Wert (den Modellnamen des Ride-Becken-Pads).

Hi-Hat-Splashes werden nicht erzeugt.

- Ist das Hi-Hat-Pedal an der Buchse HI-HAT CONTROL angeschlossen?
- Prüfen Sie, wie der Parameter Foot Splash Sensitivity (Seite 126) im Display [UTILITY] → [F2] PAD → [SF1] HI HAT eingestellt ist. Wenn dieser Parameter auf „off“ eingestellt ist, wird der Splash-Sound der Hi-Hat nicht erzeugt.

Der Song klingt auch dann weiter, wenn die Taste [▶/■] während der Song-Wiedergabe gedrückt wird.

- Prüfen Sie, ob evtl. der Anschlag eines Pads, dem ein Pad-Song zugewiesen wurde, im Song aufgenommen wurde. Wenn ja, und falls der Mode-Parameter in dem Display, das über [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG aufgerufen wird, auf „play“ oder „cutoff“ eingestellt ist, kann je nach dem Zeitpunkt, an dem Sie die Taste [▶/■] während der Wiedergabe drücken, lediglich die Pad-Song-Wiedergabe nicht gestoppt werden. Wenn Sie das Pad nicht finden können, können Sie den Song stoppen, indem Sie das Schlagzeug-Set im Drum-Kit-Modus umschalten.

Display-Meldungen

LCD-Display	Beschreibung
Are you sure? (Sind Sie sicher?)	Fragt ab, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht.
Can't play SMF Format 1 data. (Kann SMF-Daten im Format 1 nicht abspielen.)	Diese Meldung erscheint, wenn Sie einen Song im SMF-Format 1 vom USB-Speichergerät auswählen und starten. Konvertieren Sie die Song-Daten in das SMF-Format 0, und laden/starten Sie ihn erneut, denn das DTXTREME III kann nur SMF-Daten des Formates 0 verarbeiten.
Choose user song. (User-Song auswählen.)	Diese Meldung erscheint, wenn Sie die Taste [F2] JOB drücken im Song-Modus drücken, während ein Preset-Song ausgewählt ist. Wenn Sie das Job-Display aufrufen möchten, wählen Sie einen User-Song aus.
Click stored. (Click-Einstellungen gespeichert.)	Die Einstellungen im Click-Modus wurden gespeichert.
Completed. (Abgeschlossen.)	Dies erscheint, wenn ein Vorgang wie Laden, Speichern, Formatieren oder ein anderer Job abgeschlossen ist.
Connecting USB device... (Verbinden mit USB-Gerät...)	Das DTXTREME III erkennt gerade ein an die Buchse USB TO DEVICE angeschlossenes USB-Speichergerät.
Copy protected. (Kopiergeschützt.)	Sie haben versucht, eine kopiergeschützte digitale Audioquelle zu exportieren oder zu speichern.
USB device full. (USB-Gerät voll.)	Das USB-Speichergerät ist voll, und es können keine weiteren Daten gespeichert werden. Verwenden Sie ein neues USB-Speichergerät, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Daten vom Speichergerät löschen.
USB device not ready. (USB-Gerät nicht bereit.)	Ein USB-Speichergerät wurde nicht korrekt eingesteckt bzw. am DTXTREME III angeschlossen.
USB device read/write error. (Lese-/Schreibfehler bei USB-Gerät.)	Beim Lesen oder Beschreiben eines USB-Speichergeräts ist ein Fehler aufgetreten.
USB device write protected. (USB-Gerät schreibgeschützt.)	Ein USB-Speichergerät ist schreibgeschützt, oder Sie haben versucht, auf ein schreibgeschütztes Medium wie eine CD-ROM zu schreiben.
Executing... (Ausführen...)	Es wird gerade ein Formatierungsvorgang oder ein Job ausgeführt.
File already exists. (Die Datei existiert bereits.)	Es ist bereits eine Datei mit demselben Namen vorhanden, unter dem Sie gerade eine andere Datei speichern möchten.
File not found. (Die Datei wurde nicht gefunden.)	Die angegebene Datei wurde während eines Ladevorgangs auf dem externen USB-Speichergerät nicht gefunden.
Folder is not empty. (Ordner ist nicht leer.)	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Folder is too deep. (Verzeichnisebene ist zu tief.)	Auf Verzeichnisse unterhalb dieser Ebene kann nicht zugegriffen werden.
Illegal file. (Ungültige Datei.)	Die für den Ladevorgang angegebene Datei ist für das DTXTREME III unbrauchbar oder kann im aktuellen Modus nicht geladen werden.
Illegal file name. (Ungültiger Dateiname.)	Der angegebene Dateiname ist ungültig. Versuchen Sie, einen anderen Namen einzugeben.
Illegal input. (Ungültige Eingabe.)	Es wurde eine ungültige Eingabe gemacht bzw. ein ungültiger Wert angegeben. Überprüfen Sie die Eingabemethode bzw. den Wert.
Illegal sample data. (Ungültige Sample-Daten.)	Die zum Laden angegebene Sample-Datei ist für das DTXTREME III unbrauchbar.
Illegal selection. (Ungültige Auswahl.)	Im Song-Job-Modus wurde eine inakzeptable Datei angegeben.
Illegal song number. (Ungültige Song-Nummer.)	Im Song-Job-Modus wurde eine inakzeptable Song-Nummer angegeben. Wählen Sie den Song erneut aus.
Illegal track number. (Ungültige Spurnummer.)	Im Song-Job-Modus wurde eine inakzeptable Spurnummer angegeben. Wählen Sie die Spur erneut aus.
Incompatible USB device. (Inkompatibles USB-Gerät.)	An die USB-TO-DEVICE-Buchse wurde ein USB-Gerät angeschlossen, das mit dem DTXTREME III nicht verwendet werden kann.
Invalid USB device. (Ungültiges USB-Gerät.)	Das USB-Speichergerät ist unbrauchbar. Formatieren Sie das USB-Speichergerät, und versuchen Sie es erneut.
MIDI buffer full. (Der MIDI-Pufferspeicher ist voll.)	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI data error. (MIDI-Datenfehler.)	Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten.

LCD-Display	Beschreibung
No Data. (Keine Daten.)	Wenn ein Song-Job ausgeführt wird, enthält die gewählte Spur oder der Bereich keine Daten. Wählen Sie eine geeignete Spur bzw. einen geeigneten Bereich aus.
No DIMM memory installed. (Kein DIMM-Speicher installiert.)	Ein Paar Erweiterungs-DIMMs wurde nicht korrekt installiert, oder das Paar passt nicht zusammen.
No response from USB device. (Keine Antwort vom USB-Gerät.)	Das an die Buchse USB TO DEVICE angeschlossene USB-Gerät reagiert nicht.
No sample data. (Keine Sample-Daten.)	Diese Meldung erscheint, wenn ein Job mit Sample-Daten nicht ausgeführt werden kann, da das angegebene Sample nicht zur Verfügung steht.
Now loading... (Ladevorgang läuft...) (xxxx)	Zeigt an, dass gerade eine Datei geladen wird.
Now saving... (Speichervorgang läuft...) (xxxx)	Zeigt an, dass gerade eine Datei gespeichert wird.
Now scanning autoloading files. (Suche nach Auto-Load-Dateien läuft.)	Das DTXTREME III sucht gerade nach den für Auto Load angegebenen Dateien.
Now working... (Verarbeitung läuft...)	Das DTXTREME III führt gerade eine Speicheroptimierung durch, nachdem Sie das Sampling beendet oder einen Lade-/Speichervorgang mit der Taste [EXIT] abgebrochen haben.
Overwrite? (Überschreiben?) [YES]/[NO] (Ja/Nein)	Diese Meldung erscheint, wenn der Speichervorgang im File-Modus die Daten auf dem USB-Speichergerät überschreibt, bzw. wenn ein Sampling-Vorgang eine Daten enthaltende User-Voice überschreibt. Diese Meldung bitte Sie um Bestätigung, ob es OK ist, den Vorgang fortzusetzen oder nicht.
Please keep power on. (Stromversorgung bitte nicht ausschalten.)	Die Daten werden gerade in den Flash-ROM geschrieben. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM-Speicher geschrieben werden. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann einfrieren (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). In diesem Fall ist beim nächsten Einschalten möglicherweise kein ordnungsgemäßer Startvorgang des DTXTREME III möglich.
Please stop sequencer. (Bitte Sequenzer stoppen.)	Der Vorgang, den Sie auszuführen versucht haben, kann während der Song-Wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Sample freq is too low. (Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig.)	Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample is protected. (Das Sample ist schreibgeschützt.)	Das Sample kann nicht überschrieben werden, weil es schreibgeschützt ist..
Sample is too long. (Das Sample ist zu lang.)	Das Sample ist zu groß, der Time-Stretch-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample is too short. (Das Sample ist zu kurz.)	Die Sample-Länge ist zu kurz, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample memory full. (Der Sample-Speicher ist voll.)	Der Sample-Speicher ist voll, und es können keine weiteren Sampling-Vorgänge, Jobs oder Ladevorgänge ausgeführt werden.
Seq data is not empty. (Die Sequenz ist nicht leer.)	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, auf einer Spur aufzunehmen, die bereits Daten enthält. Löschen Sie die Spurdaten im Song-Job-Modus, oder wählen Sie eine andere Spur aus, und führen Sie dann den Aufnahmevorgang erneut aus.
Seq memory full. (Der Sequencer-Speicher ist voll.)	Der interne Speicher für Sequenzdaten ist voll, wodurch sämtliche weiteren Vorgänge blockiert werden (wie z. B. Aufnahme, Ausführung von Jobs oder Laden vom USB-Speichergerät). Löschen Sie unerwünschte User-Songs und probieren Sie es erneut.
System memory crashed. (Systemspeicher fehlerhaft.)	Writing data to Flash ROM has failed. (Es konnten keine Daten in den Flash-ROM geschrieben werden.)
Too many stk/alt. (Zu viele Stack-/Alternate-Datensätze.)	Wird angezeigt, wenn der Stack-/Alternate-Speicher voll ist und ein Drum-Kit nicht kopiert oder neue Schritte eingefügt werden können. Geben Sie Speicherplatz frei, indem Sie nicht mehr benötigte Stack-/Alternate-Daten löschen, und versuchen Sie noch einmal, den Vorgang auszuführen.
USB connection terminated. (Die USB-Verbindung wurde getrennt.)	Aufgrund einer Stromstärkeschwankung wurde die Verbindung zum USB-Speichergerät unterbrochen. Ziehen Sie das Kabel des USB-Speichergeräts von der Buchse USB TO DEVICE ab, und drücken Sie dann die Taste [ENTER/STORE].
USB power consumption exceeded. (Zu hoher Stromverbrauch des USB-Geräts.)	Der Stromverbrauch des an die Buchse USB TO DEVICE angeschlossenen USB-Speichergeräts übersteigt den geregelten Wert.
USB transmission error. (USB-Übertragungsfehler.)	Bei der Kommunikation mit dem USB-Speichergerät ist ein Fehler aufgetreten..
Utility stored. (Utility-Einstellungen gespeichert.)	Die Einstellungen im Utility-Modus wurden gespeichert.

Technische Daten

Klangerzeugung	Klangerzeugung	AWM2
	Polyphonie	64 Noten
	Wave	205 MB (wenn in 16-Bit-Linearformat konvertiert)
	Voice	Preset: 1.115 Drum Voices, 211 tonale Voices (GM)
	Drum Kit	Preset: 50 Kits User: 50 Kits (im Flash-ROM) Extern: 1584 Kits (oder 99 x 16, auf externem USB-Speichergerät)
	Effekte	9 Reverb-Typen 19 Chorus-Typen 51 Variation-Typen (Drum Kit) 51 Insertion-Typen (AUX IN/SAMPLING IN) 9 Master-Effekte 5-Band-Master-EQ
Trigger	Trigger-Setup	Preset: 7 User: 5
	Pad-Songs	play, chase, cutoff 4 Songs (max.) können gleichzeitig wiedergegeben werden.
Sequencer	Maximale Notenkapazität	Etwa 152.000 Noten
	Notenauflösung	480 ppq (Clocks pro Viertelnote)
	Song-Aufnahmearten	Echtzeit
	Song-Spuren	2 Spuren
	Songs	Demo: 3 Songs Übungsstücke: 44 Songs Pad-Songs: 40 Songs User: 50 Songs
	Sequenzformat	DTXTREME III Originalformat, SMF-Format 0
Click	Tempo	30 – 300 , Tap-Tempo
	Beat (Taktmaß)	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
	Timing	Akzent, Viertelnote, Achtelnote, Sechzehntelnote, Triole
	Click-Voices	Preset: 8 User: 1
	Trainingsfunktionen	Measure Break, Groove Check, Rhythm Gate
Sampling	Samples	1.016 (für die User-Voices)
	Sampling-Signalquellen	Audio-Eingangssignale über AUX IN/SAMPLING IN, Audio-Ausgangssignale über OUTPUT (Resampling)
	Sampling-Daten-Bits	16 Bit
	Sampling-Frequenz	44,1 kHz, 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (Stereo/Mono)
	Sampling-Speicher	Optional installiert, erweiterbar auf 512 MB (2 Steckplätze für 256-MB-DIMMs) *Werksmäßig ist das Instrument nicht mit DIMM-Speicherbausteinen ausgerüstet.
	Sample-Länge	Mono: 32 MB Stereo: 64 MB
	Sampling-Zeit	44,1kHz: 6 Min. 20 Sek. 22,05kHz: 12 Min. 40 Sek. 11,025kHz: 25 Min. 20 Sek. 5,5125kHz: 55 Min. 40 Sek. * Mono/Stereo
	Sample-Format	Originalformat des DTXTREME III, WAV, AIFF
Sonstiges	Bedienungselemente	■ Schieberegler MASTER, PHONES, CLICK, ACCOMP., KICK, SNARE, TOM, CYMBAL, HI-HAT, MISC. ■ Datenrad
	Anzeigen	Grafisches LCD mit Hintergrundbeleuchtung, 240 x 64 Punkte, 7-Segment-LED-Anzeige (3 Ziffern)
	Anschlüsse	• MIDI IN/OUT • USB TO DEVICE/TO HOST • OUTPUT L/MONO, R (Standard-Klinkenbuchse) • DIGITAL OUT (EIAJ CP1201, IEC60958, S/P DIF) • INDIVIDUAL OUTPUT 1 – 6 (Standardklinkenbuchse) • Trigger-Eingangsbuchsen 1 – 9, 12 – 15 (Standard-Stereoklinkenbuchsen, L: Trigger-Signal, R: Rim Switch) • Trigger-Eingangsbuchsen 10 und 11 (Standard-Stereoklinkenbuchse, L: Trigger-Signal, R: Triggersignal) • AUX IN/SAMPLING IN (Standard-Stereoklinkenbuchse) • PHONES (Standard-Stereo-Kopfhörerbuchse) • HI HAT CONTROL (Standard-Stereoklinkenbuchse) • DC IN 16V
	Leistungsaufnahme	18 W
	Abmessungen, Gewicht	334 (B) x 285 (T) x 96 (H) mm, 3,6kg
	Zubehör	Netzadapter (Yamaha PA-300B oder gleichwertig), Modulständer, Befestigungsschrauben für Modulständer (4 St.; beiliegend) Bedienungsanleitung (dieses Buch), Datenliste

- Die technischen Daten und Beschreibungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder deren technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder Sonderzubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Symbole

♪ (Notentyp-Symbol)	100
► (Seite)	87

A

ACCOMP-Schieberegler	11, 31
Accuracy (Genauigkeit)	143
ADD	86
Aktuell	114
ALL (Alle)	87
AltGroup (Alternate Group)	84
Anschlagen der Glocke	29
Anzahl der einzufügenden Takte	102
Attack	83
AUDITION	136, 138, 140, 145
Audition-Taste	11
Aufliegender Rim-Shot	28
Auswahlfeld Datei/Verzeichnis (Ordner)	114, 121
AutoLoad	125
AUX IN/SAMPLING IN, Buchse	12

B

BANK	30
BANK MSB/LSB	96, 103
Bank und Nummer des Songs	46
BASS	39
BEAT	33, 38, 105, 133
Beat (Taktmaß)	45, 102, 141
Befestigungsschrauben für Modulstände	16, 17
Break (Pause)	107
Buchsen INDIVIDUAL OUTPUT 1–6	12
Buchsen MIDI IN/OUT	12
BYPASS	89, 90, 91, 127, 129

C

Category (Kategorie)	90, 91, 129
CC NUM	96
CC VALUE	96
CH (Kanal)	103
CH (MIDI-Kanal)	86
Chain (Kette)	7
CHAIN NO.	133
[CHAIN]-Taste	10
CHO SEND (Chorus Send)	96, 103
Choke	29
CHORD (Akkord)	86
Chorus	68, 71
Chorus Effect Category	89
Chorus Effect Type	89
Chorus Pan	89
Chorus Return	89
Chorus To Reverb	89
ChoSend (Chorus Send)	81, 95
CLEAR (Löschen)	86
Clear Song (Song löschen)	99
Clear Track (Spur löschen)	101

CLICK (Chain-Click)	132
Click (Metronom)	32
CLICK VOICE	105
CLICK-Schieberegler	11, 31
[CLICK]-Taste	10
ClockOut (Clock-Ausgabe)	131
COMPRESSOR & EQ	70
Convert Freq (Frequenzumwandlung)	144
Convert Pitch (Tonhöhe ändern)	143
Copy (Kopieren)	146
Copy Measure (Takt kopieren)	101
Copy Song (Song kopieren)	99
Copy Track (Spur kopieren)	101
Create Measure (Takte erzeugen) ...	102
Cursortasten	11
Curve (Kurve)	110
CYMBAL-Schieberegler	11, 31

D

DATA LIST (Datenliste)	6
Dateityp	113
Datenrad	11
DC-IN-Buchse	12
[DEC/NO]-Taste	11
Decay	83
DELAY (Verzögerung)	71
DELETE (Löschen)	86
Delete (Löschen)	146
Delete All (Alle löschen)	146
Delete Measure (Takt löschen)	102
Demo-Songs	35
DeviceNo.	131
DIGITAL OUT, Buchse	12
DIMM	76, 147
DISPLAY	140
DISTORTION	70
Doppelauslösung	108
DRAM	76
DRUM	39
Drum Kit Bank	125
Drum Kit No	125
Drum Trigger	7
Drum-Kit-Symbol	30
[DRUM KIT]-Taste	10
Drum-Voice	40, 62
Dry Level	81

E

Echtzeitaufnahme	43
Edit-Anzeige	14
Effekte	68
Effektparameter	90, 91, 128, 129
Effekttypen	70
Eingabeort für den Dateinamen	114, 115, 121
End (Endpunkt)	139
[ENTER/STORE]-Taste	11
Erase Measure (Takt löschen)	102
EXEC	114, 121, 123

[EXIT]-Taste	11
EXT.KIT	103
Externes Schlagzeug-Set	77
Extract (Extrahieren)	146

F

[F1] – [F6], (Funktionstasten)	11
Fade In/Out (Ein-/Ausblenden)	144
Fellschlag	28
[FILE]-Taste	10
FILTER	103
Filter	83
Fine (Feinstimmung)	143
Flächenschlag	28, 29
FLANGER & PHASER	70
Flash-ROM	76
FootClosePosi (Foot Close Position)	126
FootSplashSens (Foot Splash Sensitivity)	126
Freier Rim-Shot	28
FREQ (Frequenz)	127
Frequency	136
Function	95
Funktionen	13

G

GAIN	127
Gain	109
GAIN-Drehregler	12
GATETIME (Notenlänge)	87
Groove Check	50, 51

H

High Frequency (Hohe Frequenzen)	82
High Gain (Höhenanhebung/-absenkung)	82
HI-HAT CONTROL, Buchse	12
Hi-Hat Splash	28
Hi-Hat-Becken	28
Hi-Hat-Controller	59, 95
HI-HAT-Schieberegler	11, 31
Hold Mode	94

I

Icon (Symbol)	97
[INC/YES]-Taste	11
IndivOutGain	124
INF	136
INFO (Information)	93
INPUT	40, 41, 79, 80
INPUT (Trigger-Eingangsbuchse)	92, 109, 110
Input Lock	41, 79, 80, 86, 92, 94
InsConnect	129
INSERT	86
Insertion	68

Insertion A (Insert-Effekt A,
Kategorie/Typ) 129
Insertion B (Insert-Effekt B,
Kategorie/Typ) 129
Interner Speicher 76, 77

K

Kabel-Clip 12
KICK-Schieberegler 11, 31
KIT (Chain-Kit) 132
KIT NO. 133
KITLOCK 36
Klangerzeuger 7, 57
Kontrollkästchen 27
Kopierquelle 97
Kopierziel 97

L

L&RGain 124
LC-Display 10
LCD-Kontrastregler 12
LED-Anzeige 10, 125
Length (Länge) 144
LEVEL (Pegel) 110
LIST 49, 97, 100, 111, 123, 134, 145
Local Control (Lokalsteuerung) 130
LocalCtrl 130
LO-FI 70
Loop (Loop-Punkt) 139
Loop-Remix (Umsortieren einer
Rhythmusschleife) 144
Low Frequency (Tiefe Frequenzen) .. 82
Low Gain
(Tiefenanhebung/-absenkung) 82
LP=ST 140

M

manual 107, 137
Mask Time 94
Master EQ 68
Master-Effekt 68
MASTER-Schieberegler 11, 31
Meas (Einfügestelle) 102
Meas (Takt- und Schlaganzahl) 141
MEAS (Takt) 37
Meas (Takt) 45
MeasLength (Taktlänge) 45
Measure (Takt) 107
Measure/Break 107
Merge 131
Mic/Line 128
Mid Frequency
(Mittlere Frequenzen) 82
Mid Gain
(Mittelanhebung/-absenkung) 82
MID Q 82
MIDI Ch (MIDI-Kanal) 95
MIDI IN/OUT 131
MIDI Out 107
MIDI SW (MIDI-Schalter) 96

MIDI Sync
(MIDI-Synchronisation) 131
MIDI Type 95
MIDI-Noten-Nummern 64
MISC 72
MISC-Schieberegler 11, 31
Mix Track (Spuren mischen) 100
Modulstände 16, 17
Modus 93, 107
Mono/Poly 84
Mono/Stereo 128, 136
Mute (abdämpfen) 29

N

Name 49, 97, 100, 145
Netzadapter 6
NEW 114, 121
Normalize (Normalisieren) 143
Note 50
NOTE NO. (Noten-Nummer) 87
Notennummer 80
NUM 140
NUMBER (Chain-Nummer) 132
Nummer der Quellspur 101
Nummer der Zielspur 101
Nummer des Endtakts
des Quelltaktbereichs 101
Nummer des Endtakts
des Taktbereichs 102
Nummer des
Quell-Schlagzeug-Sets 97
Nummer des Quell-Songs 101
Nummer des Starttakts des
Quelltaktbereichs 101
Nummer des Starttakts
des Taktbereichs 102
Nummer des Ziel-Schlagzeug-Sets ... 97
Nummer des Zieltakts 101

O

Öffnen/Schließen 28
Optimize Memory
(Speicher optimieren) 146
OTHER 39
OUTPUT L/MONO
und R, Buchsen 12
OutputSel 128
OutputSel (Output Select) 81, 107
Overdub 43

P

Pad 16
Pad Assign 138
Pad Controller Type 92
Pad Function 126
Pad-Controller 59, 92
PadFunc 126
Pad-Song 35, 93
Pad-Typ 109
PAGE ►
..... 80, 82, 84, 90, 91, 94, 128, 129

PAN 96, 103
Pan (Panorama) 81, 128
Pan Depth 124
PHONES-Buchse 12
PHONES-Schieberegler 11, 31
play 107
play&rec 107
Play-Modus 139
Pre 128, 129
PRE.KIT 103
Preset 90, 91

Q

Q (Resonanz) 83
Q-Faktor (Frequenzbandbreite) 127
Quantize 44, 100
Quantize (Auflösung) 100

R

Randschlag 28, 29
Ratio 143
RcvKeyOff (Receive Key Off) 84
REC 136
rec 107
RecCount (Aufnahmezähler) 125
Receive10ch 130
ReceivePC 130
ReceivePC10ch 130
RecGain 137
RecMonitor 137
Recordable Size 136
Recordable Time 136
Reject Level From 110
Reject Level From ALL 110
Reject Time (Ablehnungszeit) 110
Release 83
Repeat (Wiederholen) 37, 93, 100
Replace 43
REV SEND (Reverb Send) 96, 103
Reverb (Hall) 68, 71
Reverb Effect Type 89
Reverb Pan 89
Reverb Return 89
RevSend (Reverb Send) 81, 95
Rhythm Gate 52
Rhythm Gate Range 52
Ride-Becken 29
Rücklauf 37

S

Sampling 65
Sampling-Jobs 143
[SAMPLING]-Taste 10
SaveTo (Speichern unter) 145
Schlagzeug-Set
(Drum Kit) 30, 36, 40, 62
Schlagzeug-Set-Nummer 30
Select (Auswählen) 145
SendHH 126
SeqCtrl 131
SET END ► 140

SET NAME 114, 121
 [SF1] – [SF6], (Funktionstasten) 11
 SHAPE 127
 Slice (Zerschneiden) 145
 SliderSel (Slider Select) 85
 SMF 77
 Snare 28
 Snare Buzz 93
 Snares Adjust 93
 Snares On/Off 92
 SNARE-Schieberegler 11, 31
 SONG (Chain-Song) 132
 Song Bank 125
 Song Name, Tempo, Repeat 100
 Song No (Song-Nummer) 93
 SONG NO. 133
 Song No. 125
 Song-Jobs 99
 Song-Name 35
 Song-Nummer 35, 99
 [SONG]-Taste 10
 SOURCE 40, 41, 79
 Source (Sampling-Quelle) 136
 SOURCE (Trigger-
 Eingangsquelle) 86, 93, 94, 126
 Special Set 17
 Speicherstruktur 77
 Spur 48, 100, 101, 102
 Spur-Jobs 100
 STACK/ALTERNATE COPY 97
 Standard-MIDI-Datei 77
 Standard-Set 16
 STANDBY/ON-Schalter 12
 START (Sampling-Start) 137
 Start (Startpunkt) 139
 STEP (Schritt) 86, 87, 132, 133
 Stereo to Mono (Stereo zu Mono) .. 144
 Stimmung 80
 SUBDIVIDE (Unterteilung) 105
 SubDivide (Unterteilung) 145
 Swing 50
 Switch 128

T

Takt-Jobs 101
 Taktmaß 33, 38, 45, 105, 141
 Tap Tempo 34
 TECH 72
 TEMPO 33, 34, 38, 105, 133
 Tempo 45, 95, 100, 141
 Tempo Link 125
 TG SW (Tone Generator Switch) 96
 ThruPort 131
 Time Stretch (Zeitdehnung/-
 stauchung) 143
 Tom 28
 TOM-Schieberegler 11, 31
 Tonhöhe 143
 TR1 (Track 1) 39
 TR2 (Track 2) 39

Track (Aufnahmespur) 44
 TRANSMIT 96, 103
 Transporttasten 11
 TREMOLO & ROTARY 71
 TrggrMode (Trigger-Modus) 137
 TrigAltGroup
 (Trigger Alternate Group) 94
 TrigBypass 126
 TRIGGER INDICATOR 11
 Trigger Input 51, 52
 Trigger Level 137
 Trigger No 125
 Trigger-Eingangsbuchse 12, 60
 Trigger-Eingangsbuchse als
 Kopierquelle 111
 Trigger-Eingangsbuchse
 als Kopierziel 111
 Trigger-Eingangspegelanzeige 26
 Trigger-Eingangsquelle 58, 61
 TriggerNo 26
 Trigger-Setup 26, 60
 Trigger-Setup-Liste 27
 Trigger-Setup-Nummer 26
 Trigger-Setup-Nummer
 als Kopierquelle 111
 Trigger-Setup-Nummer
 als Kopierziel 111
 Triggersignale 58
 [TRIGGER]-Taste 10
 TrigLink (Trigger Link) 94
 TrigMono/Poly
 (Trigger Mono/Poly) 94
 TrigVelocity (Trigger Velocity) 94
 Tune 124
 TUNING (Stimmung) 106
 TYPE 114, 115, 116, 121, 133
 Type 90, 91, 97, 128, 129, 144, 145
 Type (Art des Fades) 144
 Type (Aufnahmeart) 44

U

Übersprechen 108
 Übungs-Songs 35
 Unterfunktionen 13
 USB-Anschlüsse 12
 Used/Total 136
 User-Schlagzeug-Set 77
 User-Song 77
 User-Speicher 76
 User-Trigger-Setups 77
 User-Voice 136
 User-Voice-Bank
 und -Nummer 115, 146
 User-Voice-Bank und -Nummer
 als Quelle 146
 User-Voice-Bank und -Nummer
 als Ziel 146
 USR.KIT 103
 [UTILITY], Taste 10

V

Variation 68, 144
 Variation Effect Category 89
 Variation Effect Type 89
 Variation Pan 89
 Variation Return 89
 Variation To Chorus 89
 Variation To Reverb 89
 VarSend (Variation Send) 81
 VCE NUM (Voice-Nummer) 96
 VEL (Velocity) 110
 VELOCITY LIMIT
 (Velocity-Grenze) 87
 VelSensDpt
 (Velocity Sensitivity Depth) 85
 VelSensOfs
 (Velocity Sensitivity Offset) 85
 VOICE NUM (Voice-Nummer) 103
 Voice-Job 103
 Voice-Kategorie 79, 106
 Voice-Nummer 80, 106
 Voice-Set 40, 62
 Voice-Set-Kategorie 40, 79
 Voice-Set-Nummer 41, 79
 VOLUME (16tel-Noten) 105
 VOLUME (ACC) 105
 VOLUME (Achtelnoten) 105
 VOLUME (Achteltriolen) 105
 VOLUME (Lautstärke) 96, 103
 Volume (Lautstärke) ... 80, 95, 124, 128
 VOLUME (Viertelnoten) 105
 Volume Label 123
 Vorlauf 37

W

WAH 70
 Werkseinstellungen 27
 Wiedergabezähler 125
 Wiederholte Wiedergabe 37

Z

ZOOM –, + 140

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative 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.

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 México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

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 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

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria, CEE Department**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND

**Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z. o.o. Oddział w Polsce**
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Benelux**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

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 Música Ibérica, 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 6A, 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, Ice-
land
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia)
Office 4015, entrance 2, 21/5 Kuznetskii
Most street, Moscow, 107996, Russia
Tel: 495 626 0660

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, Naka-ku, 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
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
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. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 080-004-0022

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.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015
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, Naka-ku, 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, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445



Yamaha Drums global web site:
<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation