

DTX TREME III

DRUM TRIGGER MODULE III

MANUALE DI ISTRUZIONI



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: Netspændingen 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 käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI CONTINUARE

* Conservare questo manuale in un luogo sicuro per future consultazioni.



AVVERTENZA

Attenersi sempre alle precauzioni di base indicate di seguito per evitare il rischio di lesioni gravi o addirittura di morte conseguente a scosse elettriche, cortocircuiti, danni, incendi o altri pericoli. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:

Alimentatore/adattatore CA

- Utilizzare solo la tensione corretta specificata per lo strumento. La tensione necessaria è indicata sulla piastrina del nome dello strumento.
- Utilizzare solo l'adattatore specificato (PA-300B o un prodotto equivalente consigliato da Yamaha). L'utilizzo di un adattatore non adeguato potrebbe causare danni allo strumento o surriscaldamento.
- Controllare periodicamente la spina elettrica ed eventualmente rimuovere la sporcizia o la polvere accumulata.
- Non posizionare il cavo dell'adattatore CA in prossimità di fonti di calore, quali radiatori o caloriferi. Non piegarlo eccessivamente né danneggiarlo. Non posizionare oggetti pesanti sul cavo, né collocarlo in luoghi dove potrebbe essere calpestato.

Non aprire

- Non aprire lo strumento né smontare o modificare in alcun modo i componenti interni. Lo strumento non contiene componenti riparabili dall'utente. In caso di malfunzionamento, non utilizzare lo strumento e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.

Esposizione all'acqua

- Non esporre lo strumento alla pioggia, né utilizzarlo in prossimità di acqua o in condizioni di umidità. Non posizionare sullo strumento contenitori con liquidi. Un'eventuale fuoriuscita di liquido potrebbe penetrare nelle aperture dello strumento. In caso di infiltrazione di liquido all'interno dello strumento, come ad esempio acqua, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
- Non inserire o rimuovere la spina elettrica con le mani bagnate.

Esposizione al fuoco

- Non appoggiare sullo strumento oggetti con fiamme vive, come ad esempio candele. Tali oggetti potrebbero cadere provocando un incendio.

Anomalie

- In caso di danneggiamento del cavo di alimentazione o della spina, di improvvisa scomparsa del suono durante l'utilizzo o di presenza di odori insoliti o fumo, spegnere immediatamente lo strumento, scollegare la spina elettrica dalla presa e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.



ATTENZIONE

Attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito per evitare lesioni personali o danni allo strumento o ad altri oggetti. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:

Alimentatore/adattatore CA

- Per scollegare il cavo di alimentazione dallo strumento o dalla presa elettrica, afferrare sempre la spina e non il cavo.
- Scollegare l'adattatore CA quando lo strumento non viene utilizzato o durante i temporali.
- Non collegare lo strumento a una presa elettrica utilizzando un connettore multiplo, per evitare una riduzione della qualità del suono o un eventuale surriscaldamento della presa stessa.

Posizionamento

- Per evitare di deformare il pannello o di danneggiare i componenti interni, non esporre lo strumento a un'eccessiva quantità di polvere, a vibrazioni o a condizioni climatiche estreme. Ad esempio, non lasciare lo strumento sotto la luce diretta del sole, in prossimità di una fonte di calore o all'interno di una vettura nelle ore diurne.
- Non utilizzare lo strumento in prossimità di apparecchi televisivi, radio, stereo, telefoni cellulari o altri dispositivi elettrici. In questi casi, lo strumento o tali dispositivi potrebbero generare rumore.

- Non collocare lo strumento in posizione instabile, per evitare che cada.
- Prima di spostare lo strumento, scollegare l'adattatore e tutti gli altri cavi.
- Durante l'installazione del prodotto, assicuratevi che la presa CA utilizzata sia facilmente accessibile. In caso di problemi o malfunzionamenti, spegnete immediatamente il dispositivo e scollegate la spina dalla presa elettrica. Anche se l'interruttore di accensione è in posizione di spento, una quantità minima di corrente continua ad alimentare il prodotto. Se non si intende utilizzare il prodotto per un periodo di tempo prolungato, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA a muro.
- Utilizzare solo il supporto/rack specificato per lo strumento. Fissare il supporto o il rack utilizzando esclusivamente le viti fornite per evitare di danneggiare i componenti interni o la caduta dello strumento.
- Non posizionare oggetti davanti alla presa d'aria dello strumento per garantire un'adeguata ventilazione dei componenti interni ed evitare il surriscaldamento dello strumento.

(3)-11 1/2

Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnere tutti i componenti interessati. Prima di accendere o spegnere i componenti, impostare al minimo i livelli del volume. Assicurarsi inoltre che il volume di tutti i componenti sia impostato al minimo. Aumentare gradualmente il volume mentre si suona lo strumento fino a raggiungere il livello desiderato.

Manutenzione

- Pulire lo strumento con un panno morbido e asciutto. Non utilizzare diluenti, solventi, liquidi per la pulizia o salviette detergenti.

Precauzioni di utilizzo

- Non inserire o introdurre carta, oggetti metallici o di altro tipo nelle fessure presenti sul pannello. Se ciò dovesse accadere, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
- Non collocare oggetti in vinile, plastica o gomma sullo strumento, per evitare di scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiarsi allo strumento, né posizionarvi sopra oggetti pesanti. Non esercitare eccessiva forza su pulsanti, interruttori o connettori.
- Non utilizzare il dispositivo/strumento o le cuffie per lunghi periodi di tempo o con livelli di volume eccessivi. Tali pratiche potrebbero causare una perdita permanente dell'udito. Se perdete l'udito o percepite fischi nelle orecchie, rivolgetevi a un medico.

Salvataggio dei dati

Salvataggio e backup dei dati

- I dati DRAM non vengono memorizzati quando si spegne lo strumento. Salvare i dati su un dispositivo esterno di memorizzazione USB.
- Non tentare di spegnere il modulo durante la scrittura dei dati su Flash ROM, mentre viene visualizzato il messaggio "Please keep power on" ("Non disattivare l'alimentazione"). Disattivando l'alimentazione si causerebbe la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Lo strumento potrebbe quindi non avviarsi correttamente, neanche all'accensione successiva.

Salvataggio dei dati preset

- Quando si salvano i dati originali nella Flash ROM, i dati preset, presenti in alcune sezioni della Flash ROM, andranno persi. Prima di salvare i dati originali, memorizzare i dati preset su un dispositivo esterno di memorizzazione USB.

Backup del dispositivo esterno di memorizzazione USB

- Per evitare la perdita di dati dovuta al danneggiamento dei supporti, è consigliabile salvare i dati importanti su due dispositivi di memorizzazione USB.

Yamaha declina qualsiasi responsabilità per i danni derivanti da un utilizzo non corretto o dalle modifiche apportate allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Spegnere sempre lo strumento quando non è utilizzato.

Anche se l'interruttore di accensione è in posizione di "STANDBY", una quantità minima di corrente continua ad alimentare il dispositivo. Se non si intende utilizzare lo strumento per un periodo di tempo prolungato, scollegare l'adattatore CA dalla presa CA a muro.

■ Informazioni sulla versione del firmware più recente

Yamaha potrebbe di tanto in tanto aggiornare il firmware del prodotto senza notificare i miglioramenti. Per scaricare le versioni successive e gli aggiornamenti del firmware del modulo DTXTREME III, visitare il sito Web di Yamaha all'indirizzo

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

Le spiegazioni contenute nel presente Manuale d'istruzioni si riferiscono alla versione del firmware corrente alla data di realizzazione del Manuale.

Per informazioni dettagliate sulle funzioni aggiunte nelle versioni più recenti, fare riferimento al sito Web riportato sopra.

■ Informazioni sui pad

Il presente manuale descrive i nomi dei modelli dei pad batteria che possono essere collegati al modulo DTXTREME III. Questi nomi si riferiscono ai modelli più recenti aggiornati alla data di realizzazione del Manuale d'istruzioni. Per informazioni sui modelli più recenti, visitare il seguente sito Web:

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

Introduzione

Vi ringraziamo per aver acquistato YAMAHA DTXTREME III.

Il nuovo DTXTREME III incorpora il famoso generatore di suoni AWM2
e un sofisticato sequencer musicale.

Oltre alle funzioni del suo predecessore, DTXTREME III supporta ampiamente gli attuali prodotti trigger Yamaha, offre una porta USB per i collegamenti MIDI (oltre ai normali connettori MIDI) e dispone di una funzionalità di campionamento integrata che consente di creare le proprie voci di batteria. Lo strumento è ideale per ogni tipo di applicazione, esecuzioni dal vivo, esercizio per il ritmo, creazioni musicali e registrazioni in studio. Per ottenere le migliori prestazioni dal modulo DTXTREME III, leggere con attenzione il presente manuale. Una volta letto il manuale, riporlo in un posto sicuro in modo che se necessario sia possibile consultarlo all'occorrenza.

Accessori in dotazione

- Adattatore di alimentazione CA (Yamaha PA-300B o equivalente)*
- Supporto del modulo
- Viti di fissaggio del supporto del modulo (4, incluse)
- Manuale d'istruzioni (il presente documento)
- DATA LIST (Elenco dati)

* Potrebbe non essere incluso a seconda del paese in cui si è acquistato lo strumento. Per ulteriori informazioni, contattare il rivenditore Yamaha.

Avviso speciale

- Il contenuto del presente manuale e i relativi copyright sono proprietà esclusiva di Yamaha Corporation.
- Le immagini e le schermate del monitor LCD riportate in questo manuale sono da intendersi esclusivamente a scopo informativo e potrebbero differire da quelle visualizzate sullo strumento.
- Questo prodotto incorpora e integra programmi e contenuti per computer di cui Yamaha detiene i diritti di copyright o in relazione ai quali dispone di una licenza di utilizzo del copyright di terzi. I materiali protetti da copyright comprendono, senza limitazioni, tutto il software per computer, i file di stile, i file MIDI, i dati WAVE, le partiture musicali e le registrazioni audio. Qualsiasi utilizzo non autorizzato di tali programmi e contenuti al di fuori dell'uso personale non è consentito dalla legge. Qualsiasi violazione del copyright comporta conseguenze legali. **NON CREARE, DISTRIBUIRE O UTILIZZARE COPIE PIRATA.**
- Questo dispositivo è in grado di supportare e utilizzare in anteprima diversi tipi/formati di dati musicali dopo avere eseguito un processo di ottimizzazione per ottenere il formato corretto. Di conseguenza, il dispositivo potrebbe non riprodurli con precisione nel modo previsto dai rispettivi produttori o compositori.
- Fatta eccezione per l'uso personale, è severamente vietato copiare i dati musicali commercialmente disponibili compresi, tra gli altri, i dati MIDI e/o i dati audio.
- I nomi di società e prodotti presenti in questo manuale sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

Caratteristiche principali

Progettato in modo specifico per batteristi professionisti, il modulo DTXTREME III dispone di una funzione Drum Trigger, di un generatore di suoni polifonici a 64 note, di una funzionalità di campionamento integrata che consente di espandere i suoni disponibili, di una funzione metronomo (con clic) ad alte prestazioni e di un sequencer musicale integrato che consente la registrazione e il playback dei pattern ritmici o di accompagnamento e la creazione di un'intera Song. DTXTREME III è uno strumento eccezionalmente versatile che può essere utilizzato in diverse situazioni, dalle esecuzioni dal vivo alla pratica personale e per molto altro ancora.

■ Drum Trigger

- Nell'unità sono integrate 15 prese di ingresso trigger e un jack per il controller Hi-Hat.
- Lo strumento dispone inoltre di jack compatibili con pad a due o a tre zone (pad che trasmettono segnali differenti a seconda dell'area che viene toccata). Inoltre, il jack del rullante è compatibile con pad provvisti di controller del pad. Ciò consente di regolare gli snare "virtuali" e la relativa accordatura, proprio come se si utilizzasse un rullante acustico. Tutto considerato, il modulo DTXTREME III offre praticamente la stessa riproducibilità, espressività e funzionalità di un kit di batteria acustico.
- È possibile connettere il modulo DTXTREME III a un kit di batteria acustico, utilizzando dei drum trigger come Yamaha DT20.
- Combinando la funzione di Stack (Sovrapposizione), che consente di riprodurre più voci (note MIDI) contemporaneamente, con la funzione Alternate (Altermanza), che consente di riprodurre una sequenza di programma Stack, è possibile creare esecuzioni complesse e riprodurre passaggi in tempo reale che sarebbero altrimenti impossibili sulle batterie acustiche tradizionali.

■ Generatore di suoni

- Il modulo DTXTREME III dispone di un generatore di suoni AWM2 (PCM) a 16 bit di alta qualità, con 64 voci polifoniche in grado di produrre voci dinamiche ed eccezionale realismo.
- Lo strumento dispone di un'ampia varietà di voci, incluse autentiche batterie acustiche, percussioni elettroniche uniche, effetti sonori e normali voci della tastiera. Può inoltre essere utilizzato come generatore di suoni per batteria di alta qualità insieme a diversi dispositivi MIDI, anche senza ricorrere all'uso dei pad batteria.
- Nell'unità sono inoltre inclusi 50 kit di batteria preset che contengono autentici kit di batteria acustici e spaziano tra molti generi musicali, come rock, funk, jazz, reggae, latino-americano e così via. Inoltre, è presente una memoria utilizzabile per i kit dell'utente che può contenere 50 set. In questo modo è possibile creare kit di batteria originali utilizzando le diverse voci di batteria.
- La funzione di campionamento consente di registrare il segnale audio sul modulo DTXTREME III o di caricare il file audio dal dispositivo di memorizzazione USB per creare una voce originale. La voce creata può essere assegnata al kit di batteria desiderato.
- Lo strumento è dotato di un effetto Variation (Variazione) che può essere utilizzato per ciascun kit di batteria e di effetti Reverb (Riverbero), Chorus (Coro) e Master che possono essere utilizzati per l'intero DTXTREME III. Viene inoltre fornito un effetto Insertion (Inserimento) per l'ingresso del suono mediante il jack AUX IN/SAMPLING IN (Ingresso aus/ingresso campionamento), che consente di regolare la qualità del suono AUX IN/SAMPLING IN o di registrare un segnale audio a cui applicare l'effetto Insertion nella modalità di campionamento del DTXTREME III.

■ Sequencer musicale (Song)

- Il sequencer integrato contiene un'ampia varietà di preset song. La funzione Mute (Muto) consente di attivare/disattivare singolarmente la parte ritmica (suono di batteria e percussione), la parte del basso e altre parti di accompagnamento o di agire su ciascuna traccia.
- Il modulo DTXTREME III consente inoltre di registrare la propria esecuzione in tempo reale e di suonare i dati della song escludendo la parte delle percussioni originali.
- Oltre alla song principale che è controllata dal pannello, quattro pad song possono essere controllati singolarmente ed essere percossi simultaneamente tramite l'ingresso trigger dai pad.

■ Metronomo ad alte prestazioni (clic)

- Il modulo DTXTREME III dispone di un metronomo multifunzione completo che consente diverse impostazioni di clic, come voce e accordatura per ciascun tempo di beat. È inoltre possibile modificare il tempo di accento e utilizzare la funzione Measure Break (Interruzione misura) che attiva o disattiva ripetutamente la riproduzione del clic.
- La funzione Groove Check (Controllo groove) controlla e fornisce un feedback istantaneo sull'esecuzione ritmica dell'utente: si tratta di un ottimo strumento per migliorare la propria tecnica, che comprende una funzione Rhythm Gate (Gate ritmo) che produce suoni solo se il tempo è esatto.

■ Chain

- La programmazione di una sequenza Chain consente di visualizzare nell'ordine il numero di kit di batteria, il numero della song e le impostazioni del clic (tempo e beat) durante l'esecuzione dal vivo. Ciascun punto della Chain programmata può essere richiamato percuotendo il pad.

■ Interfacce

- La porta USB e i connettori MIDI sul pannello posteriore consentono di collegare un computer e altri dispositivi MIDI al modulo DTXTREME III. In questo modo è possibile riprodurre suoni da un generatore di suoni esterno o dal software DAW del computer e sincronizzare il metronomo (Clic) o la riproduzione della song con un sequencer MIDI esterno.
- Ciascuno dei jack INDIVIDUAL OUTPUT (Uscita singola) può emettere separatamente qualsiasi voce di batteria specificata, come Snare e Tom, per inviare ciascun segnale dello strumento a un mixer esterno per esecuzioni dal vivo o sessioni di registrazione. Inoltre, una porta Digital Output (S/PDIF) (Uscita digitale) consente il trasferimento dei suoni stereo del DTXTREME III ad altri dispositivi senza disturbi di noise e con una qualità digitale completa.
- Lo strumento è dotato di un jack di ingresso AUX IN/SAMPLING IN integrato per collegare un lettore CD al modulo DTXTREME III, il che consente di suonare lo strumento contemporaneamente alla riproduzione del CD e di utilizzare la potente funzione di campionamento.

Sommario

Introduzione	6
Accessori in dotazione	6
Caratteristiche principali.....	7
Controlli del pannello	10
Operazioni di base	13
Installazione.....	16
Collegamento dei pad	16
Installazione dell'alimentatore	18
Accensione dello strumento.....	18
Collegamento ad altoparlanti o cuffie.....	19
Collegamento con dispositivi audio esterni.....	19
Collegamento di dispositivi MIDI esterni.....	20
Collegamento di un dispositivo di memorizzazione USB.....	21
Collegamento di un computer	22
Creazione di una song mediante l'uso di un computer	24
Regolazione del volume e del contrasto del display	25
Selezione dell'impostazione trigger.....	26

Guida rapida **28**

Come suonare i pad batteria.....	28
Suonare con il modulo DTXTREME III.....	30
Percussione dei pad	30
Selezione di un kit di batteria.....	30
Regolazione del volume mediante gli slider.....	31
Suonare con il clic	32
Avvio del clic (metronomo).....	32
Modifica del tempo e dell'indicazione tempo (beat) del clic	33
Tap Tempo (Battuta tempo)	34
Come suonare seguendo una song	35
Playback di song	35
Regolazione del volume dell'accompagnamento della song.....	38
Modifica del tempo della song	38
Impostazione Mute (Muto) della parte di una song	39
Creazione di un kit di batteria	40

Registrazione delle performance con la batteria in una song..... **43**

Sistema di registrazione	43
Metodo di registrazione	43
Registrazione delle performance con la batteria in una song	44
Registrazione di note aggiuntive su una traccia già registrata (Overdub).....	46
Registrazione durante la riproduzione della preset song	46
Nuova registrazione di una traccia dopo la cancellazione	48
Assegnazione di un nome a una song utente	49

Utilizzo della funzione Groove Check (Controllo groove) **50**

Impostazione della temporizzazione del controllo	50
Utilizzo di Groove Check	51
Utilizzo della funzione Rhythm Gate.....	52

Salvataggio dei dati creati su un dispositivo di memorizzazione USB **54**

Selezione di file/cartelle	54
Salvataggio dei dati creati su un dispositivo di memorizzazione USB	55
Caricamento di un file salvato in un dispositivo di memorizzazione USB	56

Riferimenti **57**

Struttura di base del modulo DTXTREME III **57**

I blocchi funzionali	57
Pad (Sorgenti di ingresso trigger) e segnali trigger	58
Blocco del generatore di suoni (kit di batteria e suoni di batteria)	62
Campionamento	65
Song	67
Effetti	68
Memoria interna e gestione dei file.....	76

Modalità Drum Kit [DRUM KIT] **78**

Procedura di base in modalità kit di batteria.....	78
Selezione di un kit di batteria [F1] PLAY	79
Impostazione dei parametri per i suoni di batteria [F2] VOICE	79
Programmazione di Stack/Alternate [F3] STK/ALT	86
Impostazioni correlate agli effetti [F4] EFFECT	89
Impostazioni correlate al pad [F5] PAD	92
Altre impostazioni [F6] OTHER	95

Modalità Song [SONG].....	98
Esecuzione song [F1] PLAY	98
Registrazione song [F1] PLAY → [REC]	98
Job song [F2] JOB.....	98
Modalità Click [CLICK].....	104
Procedura base in modalità Click	104
Impostazioni di base del suono del clic [F1] PLAY	105
Impostazioni del suono del clic [F2] VOICE	106
Funzione Tap Tempo [F3] TAP	106
Funzione Groove Check [F4] GROOVE	106
Impostazioni del suono del clic [F5] OTHER	107
Modalità Trigger [TRIGGER]	108
Procedura base in modalità Trigger	108
Selezione dell'impostazione trigger [F1] SELECT	109
Scelta del tipo di pad [F2] TYPE.....	109
Impostazioni sensibilità trigger [F3] SENS	109
Configurazione delle impostazioni di Rejection (Rifiuto) [F4] REJECT	110
Altre impostazioni [F5] OTHER	111
Modalità File [FILE]	112
Terminologia in modalità File.....	112
Tipi di file compatibili con DTXTREME III	113
Salvataggio di un file [F1] SAVE.....	114
Caricamento di un file [F2] LOAD	116
Modifica del nome di un file o di una directory [F3] RENAME	121
Eliminazione di un file o di una directory [F4] DELETE	122
Formattazione di un dispositivo di memorizzazione USB [F5] FORMAT	123
Modalità Utility [UTILITY].....	124
Procedura base in modalità Utility	124
General Settings (Impostazioni generali) [F1] GENERAL	124
Impostazioni del pad [F2] PAD	126
Impostazioni degli effetti [F3] EFFECT	127
Impostazioni audio esterne [F4] AUXIN	128
Impostazioni MIDI [F5] MIDI	130
Ripristino della memoria utente sulle impostazioni iniziali di fabbrica [F6] FACTSET.....	131
Modalità Chain [CHAIN].....	132
Utilizzo di una Chain programmata [F1] SELECT	132
Programmazione di una Chain [F2] EDIT.....	133
Assegnazione di un nome alla Chain creata [F3] NAME	134
Modalità Sampling [SAMPLING].....	135
Impostazione del campionamento.....	135
Operazione di campionamento e assegnazione di voci utente [F1] SELECT/[F2] SETTING	136
Taglio di una voce utente [F3] TRIM	139
Job di campionamento [F4] JOB	142

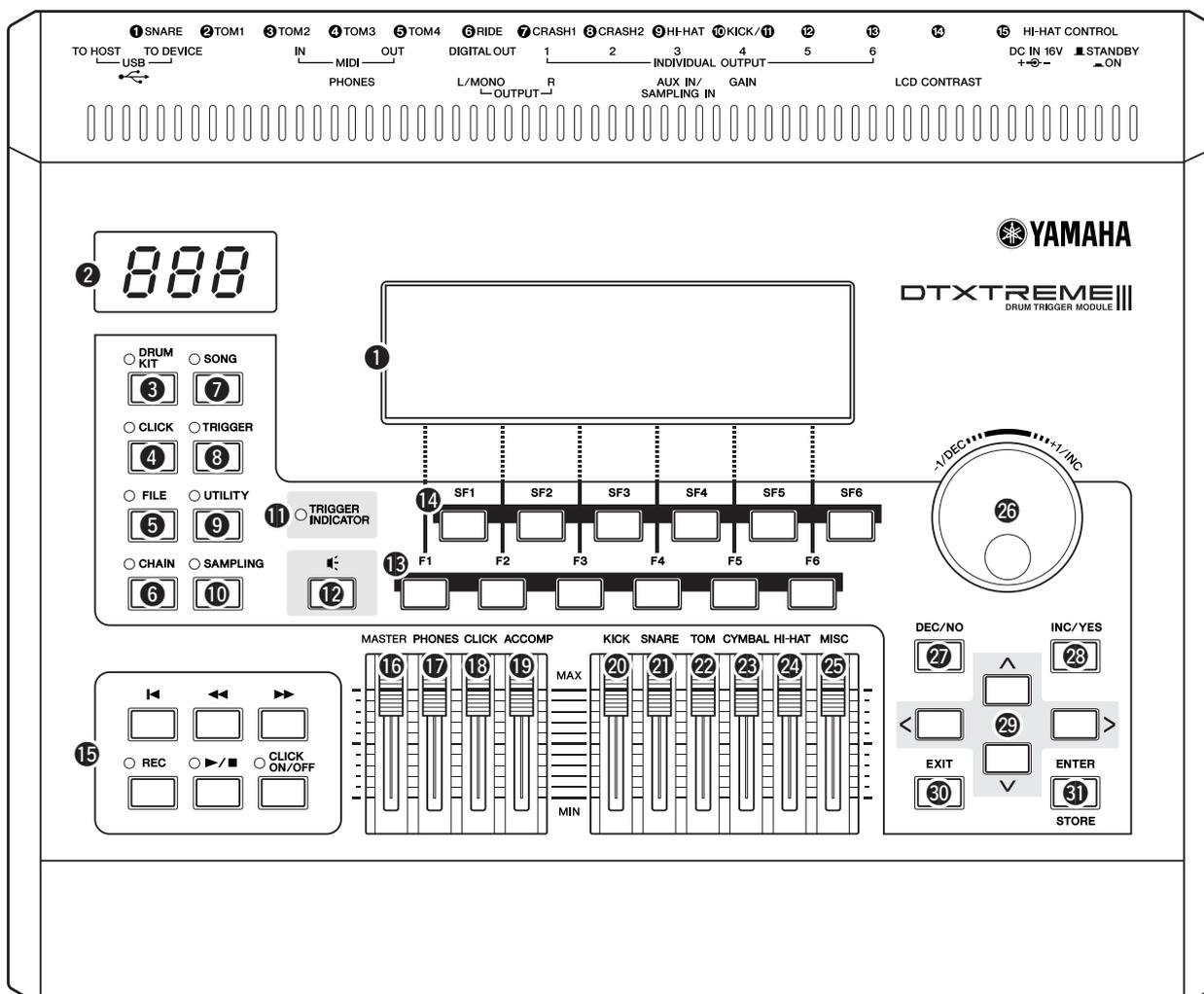
Appendice

147

Installazione di Moduli DIMM opzionali	147
Risoluzione dei problemi	150
Messaggi sul display	153
Specifiche tecniche	155
Indice	156

Controlli del pannello

■ Pannello frontale



❶ Monitor LCD

Nell'ampio monitor LCD vengono visualizzate le informazioni e i dati necessari per l'utilizzo del DTXEXTREME III.

❷ Display dei LED

Il display dei LED indica il kit di batteria corrente o il valore del tempo in tre cifre.

❸ Pulsante [DRUM KIT] (Kit di batteria)

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Drum Kit (Kit di batteria) che consente di selezionare il kit di batteria desiderato (pagine 30 e 78).

❹ Pulsante [CLICK] (Clic)

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Click che consente di configurare il clic del metronomo (pagine 32 e 104).

❺ Pulsante [FILE]

Premere questo pulsante per accedere alla modalità File che consente di gestire i dati creati in ciascuna delle modalità (pagine 54 e 112).

❻ Pulsante [CHAIN]

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Chain che consente di programmare una Chain, vale a dire una serie di kit di batteria e song disposti nell'ordine desiderato (pagina 132).

❼ Pulsante [SONG]

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Song che consente di suonare una song esistente o di registrare una performance con la batteria (pagine 35 e 98).

❽ Pulsante [TRIGGER]

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Trigger che consente di selezionare o programmare un'impostazione trigger (pagine 26 e 108).

❾ Pulsante [UTILITY] (Utilità)

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Utility (Utilità) che consente di impostare i parametri relativi all'intero sistema del DTXEXTREME III (pagina 124).

❿ Pulsante [SAMPLING] (Campionamento)

Premere questo pulsante per accedere alla modalità Sampling (Campionamento) che consente di registrare il segnale audio esterno e quindi di creare voci utente (pagina 135).

11 TRIGGER INDICATOR (Indicatore trigger)

Questa spia indica se il DXTREME III riceve o meno il segnale trigger tramite le prese di ingresso trigger. La spia è accesa durante la ricezione del segnale trigger. La spia può essere accesa anche premendo il pulsante Audition (Ascolto) (descritto di seguito).

12 Pulsante Audition (Ascolto)

È possibile utilizzare questo pulsante invece del pad batteria. Premere questo pulsante equivale alla ricezione di un segnale dalla sorgente di ingresso trigger correntemente selezionata (pagina 58). All'accensione dello strumento, premere questo pulsante equivale a percuotere la parte centrale del pad rullante (il pad collegato al jack SNARE).

13 Pulsanti funzione [F1] – [F6]

Questi pulsanti, collocati subito sotto il monitor LCD, consentono di richiamare le funzioni corrispondenti indicate sul display. Nella gerarchia dei display, le funzioni [F] si collocano immediatamente sotto le modalità.

14 Pulsanti sotto-funzione [SF1] – [SF6]

Questi pulsanti, collocati subito sotto il monitor LCD, richiamano le sotto-funzioni corrispondenti indicate sul display. Nella gerarchia dei display, le sotto-funzioni [SF] si collocano immediatamente sotto le funzioni [F].

15 Pulsanti Transport (Trasporto) (pagina 35)

Questi pulsanti controllano la registrazione e il playback dei dati della sequenza song.

Pulsante ◀ (Inizio)

Riporta istantaneamente all'inizio della song corrente (cioè al primo beat della prima misura).

Pulsante ◀◀ (Riavvolgimento)

Premere brevemente per retrocedere di una misura per volta oppure tenere premuto per un riavvolgimento continuo.

Pulsante ▶▶ (Avanzamento)

Premere brevemente per avanzare di una misura per volta o tenere premuto per un avanzamento rapido.

Pulsante REC (Registrazione)

Premere per attivare la registrazione della song. L'indicatore si accende.

Pulsante ▶/■ (Riproduzione/Interruzione)

Premere questo pulsante per avviare/interrompere la registrazione o il playback. Premendo questo pulsante durante il playback questo verrà interrotto al punto corrente della song, premendo quindi nuovamente il pulsante il playback riprenderà dal punto in cui è stato interrotto. Durante la registrazione e il playback, l'indicatore si illumina.

Pulsante CLICK ON/OFF (ATT./DISATT. CLIC)

Premere questo pulsante per avviare/interrompere il metronomo (suono del clic).

16 Slider MASTER (pagina 31)

Regola il volume di uscita del mix stereo dai jack OUTPUT L/MONO (USCITA L/MONO) e R (Destra).

17 Slider PHONES (Cuffie) (pagina 31)

Regola il volume di uscita dei suoni stereo mixati per i jack PHONES. È indipendente dall'impostazione dello slider MASTER.

18 Slider CLICK (pagina 31)

Regola il volume di uscita del suono del clic.

19 Slider ACCOMP (Accompagnamento) (pagina 31)

Regola il volume di uscita delle parti di accompagnamento (diverse dal canale 10 MIDI) nella song.

20 Slider KICK (pagina 31)

Regola il volume della grancassa.

21 Slider SNARE (pagina 31)

Regola il volume del rullante.

22 Slider TOM (pagina 31)

Regola il volume dei tom.

23 Slider CYMBAL (Piatto) (pagina 31)

Regola il volume dei piatti.

24 Slider HI-HAT (Charleston) (pagina 31)

Regola il volume dei piatti charleston.

25 Slider MISC (VARIE) (pagina 31)

Regola il volume dei ritmi o dei suoni di percussioni, diversi da rullante e grancassa, tom, charleston e piatti ride e crash.

26 Data dial

Consente di modificare il parametro attualmente selezionato. Per aumentare il valore, ruotare il data dial verso destra (in senso orario), per diminuirlo, ruotarlo verso sinistra (senso antiorario). Per agire su un parametro con un ampio intervallo di valori, è possibile ruotare il dial velocemente in modo da scorrere più rapidamente i valori disponibili.

27 Pulsante [DEC/NO] (DIM/NO) (pagina 13)

Consente di diminuire il valore del parametro selezionato e di annullare un job o un'operazione Store (Memorizzazione).

28 Pulsante [INC/YES] (AUM/SI) (pagina 13)

Consente di aumentare il valore del parametro selezionato e di eseguire un job o un'operazione Store.

29 Pulsanti cursore (pagina 13)

I pulsanti cursore consentono di spostare il "cursore" nel punto desiderato sul monitor LCD e di evidenziare e selezionare i vari parametri.

30 Pulsante [EXIT] (ESCI)

Quando sul monitor LCD viene visualizzato un messaggio di richiesta di conferma, premere questo pulsante per annullare un'operazione. Questo pulsante può essere utilizzato, inoltre, quando il suono della batteria continua inavvertitamente o in modo inatteso e si desidera interromperlo.

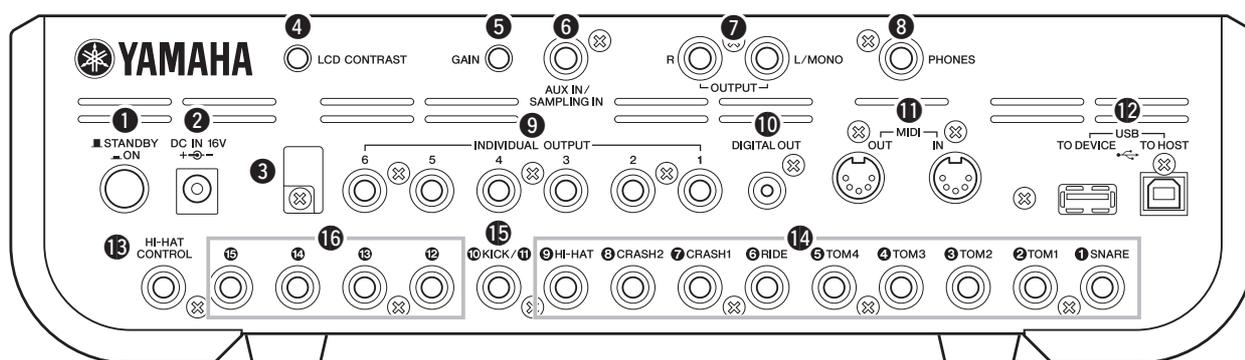
31 Pulsante [ENTER/STORE] (INVIO/MEMORIZZA)

Come nel caso del pulsante ENTER, premere questo pulsante per passare alla visualizzazione, ad esempio, del job song o di campionamento selezionato.

Come nel caso del pulsante STORE, premere questo pulsante per memorizzare i dati modificati nelle modalità Drum kit, Click, Trigger, Utility e Chain.

È inoltre possibile utilizzare questo pulsante durante l'esecuzione del job song o di campionamento.

■ Pannello posteriore



1 Switch STANDBY/ON (Attesa/Accensione)

Premere lo switch per accendere o spegnere lo strumento.

2 Porta DC IN (Ingresso CC)

Collegare a questa porta l'adattatore di alimentazione CA.

3 Fermacavi

Avvolgere il cavo di uscita CC dell'adattatore intorno al fermacavi per evitare che il cavo si scollegi accidentalmente durante il funzionamento.

4 Controllo del contrasto LCD

Utilizzare questo controllo per ottimizzare la leggibilità del monitor LCD.

5 Manopola GAIN

Consente la regolazione del gain di ingresso dell'audio nei jack AUX IN/SAMPLING IN (Ingresso ausiliario/Ingresso campionamento). La regolazione di questa manopola può risultare necessaria per ottenere un livello ottimale, a seconda del dispositivo collegato (microfono, riproduttore CD e così via). Il gain viene aumentato ruotando la manopola in senso orario e diminuito ruotandola in senso antiorario.

6 Jack AUX IN/SAMPLING IN

Questo jack (presa cuffia stereo standard) consente l'immissione di segnali audio esterni. È comodo per suonare accompagnati dalla musica di un lettore CD o di altri dispositivi. Nella modalità di campionamento, questo jack viene utilizzato per acquisire i dati audio come voci utente.

7 Jack OUTPUT L/MONO e R (Uscita L/MONO e R)

Questi jack (phone plug mono 1/4") consentono l'immissione di segnali audio esterni. È possibile collegare a questi jack diversi dispositivi, come microfoni, chitarre, bassi e lettori CD. Per i segnali stereo (ad esempio quelli provenienti da dispositivi audio), utilizzare entrambi i jack. Per i segnali mono (ad esempio quelli provenienti da un microfono o da una chitarra), utilizzare solo il jack L (sinistra).

8 Jack PHONES

Questo jack consente il collegamento di una cuffia stereo.

9 Jack INDIVIDUAL OUTPUT (Uscita singola) 1 - 6

Lo strumento emette segnale audio a livello di linea attraverso questi jack (presa cuffia mono da 1/4"). Queste uscite sono indipendenti dall'uscita principale (jack L/MONO ed R) e possono essere assegnate liberamente a qualsiasi suono di batteria. Ciò consente di inviare suoni specifici per l'elaborazione con un'unità di effetti esterna.

10 Connettore DIGITAL OUT (Uscita digitale)

Consente di collegare un ingresso digitale coassiale (S/P DIF) ad un dispositivo audio esterno. Questo jack emette in digitale segnali audio stereo identici a quelli dei jack OUTPUT L/MONO e R ma non viene influenzato dall'impostazione dello slider volume MASTER 16 (il jack digitale emette sempre segnali audio al massimo livello di volume).

11 Connettori MIDI IN/OUT (Ingresso/Uscita MIDI)

Questi jack vengono utilizzati per il trasferimento di dati MIDI a/dai dispositivi MIDI esterni.

12 Porte USB

Questo strumento è dotato di due tipi di porte USB sul pannello posteriore, USB TO HOST (Da USB a Host) e USB TO DEVICE (Da USB a dispositivo). La porta USB TO HOST consente il collegamento al computer mediante un cavo USB. La connessione USB fra lo strumento e il computer consente solo il trasferimento di dati MIDI. Non è possibile trasferire dati audio via USB. La porta USB TO DEVICE consente il collegamento dello strumento a un dispositivo di memorizzazione USB (memoria flash, unità disco rigido e così via) attraverso il cavo USB. Ciò consente di salvare i dati creati sullo strumento su un dispositivo esterno di memorizzazione USB e di caricare i dati dal dispositivo nello strumento. È possibile eseguire le operazioni Save/Load (Salvataggio/Caricamento) in modalità File.

13 Jack HI-HAT CONTROL (Controllo charleston)

Questa presa viene utilizzata per collegare un controller hi-hat. A seconda dell'impostazione della modalità Drum kit (pagina 78), è possibile trasmettere messaggi MIDI come i Control Change utilizzando il controller charleston.

14 Presa di ingresso trigger (1 SNARE - 9 HI-HAT)

Queste prese, compatibili con i pad stereo (pad a due e a tre zone) e i pad mono, ricevono il segnale trigger dai pad batteria. Inoltre, le prese 1 SNARE - 5 TOM4 sono anche compatibili con il controller del pad (pagina 59).

15 Presa di ingresso trigger (10/11 KICK)

Questa presa è progettata per accettare due segnali trigger separati da due pad mono (singoli) utilizzando un cavo a Y (phone plug stereo per questo jack e due plug mono per i due pad).

Quando si utilizza il KP125/KP65 con il jack PAD INPUT (Ingresso pad), è possibile trasferire i segnali trigger di un altro pad collegato al jack PAD INPUT e dello stesso KP al DTXTREME III mediante un singolo cavo stereo (non c'è bisogno di un cavo a Y). In questo caso, il cavo stereo è collegato al jack OUTPUT di un pad e a questa presa di ingresso trigger.

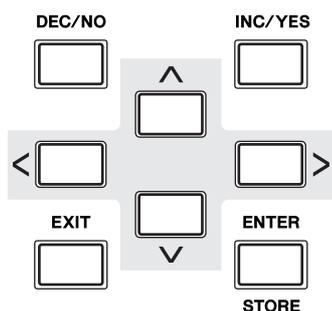
16 Presa di ingresso trigger (12 - 15)

Queste prese, compatibili con i pad stereo (pad a due e a tre zone) e i pad mono, ricevono il segnale trigger dai pad batteria.

Operazioni di base

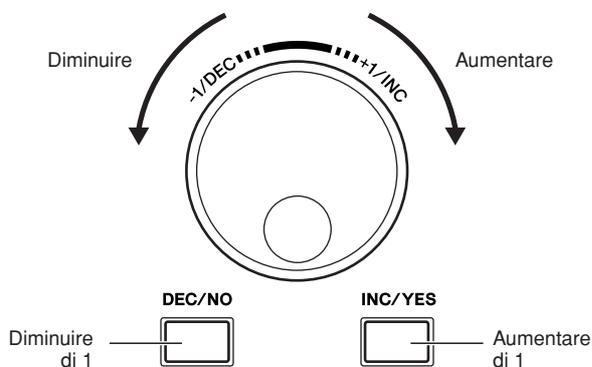
Spostamento del cursore

Utilizzare questi quattro pulsanti per spostarsi nel display e portare il cursore sui vari elementi e parametri selezionabili sullo schermo. Quando è selezionato, il relativo elemento viene evidenziato (il cursore è visualizzato come un blocco scuro con i caratteri in negativo). A questo punto è possibile modificare il valore del parametro (o elemento) evidenziato mediante il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].



Modifica dei valori dei parametri

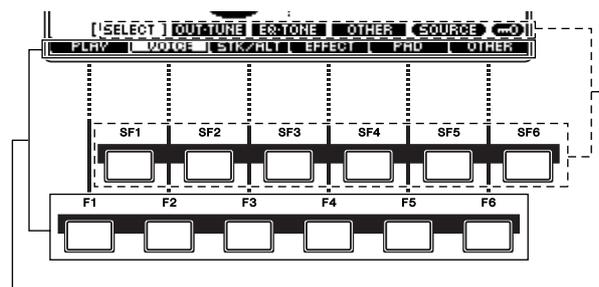
Quando si ruota il data dial verso destra (in senso orario) il valore aumenta; quando lo si ruota verso sinistra (in senso antiorario) il valore diminuisce. Per i parametri che dispongono di escursioni di valore molto ampie, tenere premuto il pulsante [INC/YES] e premere contemporaneamente il pulsante [DEC/NO] per aumentare il valore di 10 unità per volta. Viceversa, per diminuire il valore di 10 unità per volta, procedere nel modo opposto: tenere premuto il pulsante [DEC/NO] e premere contemporaneamente il pulsante [INC/YES].



Funzioni e sotto-funzioni

Ogni modalità sopra descritta comprende vari display, ciascuno delle quali contenenti diverse funzioni e parametri. Per spostarsi all'interno dei display e selezionare una funzione, utilizzare i pulsanti [F1] – [F6] e i pulsanti [SF1] – [SF6]. Quando si seleziona una modalità, i display e i menu disponibili vengono visualizzati direttamente sopra i pulsanti nella parte inferiore del display (come indicato di seguito).

A seconda della modalità correntemente selezionata, sono disponibili fino a sei funzioni richiamabili mediante i pulsanti [F1] – [F6]. Anche in questo caso, il numero di funzioni disponibili varia in base alla modalità selezionata. In base alla modalità correntemente selezionata, sono, inoltre, disponibili fino a sei funzioni (sotto-funzioni) richiamabili mediante i pulsanti [SF1] – [SF6]. Anche in questo caso, il numero di funzioni disponibile varia in base alla modalità selezionata. (In alcuni display, per questi pulsanti potrebbe non essere disponibile alcuna sotto-funzione).

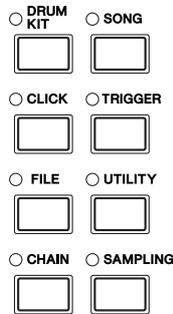


Queste funzioni possono essere selezionate mediante il pulsante corrispondente ([F1] – [F6]).

Queste funzioni possono essere selezionate mediante il pulsante corrispondente ([SF1] – [SF6]).

Modalità

Per rendere il funzionamento del DTXTREME III completo e insieme semplice, tutte le funzioni e le operazioni sono state raggruppate in "modalità". Per accedere alla modalità desiderata, premere il pulsante della modalità corrispondente.



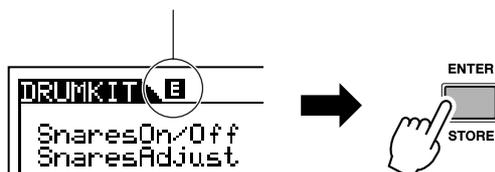
La funzione di ciascuna modalità è la seguente:

Modalità	Funzione	Pagina
Drum Kit	Selezione/modifica di un kit di batteria.	78
Click	Impostazione dei parametri correlati al Clic (Metronomo) ed esecuzione della funzione Groove Check (Controllo groove).	104
File	Gestione di file e directory (cartelle).	112
Chain	Programmazione di una sequenza Chain.	132
Song	Selezione/registrazione di una song.	98
Trigger	Selezione/modifica di un'impostazione trigger.	108
Utility	Impostazione dei parametri relativi al sistema.	124
Sampling	Registrazione di segnali audio per creare una voce utente.	135

Indicatore Edit (Modifica)

In ciascuna modalità, è possibile regolare o impostare i vari parametri mediante il data dial, i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Quando si modifica il valore di un parametro in queste modalità, nell'angolo superiore sinistro del display viene visualizzato l'indicatore [E] (Indicatore Edit). Ciò indica che il programma corrente (Kit di batteria e così via) è stato modificato, ma non ancora memorizzato. Per memorizzare lo stato o il suono ottenuto dalla modifica, accertarsi di memorizzare il programma corrente nella memoria utente interna premendo il pulsante [ENTER/STORE] prima di selezionare un altro programma.

Se viene visualizzato l'indicatore Edit...

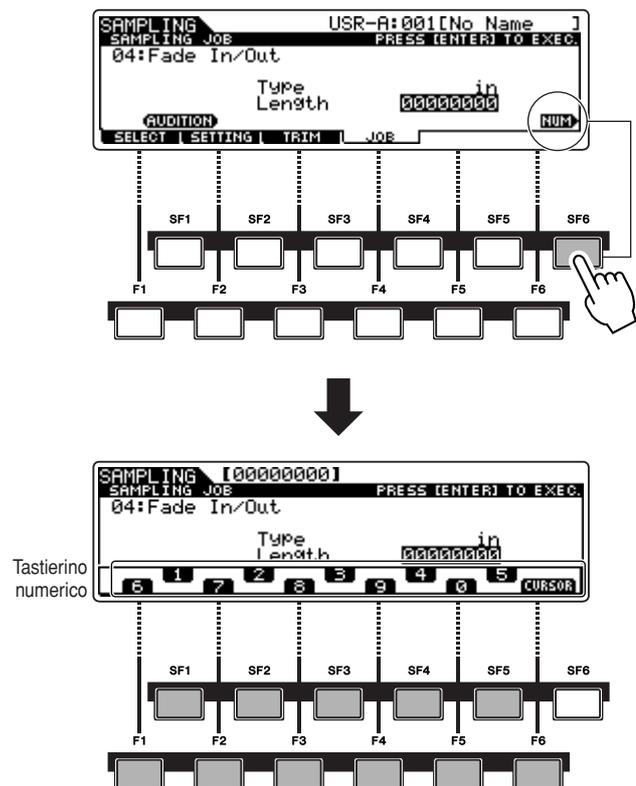


Immissione diretta di un numero

Per parametri che dispongono di escursioni di valore molto ampie, è anche possibile inserire direttamente il valore, utilizzando i pulsanti sotto il monitor LCD come tastierino numerico. Quando il cursore è posizionato su questo parametro, nell'angolo inferiore destro del monitor LCD viene visualizzata l'icona [NUM]. Premendo il pulsante [SF6] NUM in questo stato, ai pulsanti [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] viene assegnata una cifra (1 – 9, 0), come illustrato di seguito ed è possibile immettere un numero direttamente utilizzando questi pulsanti.

Dopo aver completato l'immissione dei numeri, premere il pulsante [ENTER/STORE] per immettere effettivamente i numeri.

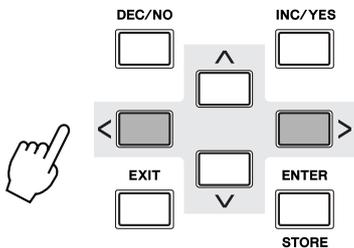
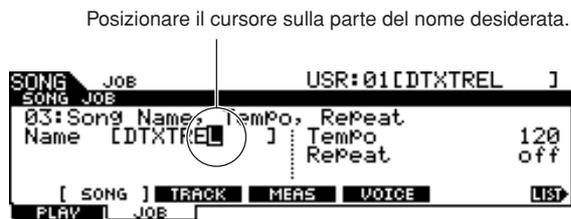
L'evidenziazione del cursore può essere spostata sul numero in corso di modifica premendo il pulsante [F6] CURSOR (CURSORE) e spostata quindi di cifra in cifra utilizzando i pulsanti cursore [<] e [>]. Questo metodo è particolarmente utile quando si desidera modificare direttamente solo una cifra specifica. Il cursore scompare quando si preme ancora una volta il pulsante [F6].



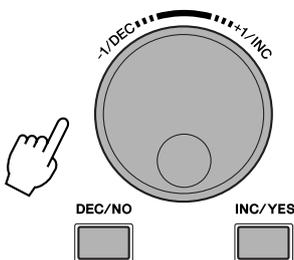
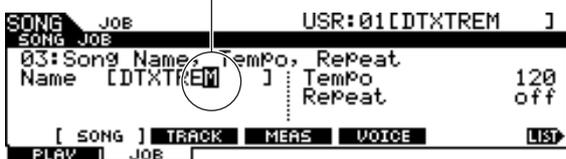
Tastierino numerico

Immissione dei caratteri (Assegnazione di nomi e così via)

Come indicato di seguito, è possibile impostare il nome ripetendo le due operazioni: spostando il cursore sulla posizione desiderata con il pulsante cursore e selezionando un carattere mediante il data dial, il pulsante [INC/YES] e il pulsante [DEC/NO].



Selezionare un carattere nella posizione occupata dal cursore.



■ Uso dell'elenco dei caratteri

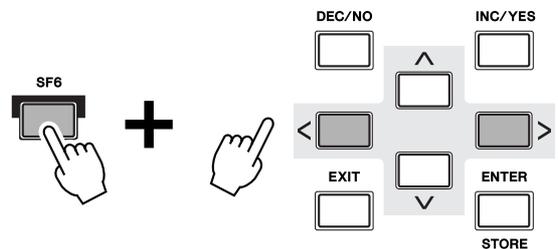
Qualora risultasse difficile selezionare i caratteri desiderati con il metodo sopra indicato, il metodo seguente offre la possibilità di scegliere i caratteri direttamente da un elenco.

Quando il cursore si trova sul nome, sul display viene visualizzata l'icona [LIST] (Elenco). Per richiamare il display Character List (Elenco caratteri), tenere premuto il pulsante [SF6]. Per tornare al display originale, rilasciare il pulsante [SF6].

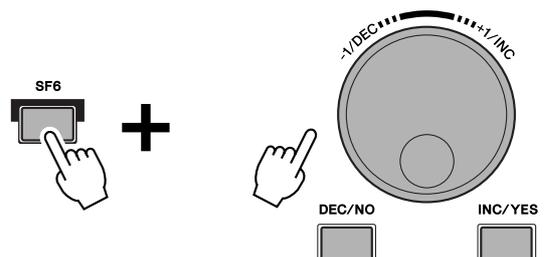


Eeguire le operazioni riportate di seguito tenendo premuto il pulsante [SF6].

Portare il cursore nella posizione desiderata.



Selezionare un carattere per la posizione occupata dal cursore nel nome.



IMPORTANTE

È necessario modificare le impostazioni trigger del DTXTREME III a seconda del tipo di set di batteria utilizzato: /Special Set (Set speciale), batteria acustica e così via. Se l'impostazione non è appropriata, possono verificarsi dei problemi quali differenze di suono o volume non bilanciato tra i pad. Per selezionare l'impostazione adeguata, fare riferimento alla sezione "Selezione dell'impostazione trigger" a pagina 26.

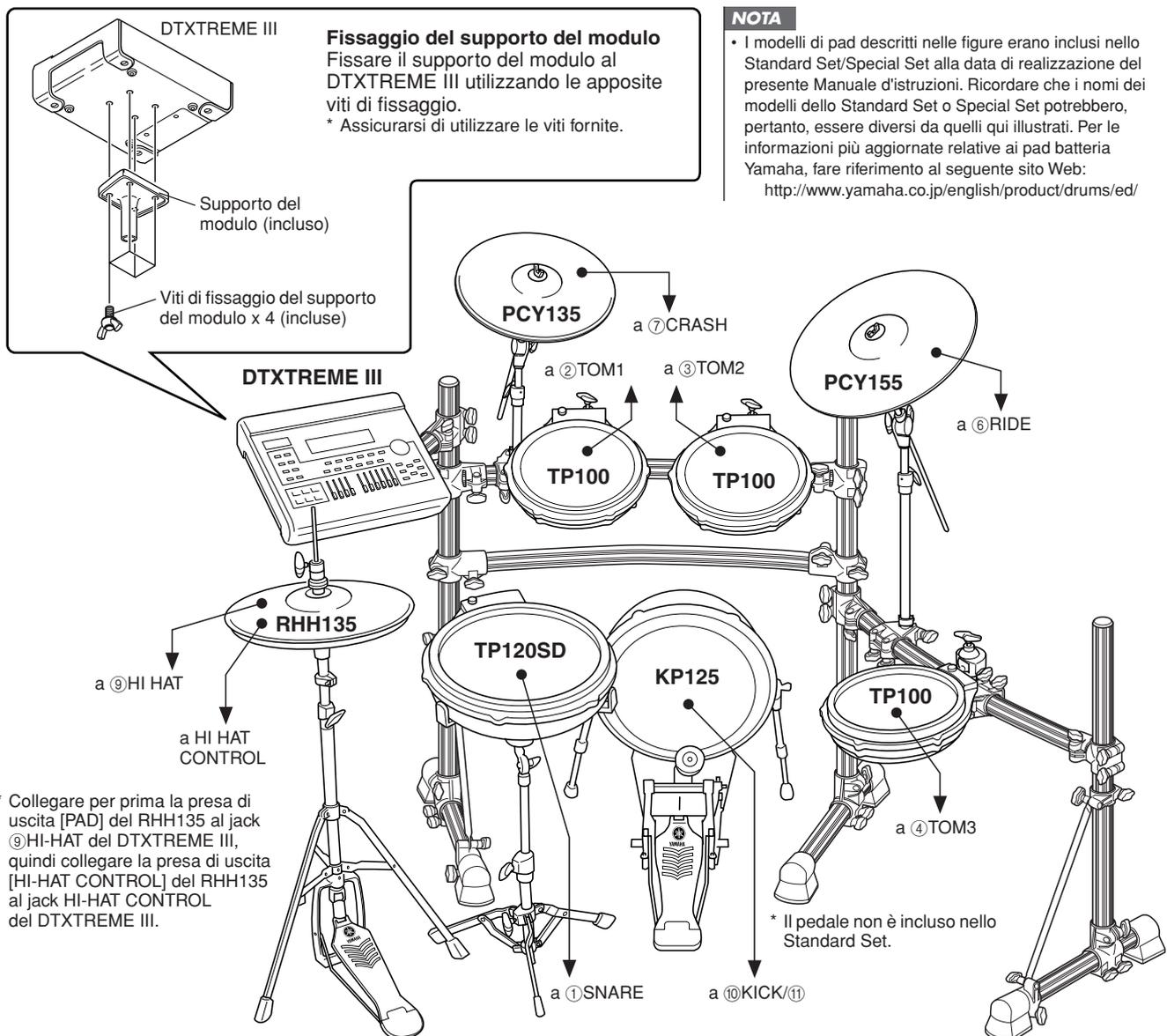
Collegamento dei pad

Consultare l'illustrazione seguente e collegare il cavo di uscita di ciascun pad alla presa di ingresso trigger corrispondente del pannello posteriore del DTXTREME III. Tutte le prese di ingresso trigger sono etichettate (① SNARE e così via) in modo che sia possibile controllare che ciascun pad sia collegato alla presa di ingresso trigger corrispondente.

AVVERTENZA

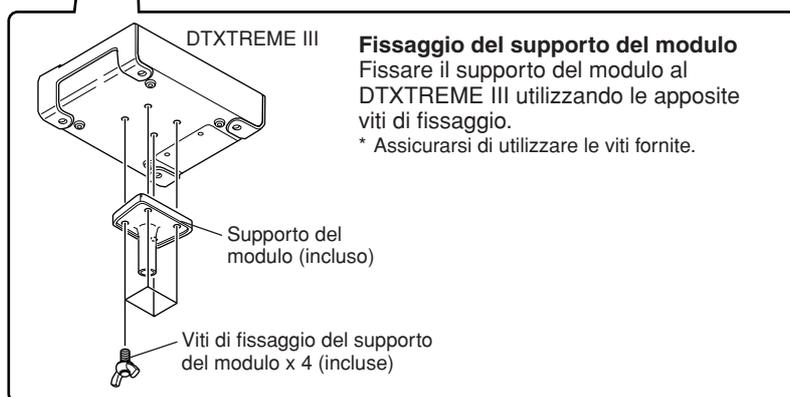
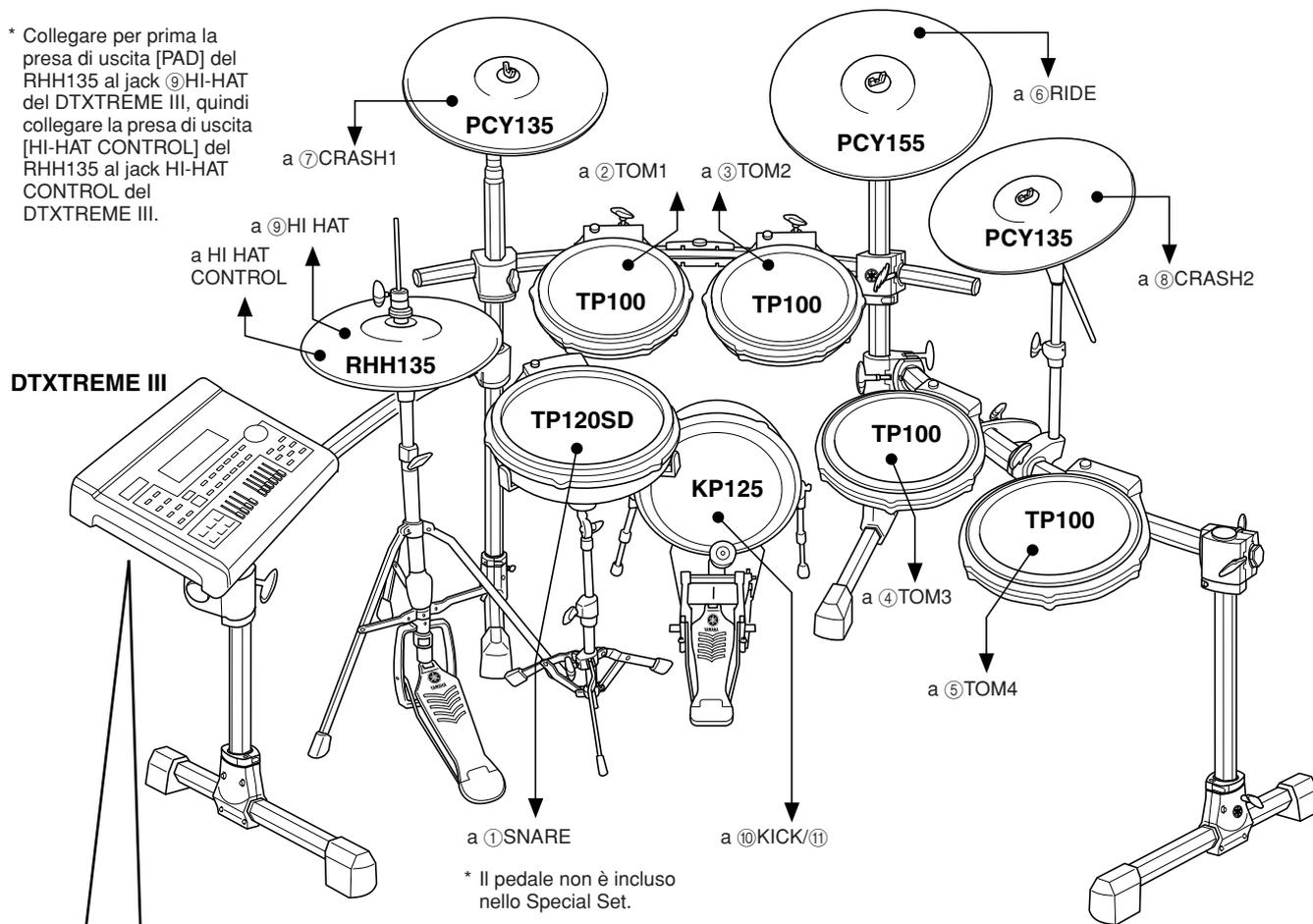
- Per evitare scosse elettriche e danni dei dispositivi, assicurarsi che l'alimentazione sia spenta sul DTXTREME III e su tutti i dispositivi correlati prima di effettuare qualsiasi collegamento alle prese di uscita e di ingresso del DTXTREME III.

DTXTREME III Standard Set



DTXTREME III Special Set

* Collegare per prima la presa di uscita [PAD] del RHH135 al jack ⑨ HI-HAT del DTXTREME III, quindi collegare la presa di uscita [HI-HAT CONTROL] del RHH135 al jack HI-HAT CONTROL del DTXTREME III.

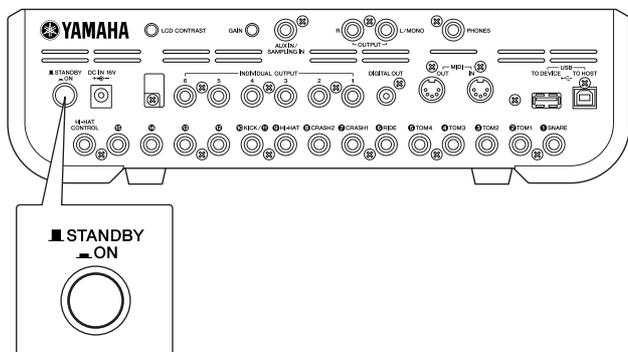


Impostazione con una batteria acustica

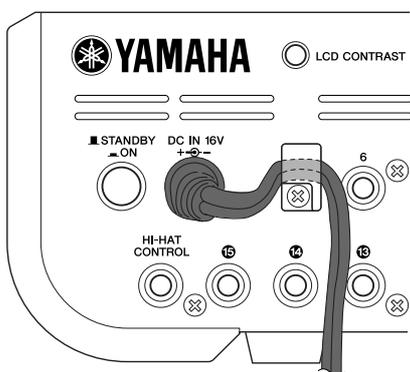
Il DTXTREME III può essere utilizzato con un kit di batteria acustico se su questo vengono fissati dei drum trigger (ad esempio Drum Trigger Yamaha DT20) opzionali e questi vengono correttamente collegati alle prese di ingresso del DTXTREME III.

Installazione dell'alimentatore

1 Accertarsi che lo switch **STANDBY/ON** sia impostato su **STANDBY** (■).



2 Collegare lo spinotto CC dell'adattatore di alimentazione CA fornito al jack **DC IN** (Ingresso CC) sul pannello posteriore. Per evitare che il cavo si scollegi accidentalmente, avvolgerlo attorno al fermacavi e fissarlo.



ATTENZIONE

- Accertarsi che il cavo dell'adattatore di alimentazione non sia piegato ad angolo acuto quando lo si avvolge sul fermacavi. Ciò potrebbe danneggiare o interrompere il cavo e causare pericolo di incendio.

3 Collegare l'altro capo del cavo di alimentazione a una presa CA.

AVVERTENZA

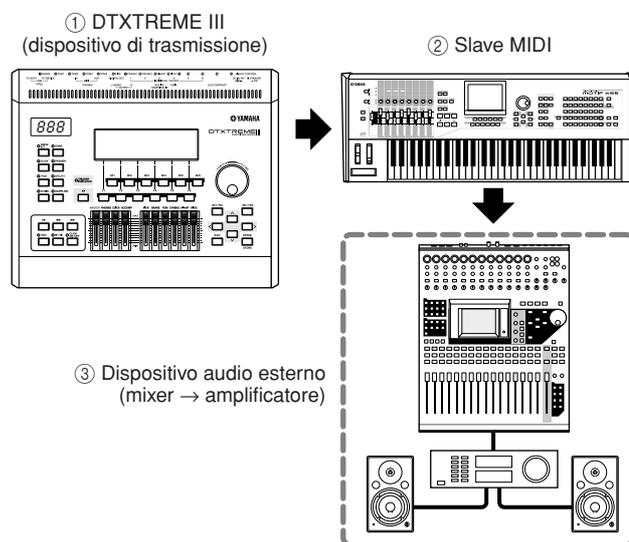
- Utilizzare solo l'adattatore di alimentazione fornito o un prodotto equivalente consigliato da Yamaha. L'uso di adattatori diversi può essere causa di funzionamento irregolare o di danni al dispositivo.
- Utilizzare solo la tensione corretta specificata per il DTXTREME III.
- Anche quando lo strumento è spento, una quantità minima di corrente continua ad alimentare il dispositivo. Se non si intende utilizzare il DTXTREME III per un periodo di tempo prolungato, scollegare l'adattatore di alimentazione CA dalla presa CA a muro.

Accensione dello strumento

Una volta effettuati tutti i collegamenti necessari (trigger, audio, MIDI), abbassare tutti i controlli del volume del DTXTREME III e altre apparecchiature audio. Accendere (■) mediante lo switch [STANDBY/ON] sul pannello posteriore del DTXTREME III, quindi accendere gli amplificatori.

■ Collegamento di un mixer o di altri dispositivi MIDI

Accertarsi che il volume di tutti i dispositivi sia impostato al minimo. Quindi accendere i dispositivi della configurazione in base al seguente ordine: master MIDI (controller), slave MIDI (ricevitore) e poi i dispositivi audio (mixer, amplificatori, altoparlanti e così via).



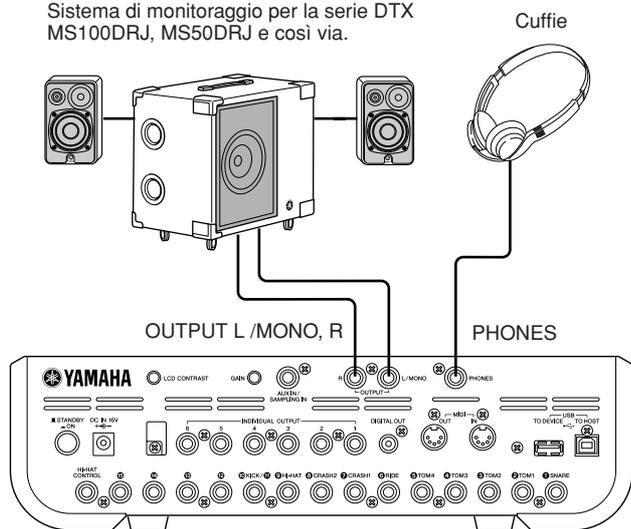
NOTA

- Quando occorre spegnere la configurazione, innanzitutto abbassare il volume di ogni dispositivo audio, quindi spegnere ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima i dispositivi audio, quindi quelli MIDI).

Collegamento ad altoparlanti o cuffie

Poiché il DTXTREME III non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario utilizzare un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per poterlo monitorare.

Sistema di monitoraggio per la serie DTX MS100DRJ, MS50DRJ e così via.



ATTENZIONE

- Ogni volta che si effettuano collegamenti, assicurarsi che lo spinotto del cavo corrisponda al tipo di jack sul dispositivo.

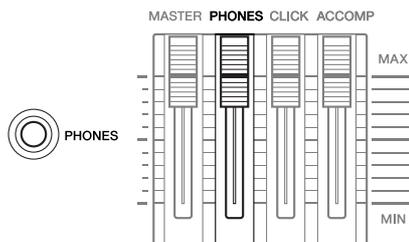
Jack OUTPUT L/MONO e R (cuffie mono standard)

Questi jack consentono di collegare il DTXTREME III a un sistema amplificatore/altoparlante esterno per produrre un suono pieno e amplificato.

- Utilizzare il jack OUTPUT L/MONO del DTXTREME III per il collegamento di un dispositivo con ingresso mono.

Jack PHONES (jack cuffia stereo standard)

Il livello generale delle cuffie è regolato dallo slider PHONES.

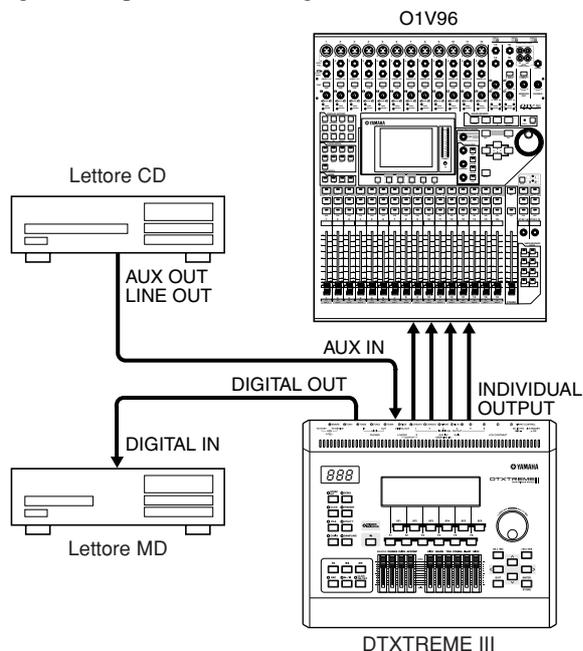


ATTENZIONE

- Non utilizzare il DTXTREME III a lungo con il volume troppo alto per evitare danni all'udito. Ciò può causare una riduzione dell'udito.

Collegamento con dispositivi audio esterni

Durante la registrazione della performance su un kit di batteria del DTXTREME III o l'invio dei suoni a un mixer, collegare il dispositivo come segue:



I jack OUTPUT (L/MONO e R) e INDIVIDUAL OUTPUT (da 1 a 6) producono segnali audio a livello di linea indipendentemente dal fatto che le cuffie siano collegate o meno. Questi jack sono di tipo mono. Per effettuare collegamenti audio mediante questi jack, utilizzare cavi con una presa cuffie mono per il DTXTREME III e una presa adatta all'altro dispositivo.

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

NOTA

- Collegare le cuffie al jack PHONES per il monitoraggio dell'uscita stereo (identica a quella dei jack OUTPUT). I suoni in uscita dai jack INDIVIDUAL OUTPUT non possono essere uditi dalle cuffie collegate al jack PHONES.
- A seconda del dispositivo collegato, è possibile che vadano modificate le impostazioni dei parametri nella modalità Utility. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 128.

Il connettore DIGITAL OUTPUT può essere collegato a un ingresso digitale coassiale (S/P DIF) su un dispositivo audio esterno. Questo connettore emette in digitale segnali audio stereo identici a quelli dei jack OUTPUT L/MONO e R.

L'ingresso dei segnali audio esterni nel jack AUX IN/SAMPLING IN può essere monitorato assieme ai suoni del DTXTREME III mediante cuffie collegate al jack PHONES e può essere registrato per creare altre voci utente. Se necessario, è possibile utilizzare la manopola [GAIN] nel pannello posteriore per regolare il gain del segnale d'ingresso.

Collegamento di dispositivi MIDI esterni

Con un cavo MIDI standard (da acquistare separatamente) è possibile collegare un dispositivo MIDI esterno e controllarlo dal DTXTREME III.

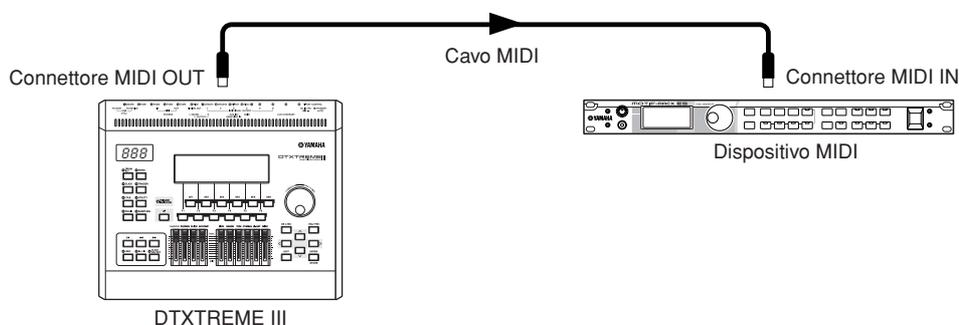
Questa connessione consente di suonare un generatore di suoni MIDI esterno (sintetizzatore, modulo generatore di suoni e così via) mediante l'esecuzione strumentale sul DTXTREME III o l'esecuzione di una song sul DTXTREME III. È possibile anche utilizzare un sequencer esterno per azionare il generatore di suoni del DTXTREME III. Inoltre, l'uso delle funzioni MIDI consente una gamma maggiore di possibilità di performance e di registrazione con il DTXTREME III.

NOTA

- È possibile utilizzare ciascuna delle interfacce del DTXTREME III (connettori MIDI o la porta USB) per la trasmissione/ricezione di dati MIDI. Non è possibile, tuttavia, utilizzarli contemporaneamente. Selezionare il connettore utilizzato per il trasferimento di dati MIDI nella modalità Utility mediante le seguenti operazioni. [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER (ALTRO) → MIDI IN/OUT

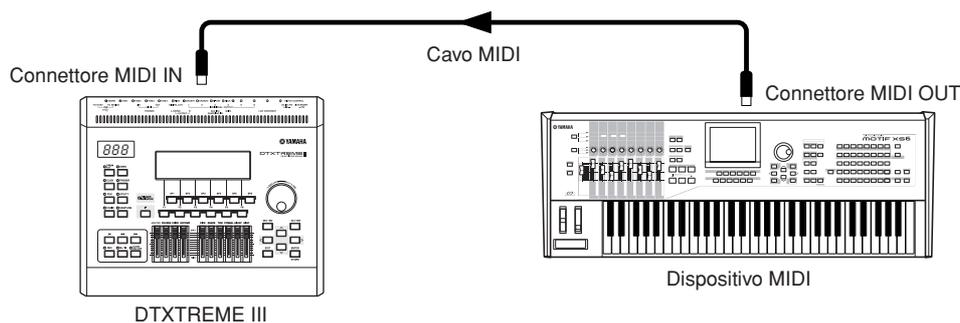
■ Controllo di un generatore di suoni esterno o sintetizzatore

Utilizzare un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI OUT del DTXTREME III con il connettore MIDI IN del dispositivo MIDI esterno.



■ Controllo da una tastiera MIDI esterna o da un sintetizzatore

Utilizzare un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI IN del DTXTREME III al connettore MIDI OUT del dispositivo MIDI esterno.

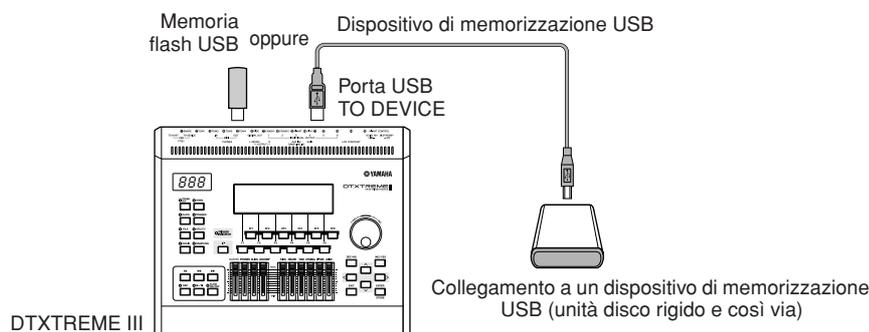


Sincronizzazione con uno strumento MIDI esterno (Master e Slave)

Le song di questo strumento possono essere sincronizzate al playback di un sequencer MIDI esterno. A tale scopo, un dispositivo deve essere impostato sul clock interno e l'altro (nonché tutti gli altri da controllare) sul clock esterno. Il modulo impostato sul clock interno serve come riferimento per tutti i moduli collegati ed è definito strumento "master". I moduli impostati sul clock esterno sono definiti "slave." Durante la registrazione di dati di playback di un sequencer MIDI esterno in una song del DTXTREME III, nell'esempio di collegamento riportato sopra, accertarsi di impostare i parametri di sincronizzazione MIDI per il clock esterno con la seguente procedura nella modalità Utility.

Collegamento di un dispositivo di memorizzazione USB

È possibile collegare un dispositivo di memorizzazione USB alla porta USB TO DEVICE sul pannello posteriore dello strumento.



Precauzioni durante l'utilizzo della porta USB TO DEVICE

Questo strumento dispone di una porta USB TO DEVICE incorporata. Per connettere un dispositivo USB alla porta, maneggiare con cura il dispositivo USB. Attenersi alle importanti precauzioni indicate di seguito.

NOTA

- Per ulteriori informazioni sulla gestione dei dispositivi USB, fare riferimento al manuale di istruzioni del dispositivo utilizzato.

Dispositivi USB compatibili

Dispositivi di memorizzazione USB (memoria flash, unità disco rigido e così via)

Lo strumento non supporta necessariamente tutti i dispositivi USB disponibili in commercio. Yamaha non garantisce il funzionamento dei dispositivi USB acquistati separatamente. Prima di acquistare un dispositivo USB da utilizzare unitamente al presente strumento, per consigli e suggerimenti rivolgersi al rivenditore Yamaha di fiducia o a un distributore autorizzato Yamaha (vedere l'elenco alla fine del Manuale di istruzioni) oppure consultare le seguenti pagine Web:

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

NOTA

- Non è possibile utilizzare altri dispositivi USB, come la tastiera di un computer o il mouse.

Collegamento di un dispositivo USB

Quando si collega un dispositivo USB alla porta USB TO DEVICE, accertarsi che il connettore del dispositivo sia adeguato e venga inserito nella direzione corretta.

Sebbene lo strumento supporti lo standard USB 1.1, è possibile collegare e utilizzare un dispositivo di memorizzazione USB 2.0. Tuttavia, la velocità di trasferimento dati sarà quella di un dispositivo USB 1.1.

Utilizzo dei dispositivi di memorizzazione USB

Collegando lo strumento a un dispositivo di memorizzazione USB, è possibile salvare su tale dispositivo i dati creati, nonché leggere i dati presenti su di esso.

NOTA

- Sebbene possano essere utilizzate per leggere i dati nello strumento, le unità CD-R/RW non possono essere utilizzate per il salvataggio dei dati.

Formattazione di un supporto di memorizzazione USB

Quando è collegato un dispositivo di memorizzazione USB o è inserito un supporto di memorizzazione, è possibile che venga visualizzato un messaggio che chiede di formattare il dispositivo/supporto. In tal caso, eseguire l'operazione Format (Formattazione) (pagina 123).

ATTENZIONE

- La formattazione sovrascrive eventuali dati preesistenti. Assicurarsi che il disco da formattare non contenga dati importanti.

Per proteggere i propri dati (protezione da scrittura)

Per evitare la perdita accidentale di dati importanti, applicare la protezione da scrittura a ogni dispositivo o supporto di memorizzazione. Se si stanno salvando i dati su un dispositivo di memorizzazione USB, accertarsi di disabilitare la protezione da scrittura.

Collegamento/rimozione di dispositivi di memorizzazione USB

Prima di estrarre il supporto dal dispositivo, assicurarsi che lo strumento non stia accedendo ai dati (ad esempio durante le operazioni Save, Load e Delete (Salvataggio, Caricamento ed Eliminazione)).

ATTENZIONE

- Evitare di accendere e spegnere frequentemente il dispositivo di memorizzazione USB o di collegare e scollegare il dispositivo troppo spesso per evitare possibili blocchi dello strumento. Mentre lo strumento sta accedendo ai dati (ad esempio nelle operazioni Save, Delete, Load e Format), NON staccare il connettore USB, NON rimuovere il supporto dal dispositivo e NON spegnere nessuno dei due dispositivi. In caso contrario i dati di uno dei dispositivi potrebbero risultare danneggiati.

Collegamento di un computer

Sebbene il DTXTREME III sia eccezionalmente potente e versatile, il collegamento a un computer, mediante cavo USB, ne aumenta la potenza e la versatilità. Questa funzione consente il trasferimento dei dati MIDI tra il DTXTREME III e il computer. Questa sezione contiene informazioni su come eseguire i collegamenti.

NOTA

- Poiché il DTXTREME III non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario utilizzare un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per poterlo monitorare. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 19.

1 Scaricare il driver USB-MIDI dal sito Web:

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

NOTA

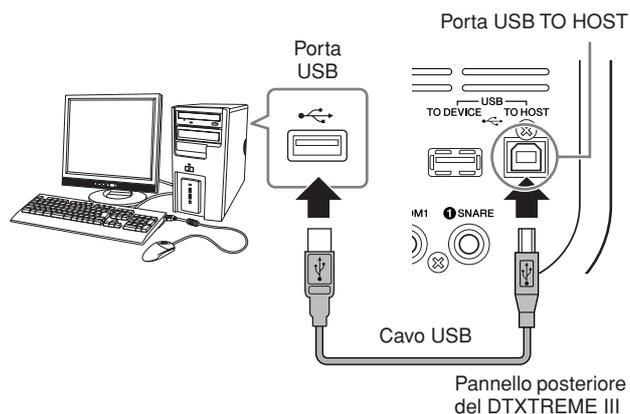
- Ulteriori informazioni sui requisiti di sistema sono disponibili nel sito Web riportato sopra.

NOTA

- Il driver USB-MIDI potrebbe essere modificato e aggiornato senza notifica. Accertarsi di scaricare la versione più recente dal sito Web sopra riportato.

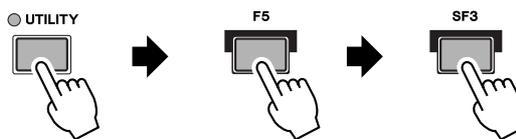
2 Installazione sul computer del driver USB-MIDI scaricato.

Per informazioni sull'installazione, fare riferimento alla Guida all'installazione online inclusa nel file scaricato. Durante il collegamento del DTXTREME III a un computer nella procedura di installazione, collegare il cavo USB alla porta USB TO HOST del DTXTREME III e alla porta USB del computer come mostrato di seguito.



3 Assicurarsi che la porta USB TO HOST del DTXTREME III sia abilitata.

Premere il pulsante [UTILITY] per attivare la relativa modalità, quindi premere il pulsante [F5] MIDI seguito dal pulsante [SF3] OTHER.



4 Impostare il parametro MIDI IN/OUT su "USB" mediante il pulsante [DEC/NO], il pulsante [INC/YES] o il data dial.



5 Premere il pulsante [ENTER/STORE] per salvare questa impostazione.

■ Precauzioni da adottare quando si usa la porta USB TO HOST

Per collegare un computer alla porta USB TO HOST, osservare le precauzioni riportate di seguito. In caso contrario, si potrebbe provocare un blocco del computer con conseguente danneggiamento o perdita di dati. Se il computer o lo strumento si blocca, riavviare l'applicazione o il sistema operativo oppure spegnere e riaccendere lo strumento.

ATTENZIONE

- Utilizzare un cavo USB di tipo AB non più lungo di 3 metri.
- Prima di collegare il computer alla porta USB TO HOST, uscire da eventuali modalità di risparmio energetico del computer (come sospensione, sleep (inattività) e standby).
- Prima di accendere lo strumento, collegare il computer alla porta USB TO HOST.
- Eseguire le operazioni riportate di seguito prima di accendere o spegnere lo strumento oppure di collegare/scollegare il cavo USB dalla porta USB TO HOST.
 - Chiudere tutte le applicazioni aperte sul computer.
 - Accertarsi che lo strumento non stia trasmettendo dati (i dati vengono trasmessi solo suonando i pad o durante la riproduzione di una song).
- Quando allo strumento è collegato un dispositivo USB, occorre attendere almeno sei secondi tra le seguenti operazioni: (1) spegnimento e successiva riaccensione dello strumento o (2) collegamento e successivo scollegamento del cavo USB.

Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Registrazione della performance al DXTREME III sul computer

NOTA

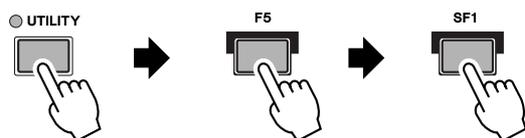
• L'acronimo DAW (workstation audio digitale) si riferisce al software musicale per la registrazione, la modifica e il missaggio dei dati audio e MIDI, ad esempio Cubase.

■ Configurazione di DXTREME III

Sul DXTREME III, è necessario impostare il parametro Local Control (Controllo locale) su "off" per evitare un "doppio" suono.

Se sul software DAW/per sequencer del computer MIDI Thru è impostato su "on", gli eventi di nota suonati sul DXTREME III vengono trasmessi al computer, quindi rinviiati al DXTREME III, producendo un "doppio" suono, poiché il blocco del generatore di suoni riceve i dati di performance (dati MIDI) sia direttamente dalla tastiera che dal computer. Per evitare una simile situazione, è necessario separare il blocco tastiera dal blocco del generatore di suoni del DXTREME III. Per questo motivo Local Control dovrà essere impostato su "off".

1 Premere il pulsante [UTILITY] per attivare la relativa modalità, quindi premere il pulsante [F5] MIDI seguito dal pulsante [SF1] SWITCH.



2 Spostare il cursore su "LocalCtrl", quindi impostare questo parametro su "off".

3 Premere il pulsante [ENTER/STORE] per salvare questa impostazione.

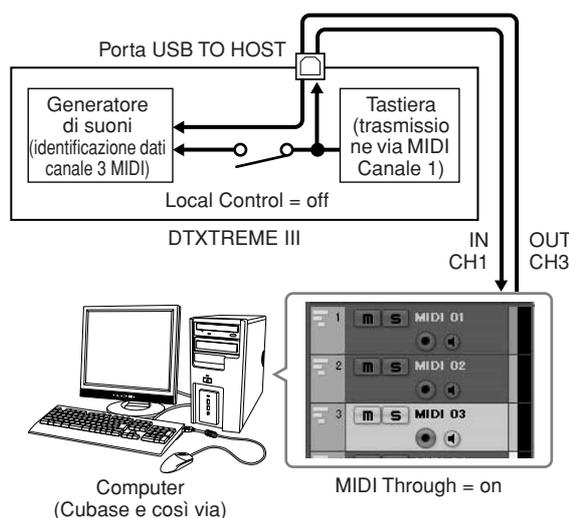
■ Configurazione del DAW sul computer

1 Impostare MIDI Thru su "on" dal DAW.

Impostando MIDI Thru su "on", i dati MIDI generati suonando il pad e trasmessi al computer, verranno rinviiati al DXTREME III. Come illustrato nell'esempio riportato di seguito, i dati MIDI trasmessi dal DXTREME III, successivamente registrati sul computer mediante il canale MIDI 1, verranno rinviiati dal computer al DXTREME III mediante il canale MIDI 3 secondo le impostazioni della traccia di registrazione. Di conseguenza, il generatore di suoni del DXTREME III emetterà i dati MIDI generati suonando il pad come dati MIDI del canale 3.

NOTA

• Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale del software DAW utilizzato.



Playback di una song da un computer mediante il DXTREME III come generatore di suoni

Le istruzioni riportate di seguito mostrano come utilizzare il DXTREME III come generatore di suoni MIDI. In tal caso, gli effettivi dati del sequencer MIDI verranno trasmessi da un software DAW o sequencer sul computer.

■ Configurazione del software DAW sul computer

1 Impostare la porta MIDI sul DXTREME III.

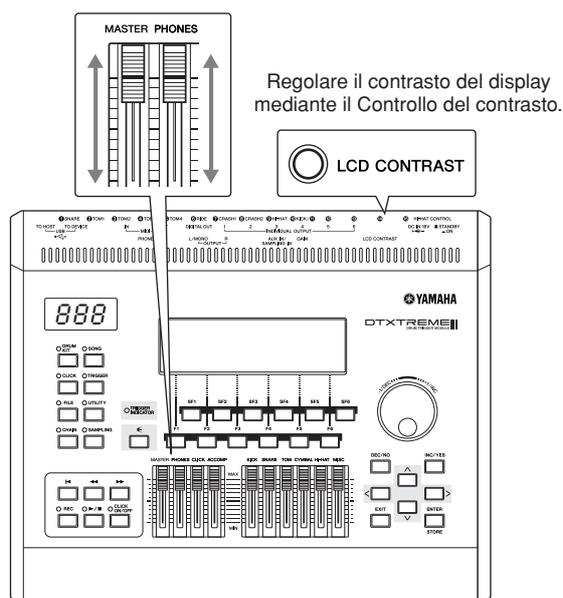
2 Avviare il playback del file MIDI.

Regolazione del volume e del contrasto del display

È possibile regolare i livelli totali di volume del suono del DTXTREME III. Lo slider MASTER regola il volume di uscita del mix stereo dai jack OUTPUT L/MONO e R. Lo slider PHONES regola il volume di uscita dei suoni stereo missati per i jack PHONES. È indipendente dall'impostazione dello slider MASTER. Per ulteriori informazioni su tutti gli slider e su PHONES e MASTER, vedere a pagina 31.

Qualora la lettura del display dovesse risultare difficile, utilizzare il controllo del contrasto sul pannello posteriore per migliorarne la visibilità.

Regolare il volume totale mediante lo slider MASTER/slider PHONES



DTXTREME III

NOTA

- Ricordare che il monitor LCD non è di tipo touch screen. Non toccare e premere direttamente o con forza sul display.

Selezione dell'impostazione trigger

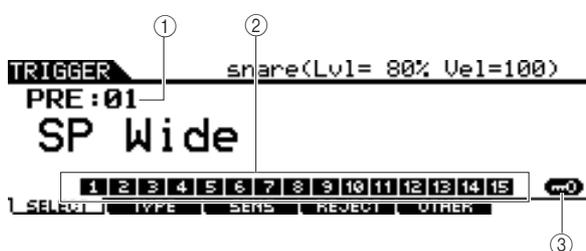
L'impostazione trigger contiene diverse impostazioni legate ai segnali di ingresso trigger ricevuti dai pad o dai drum trigger (Yamaha DT20 e così via) collegati alle prese di ingresso trigger. Queste impostazioni consentono di ottimizzare il DTXXTREME III per ottimizzare il funzionamento e la risposta a questi segnali.

Selezionare un'impostazione trigger adeguata per il kit di batteria che si utilizza tra le impostazioni preprogrammate nel DTXXTREME III. Per selezionare l'impostazione trigger desiderata, utilizzare la procedura seguente.

Selezione dell'impostazione trigger

1 Premere il pulsante [TRIGGER] per passare alla relativa modalità.

Viene visualizzato il display di selezione trigger.



① Numero impostazione trigger

Indica il numero dell'impostazione trigger corrente.

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

② Indicatore livello di ingresso trigger

Se si percuote il pad, il livello di ingresso trigger viene rappresentato dall'immagine di una barra al di sopra del numero corrispondente alla presa di ingresso trigger collegata al pad percorso.

③ [SF6] Input Lock (Blocco ingresso)

Questo pulsante consente di attivare o disattivare la funzione Input Lock (indicatore "L" nell'angolo destro del display). In genere, è possibile determinare la presa di ingresso trigger o la sorgente di ingresso trigger da modificare percuotendo il pad corrispondente. Se si desidera mantenerla anche se si percuote uno dei pad, premere questo pulsante per attivare la funzione Input Lock (indicatore "L").

2 Selezionare il numero di impostazione trigger desiderata utilizzando il data dial, il pulsante [INC/YES] o il pulsante [DEC/NO].

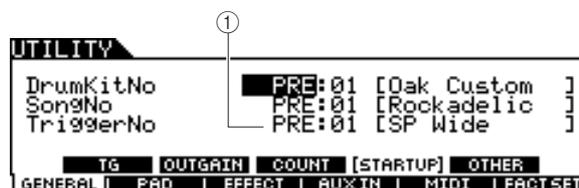
Per informazioni su ciascuna impostazione di trigger, fare riferimento all'Elenco impostazioni trigger a pagina 27.

Configurazione di un'impostazione trigger di default da richiamare quando lo strumento viene acceso

Se si desidera che una particolare impostazione trigger (ad es. quella selezionata sopra) venga richiamata ogni volta che il DTXXTREME III viene acceso, seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 Premere il pulsante [UTILITY] per passare alla relativa modalità.

2 Premere il pulsante [F1] GENERAL (GENERALE), quindi il pulsante [SF4] START UP (AVVIO) per richiamare il display Start Up.



① TriggerNo (Numero impostazione trigger)

Indica il numero dell'impostazione trigger richiamato quando il DTXXTREME III viene acceso.

3 Spostare il cursore sul numero di impostazione trigger, quindi selezionare il numero desiderato mediante il data dial, il pulsante [INC/YES] o il pulsante [DEC/NO].

Per informazioni su ciascuna impostazione trigger, fare riferimento all'Elenco impostazioni trigger a pagina 27.

4 Premere il pulsante [ENTER/STORE] per salvare l'impostazione.

NOTA

- Modificando diversi parametri è possibile creare un'impostazione trigger personalizzata. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 108.

ATTENZIONE

- Per le operazioni Factory Set (Impostazioni originali) che durano più a lungo, durante l'elaborazione viene visualizzato il messaggio "Please keep power on..." (Non disattivare l'alimentazione). Non tentare di spegnere lo strumento mentre viene visualizzato tale messaggio (durante la scrittura dei dati su Flash ROM). Disattivando l'alimentazione si causerebbe la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Lo strumento potrebbe quindi non avviarsi correttamente, neanche all'accensione successiva.

Elenco di impostazione trigger

No.	Nome		Descrizione
PRE: 01	SP Wide	Per set di batteria speciali	Ampia gamma dinamica. Questa impostazione è prevista per consentire il massimo controllo espressivo poiché consente finezze di performance su un'ampia gamma dinamica.
PRE: 02	SP Normal		Impostazione normale
PRE: 03	SP Narrow		Una gamma dinamica controllata consente un rilevamento stabile di trigger. Questa impostazione è prevista per produrre un suono più omogeneo e uniforme con variazioni ridotte del volume.
PRE: 04	STD Wide	Per set di batterie standard	Ampia gamma dinamica. Questa impostazione è prevista per consentire il massimo controllo espressivo poiché consente finezze di performance su un'ampia gamma dinamica.
PRE: 05	STD Normal		Impostazione normale
PRE: 06	STD Narrow		Una gamma dinamica controllata consente un rilevamento stabile di trigger. Questa impostazione è prevista per produrre un suono più omogeneo e uniforme con variazioni ridotte del volume.
PRE: 07	DT10/20	—	Utilizzare questa impostazione per i sistemi di drum trigger DT10/20 applicati sulla batteria acustica.
USR: 01 – 05	Trigger utente	—	Consente la creazione di impostazioni trigger personalizzate.

* Come impostazione di default, è selezionato "PRE: 01 SP Wide" per set di batteria speciali.

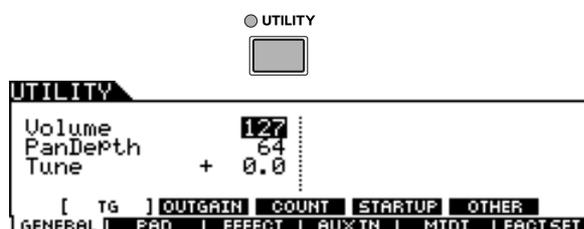
Ripristino della memoria utente sulle impostazioni iniziali di fabbrica

Le impostazioni originali di fabbrica della memoria utente di questo strumento (pagina 76) possono essere ripristinate come segue. Per ciascuna modalità, è possibile specificare se i dati della memoria utente debbano essere inizializzati o meno.

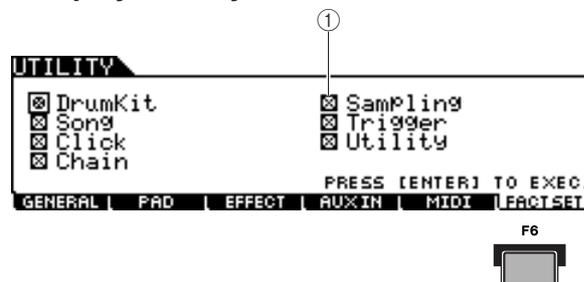
ATTENZIONE

- Quando le impostazioni di fabbrica vengono ripristinate, tutti i dati creati in ciascuna delle modalità saranno cancellati. Per tale motivo, accertarsi di non sovrascrivere dati importanti. Accertarsi di salvare tutti i dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire questa procedura (pagina 114).

1 Premere il pulsante [UTILITY] per passare alla relativa modalità.



2 Premere il pulsante [F6] FACTSET (Impostaz. di fabbrica) per richiamare il display Factory Set.



1 Checkbox (Casella di controllo)

Se si inserisce un segno di spunta per il nome di una modalità sul display (al punto 3 che segue), l'esecuzione di Factory Set riporterà i dati memoria utente o le impostazioni della modalità corrispondente alle impostazioni di fabbrica iniziali. Per le modalità senza segno di spunta, i dati memoria utente o le impostazioni vengono mantenute anche se viene eseguita una operazione di Factory Set.

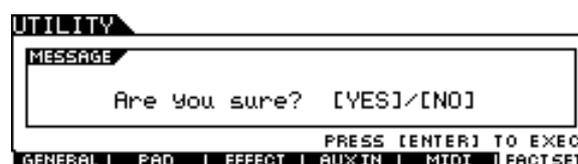
3 Spostare il cursore sulla casella della modalità desiderata, quindi inserire o rimuovere il segno di spunta utilizzando il data dial, il pulsante [INC/YES] o il pulsante [DEC/NO].



4 Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma.

Per annullare l'operazione, premere il pulsante [DEC/NO] o il pulsante [EXIT].



5 Per eseguire l'operazione Factory Set, premere il pulsante [INC/YES].

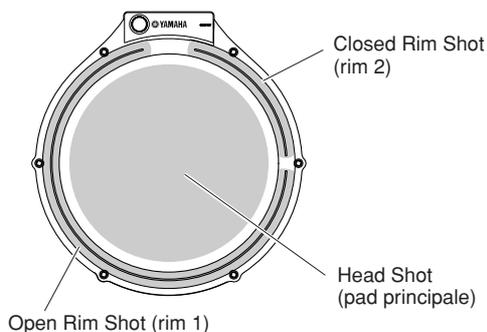
Dopo il completamento dell'operazione Factory Set, sul display viene visualizzato il messaggio "Completed" (Completato) e si ritorna al display originale.

ATTENZIONE

- Per le operazioni Factory Set che durano più a lungo, durante l'elaborazione viene visualizzato il messaggio "Executing..." (Esecuzione in corso) oppure "Please keep power on". Non tentare di spegnere lo strumento mentre viene visualizzato tale messaggio (durante la scrittura dei dati su Flash ROM). Spegnendo l'apparecchio in queste condizioni si potrebbe provocare la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Lo strumento potrebbe quindi non avviarsi correttamente, neanche all'accensione successiva.

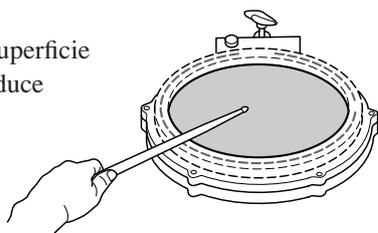
Snare/Tom

Come per un rullante acustico, è possibile percuotere il pad batteria, ad esempio il TP120SD illustrato di seguito, in tre diversi modi. Il TP120SD di esempio illustrato di seguito è suddiviso in tre sezioni.



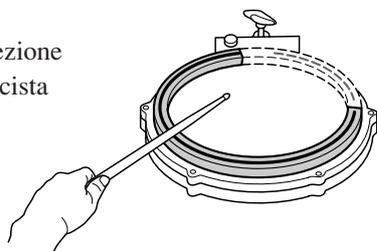
Head Shot

La percussione della superficie principale del pad produce il suono Head Shot.



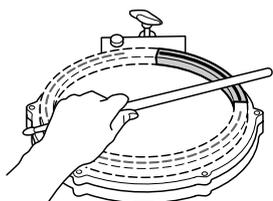
Open Rim Shot

La percussione della sezione Rim più vicina al musicista produce il suono Open Rim Shot.



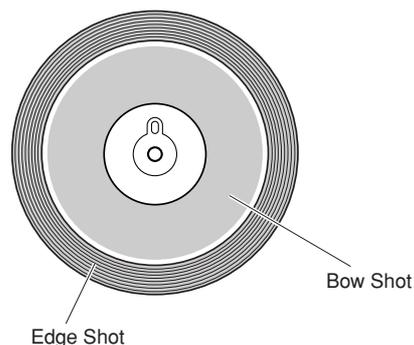
Closed Rim Shot

La percussione della sezione Rim più distante dal musicista produce il suono Closed Rim Shot.



Piatto charleston

Come con un piatto charleston acustico, è possibile suonare il pad piatti, ad esempio l'RHH135 illustrato di seguito, insieme al controller charleston (HH65 e così via) nel modo indicato di seguito. L'RHH135 di esempio illustrato di seguito è suddiviso in due sezioni.

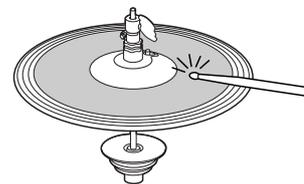


Open/Close

Oltre al suono Foot Close ottenuto premendo il controller charleston, è possibile tenere premuto il controller ancora più a fondo (in chiusura) per ottenere un suono hi-hat più serrato.

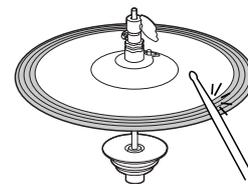
Bow Shot

Percuotendo la superficie principale del pad (la sezione archetto situata tra la campana e il bordo) si produce il suono Bow Shot.



Edge Shot

La percussione del bordo esterno del pad produce il suono Edge Shot.

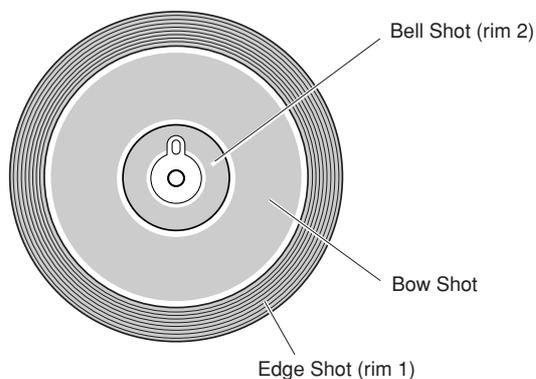


Hi-Hat Splash

La pressione e il rilascio immediato del controller charleston produce il suono Hi-Hat Splash.

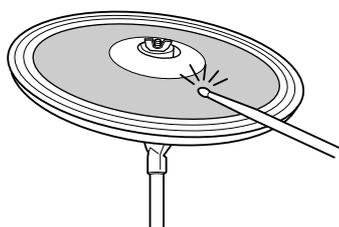
Piatto ride

Come con un piatto ride acustico, è possibile suonare il pad piatti, ad esempio il PCY155 illustrato, nei diversi modi indicati di seguito. Il PCY155 di esempio illustrato di seguito è suddiviso in tre sezioni.



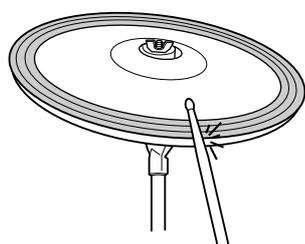
Bow Shot

La percussione della superficie principale del pad (sezione archetto situata tra la campana e il bordo) produce il suono Bow Shot.



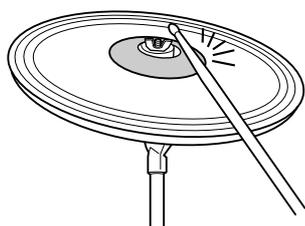
Edge Shot

La percussione del bordo esterno produce il suono Edge Shot.



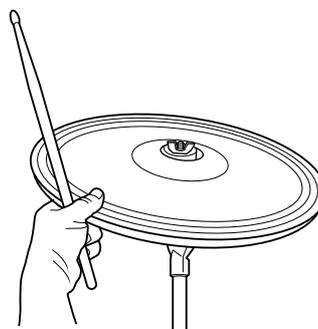
Bell Shot

La percussione della campana produce il suono Bell Shot.



Smorzamento

Afferrando il bordo del pad piatti immediatamente dopo averlo percosso, il suono viene arrestato.

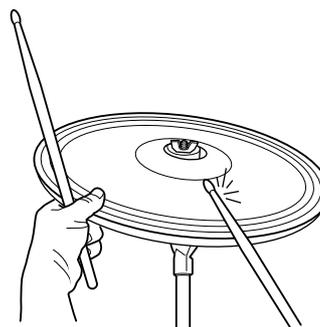


NOTA

- A seconda della voce assegnata alla sezione bordo, è possibile che il suono non si interrompa immediatamente.

Esclusione dell'audio

La percussione del pad mentre si mantiene il bordo produce un suono in sordina.

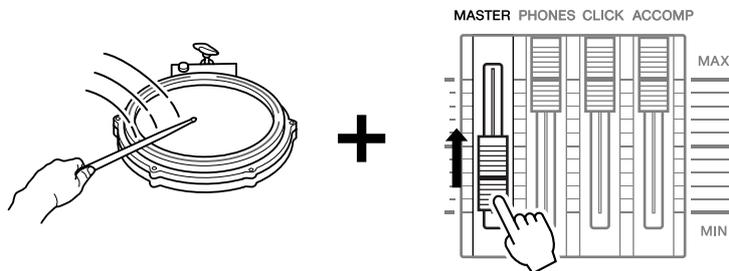


Suonare con il modulo DXTREME III

Una volta collegato correttamente il DXTREME III è possibile iniziare a suonare.

Percussione dei pad

Mentre si percuotono i pad, spostare lo slider MASTER o PHONES (CUFFIE) sul pannello per aumentare il volume generale fino al livello desiderato.



Selezione di un kit di batteria

Un "Drum Kit" o kit di batteria è un insieme di suoni di batteria (o voci) che vengono riprodotti colpendo i pad. Provare a selezionare alcuni kit di batteria per valutare la varietà dei suoni e dei tipi di configurazioni disponibili.

1 Premere il pulsante [DRUM KIT] (Kit di batteria) per accedere al display Drum Kit Select (Selezione kit di batteria).

Se viene visualizzato un altro display, premere il pulsante [F1] PLAY (Riproduzione) per richiamare il display Drum Kit Select.



① Numero di kit di batteria

Indica il banco, il numero e il nome corrente del kit di batteria. PRE: 01 – PRE: 50 sono i kit preset, USR: 01 – USR: 50 sono i kit utente memorizzati nella memoria flash ROM interna e EXT-A: 01 – EXT-P: 99 sono i kit utente memorizzati nel dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato alla porta USB TO DEVICE (USB-DISPOSITIVO).

② Icona del kit di batteria

Indica il genere musicale del kit di batteria corrente.

③ [SF4] ◀◀ BANK (Banco)

④ [SF5] BANK ▶▶

Utilizzare questi pulsanti per modificare il banco del kit di batteria (PRE, USR, EXT-A, EXT-B ... EXT-P).

2 Selezionare il kit di batteria desiderato utilizzando i pulsanti [INC/YES] (INC/SÌ) e [DEC/NO] o il data dial.

Provare i diversi kit di batteria e selezionare quello desiderato.

NOTA

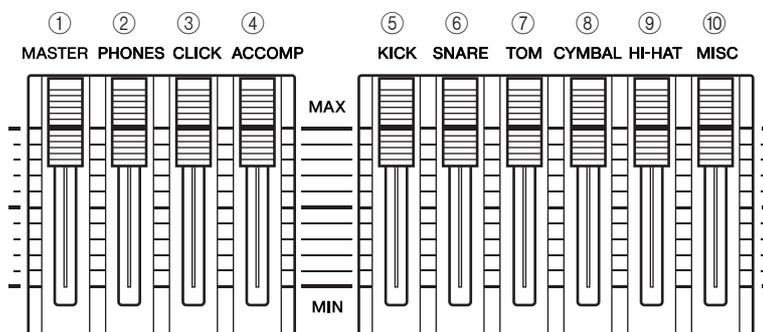
- Tenere presente che i display di esempio riportati in questo manuale hanno solo scopo informativo e potrebbero differire da quanto visualizzato sullo strumento.

NOTA

- Con le impostazioni di default iniziali, il numero del kit di batteria viene mostrato anche sul display LED.
- Alcuni kit di batteria preset presentano song pad e voci loop di batteria che vengono riprodotte quando si percuote il pad corrispondente.
- È possibile modificare l'icona del kit di batteria impostando il parametro Icon (Icona) sul display richiamato tramite [F6] OTHER (Altro) → [SF4] NAME (Nome) (pagina 97).

Regolazione del volume mediante gli slider

È possibile modificare il volume di ogni pad e regolare il bilanciamento generale del kit di batteria utilizzando gli slider sul pannello frontale.



① Slider MASTER

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

② Slider PHONES

Regola il volume di uscita dei suoni stereo missati per i jack PHONES. Questo slider è indipendente dall'impostazione dello slider MASTER.

③ Slider CLICK

Regola il volume di uscita del suono del clic.

④ Slider ACCOMP (Accompagnamento)

Regola il volume di uscita delle parti di accompagnamento (diverse dal canale 10 MIDI) nella song.

⑤ Slider KICK

Regola il volume della grancassa. È possibile modificare gli strumenti o le voci di destinazione per i quali viene regolato il volume impostando il parametro SliderSel richiamato tramite [DRUM KIT] → [F2] VOICE (VOCE) → [SF4] OTHER.

⑥ Slider SNARE

Regola il volume del rullante. È possibile modificare gli strumenti o le voci di destinazione per i quali viene regolato il volume impostando il parametro SliderSel richiamato tramite [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑦ Slider TOM

Regola il volume dei tom. È possibile modificare gli strumenti o le voci di destinazione per i quali viene regolato il volume impostando il parametro SliderSel richiamato tramite [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑧ Slider CYMBAL

Regola il volume dei piatti. È possibile modificare gli strumenti o le voci di destinazione per i quali viene regolato il volume impostando il parametro SliderSel richiamato tramite [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑨ Slider HI-HAT

Regola il volume dei piatti charleston. È possibile modificare gli strumenti o le voci di destinazione per i quali viene regolato il volume impostando il parametro SliderSel richiamato tramite [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

⑩ Slider MISC

Regola gli altri suoni ritmici e percussivi, diversi da rullante e grancassa, tom, charleston e piatti. È possibile modificare gli strumenti o le voci di destinazione per i quali viene regolato il volume impostando il parametro SliderSel richiamato tramite [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Suonare con il clic

Provare a suonare il DXTREME III seguendo il clic del metronomo. Il DXTREME III è dotato di un metronomo di alto livello che offre una vasta gamma di impostazioni e consente di creare ritmi complessi.

Avvio del clic (metronomo)

Premere il pulsante [CLICK ON/OFF] (Att./disatt. clic) per avviare il suono del clic. La spia rossa si accende in corrispondenza del primo beat di ogni misura durante la riproduzione del clic o di una song. Gli altri beat vengono indicati con una spia verde.

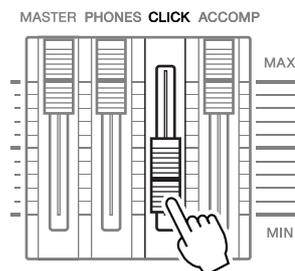
Primo beat (rosso)
Altri beat (verde)



Valore del tempo



Impostazione del livello del volume del clic



NOTA

- Il valore del tempo corrente può essere visualizzato sul display LED impostando il parametro LED Display su "tempo" nel display richiamato tramite [UTILITY] (Utilità) → [F1] GENERAL (Generale) → [SF5] OTHER.

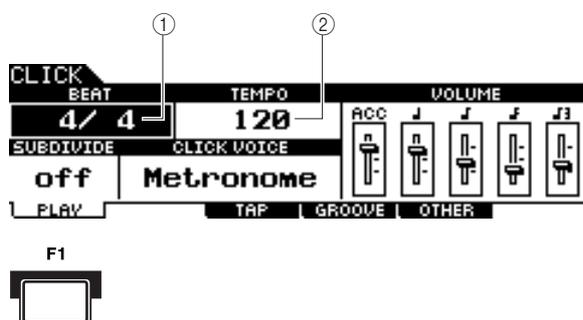
Premere nuovamente il pulsante [CLICK ON/OFF] per interrompere il metronomo. È possibile regolare il volume del suono del clic spostando lo slider CLICK.

Modifica del tempo e dell'indicazione tempo (beat) del clic

1 Premere il pulsante [CLICK] per accedere alla modalità Click.



2 Premere il pulsante [F1] PLAY per richiamare il display Click Play (Riproduzione clic), se necessario.



① BEAT (Indicazione tempo)

Riporta l'indicazione tempo del clic. È possibile selezionare uno dei valori riportati di seguito.

Impostazioni 1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16

② TEMPO

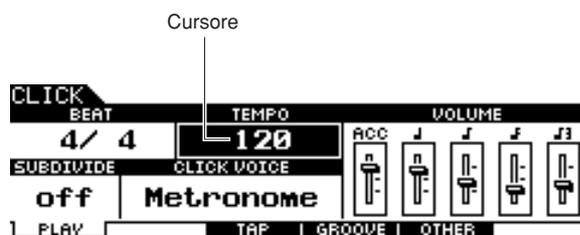
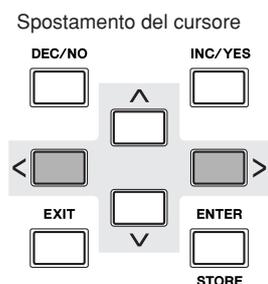
Indica il valore del tempo del clic. È possibile impostare il valore desiderato compreso nell'intervallo riportato di seguito.

Impostazioni 030 – 300

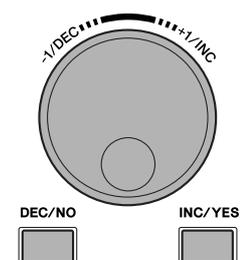
NOTA

- Quando MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) è impostato su "MIDI", "MIDI" viene visualizzato come valore TEMPO e non può essere modificato.

3 Spostare il cursore su TEMPO o BEAT (indicazione tempo) utilizzando i pulsanti cursore, quindi impostare il valore mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il data dial.



Impostazione del valore



Tap Tempo (Battuta tempo)

Con la funzione Tap Tempo è possibile impostare il tempo della song o del clic battendo manualmente il tempo su un pad. Ciò consente di impostare qualunque tempo si desideri per suonare o per effettuare delle prove. Per impostare il tempo, anziché battere il tempo su un pad, è anche possibile utilizzare il pulsante Audition (Ascolto).

1 Premere il pulsante [CLICK] per accedere alla relativa modalità.

2 Premere il pulsante [F3] TAP (Battuta) per richiamare il relativo display.



① TEMPO

Indica il valore del tempo.

Impostazioni	030 – 300
--------------	-----------

3 Battere sul pad il tempo a cui si desidera suonare (o utilizzare il pulsante Audition).

È possibile percuotere qualsiasi pad. Il tempo viene rilevato in base ai tempi dei colpi sul pad, viene visualizzato nel display LED e viene riportato come valore TEMPO sul monitor LCD. Il valore del tempo nel display LED viene sostituito con il numero del kit di batteria alcuni secondi dopo l'esecuzione della funzione Tap con lo stato di default iniziale all'uscita dalla fabbrica.

Valore del tempo



NOTA

- Quando il parametro PadFunc (pagina 126) è impostato su "tap tempo" nel display richiamato tramite [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC, il pad specificato come origine in questo display può essere utilizzato per la funzione Tap Tempo anche se viene visualizzato un display diverso da Click Tap (Battuta clic).
- Quando MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) è impostato su "MIDI", "MIDI" viene visualizzato come valore TEMPO e la funzione Tap Tempo non è disponibile.

4 Premere il pulsante [CLICK ON/OFF] per ascoltare il tempo impostato.

Se si modifica il tempo durante il playback, il valore del tempo verrà applicato immediatamente al playback della song e del clic.

Come suonare seguendo una song

Il DTXTREME III contiene un'ampia gamma di preset song, suddivise nelle tre categorie riportate di seguito.

Demo song

Queste song vengono create per mostrare il suono di alta qualità del DTXTREME III.

Song di esercitazione

Queste song vengono create per consentire di esercitarsi su un'ampia gamma di generi musicali.

Song pad (pagina 93)

Queste song vengono create per essere richiamate, ad esempio durante una performance, percuotendo un pad.

Provare a selezionare una di queste song e suonare seguendone l'ordine: si tratta di strumenti efficaci per imparare a suonare la batteria e a utilizzare le tecniche di percussione. Con il DTXTREME III è possibile escludere facilmente la parte di batteria di una song e ottenere solo il suono della parte di basso durante il playback, in modo da poter suonare personalmente la parte di batteria.

Playback di song

Selezionare una delle preset song del DTXTREME III e ascoltarla. Le preset song includono, oltre ai suoni di batteria, l'accompagnamento di tastiera, ottoni e altre voci. Per un elenco delle preset song, consultare l'opuscolo Data List (Elenco dati).

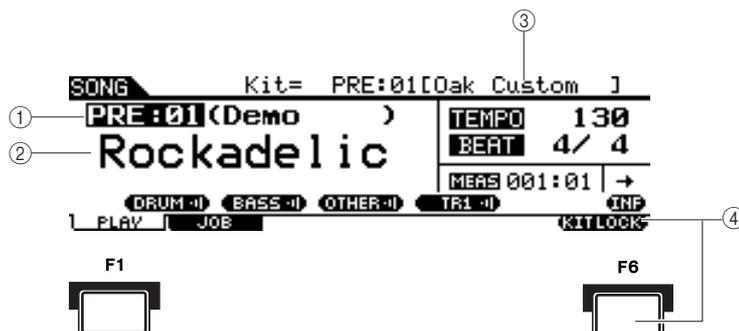
1 Premere il pulsante [SONG] per attivare la relativa modalità.



NOTA

- Tenere presente che i display di esempio riportati in questo manuale hanno solo scopo informativo e potrebbero differire da quanto visualizzato sullo strumento.

2 Richiamare il display Song Play (Riproduzione song) premendo il pulsante [F1] PLAY, se necessario.



① Numero della song

Indica il numero della song corrente.

Quando viene selezionata una preset song, una delle categorie, ovvero "Demo", "Practice" (Esercitazione) e "PadSong", viene mostrata a destra del numero della song.

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

PRE: preset song

USR: song utente

EXT: song esterna salvata nella directory radice del dispositivo di memorizzazione USB come file MIDI standard (formato 0).

② Nome della song

Indica il nome della song corrente.

③ Kit di batteria

Nella parte superiore del display viene visualizzato il kit di batteria specificato dalla song corrente. Quando viene visualizzata l'indicazione "L", premendo il pulsante [F6] KITLOCK (Blocco kit), non è possibile modificare il kit di batteria.

④ [F6] KITLOCK

Premere questo pulsante per attivare l'indicazione "L" (Kit Lock). In questo stato, il kit di batteria corrente non può essere modificato dai dati della song. Quando la funzione Kit Lock viene disattivata, il numero del kit di batteria viene sostituito con quello specificato nella song corrente:

- Quando una song viene selezionata.
- Quando il playback di una song giunge al termine e si arresta automaticamente.
- Quando l'inizio della song corrente viene richiamato premendo il pulsante [◀].

Quando la funzione Kit Lock viene attivata, il numero del kit di batteria viene mantenuto, anche se viene eseguita una delle operazioni sopra riportate.

3 Dopo aver spostato il cursore sul numero della song, selezionare la song desiderata mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il data dial.

Se si modifica la song, viene richiamato il kit di batteria specificato dalla nuova song. Quando l'indicazione "L" (Kit Lock) viene attivata, il kit di batteria corrente viene mantenuto, anche se si modifica il numero della song.

4 Premere il pulsante [▶/■] (Playback/Stop) per avviare la song selezionata.

Durante il playback della song, la spia si accende.

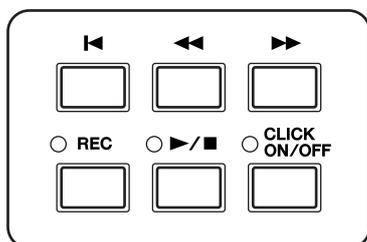
**5 Premere di nuovo il pulsante [▶/■] (Playback/Stop) per arrestare il playback.**

Premere il pulsante [▶/■] (Playback/Stop) ancora una volta per riprendere il playback dal punto in cui è stato interrotto.

Playback da un punto intermedio della song

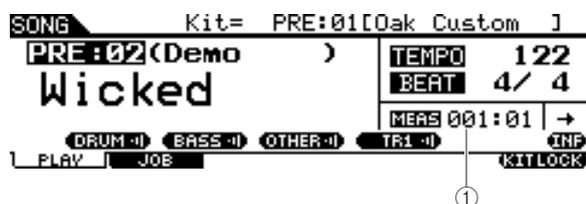
Per avviare il playback da un punto intermedio della song, impostare la posizione desiderata utilizzando i controlli riportati di seguito, quindi premere il pulsante [▶/■] (Play) (Riproduci). È possibile eseguire queste operazioni anche durante il playback.

Forward	Premere il pulsante [▶▶] (Forward) (Avanzamento).
Fast forward	Tenere premuto il pulsante [▶▶] (Forward).
Rewind	Premere il pulsante [◀◀] (Rewind) (Riavvolgimento).
Fast Rewind	Tenere premuto il pulsante [◀◀] (Rewind).
Portarsi alla posizione iniziale della song	Premere il pulsante [◀].



Fast forward/rewind

Dal display Song Play è possibile modificare la posizione di playback della song seguendo le operazioni riportate di seguito.



① MEAS (Measure, misura)

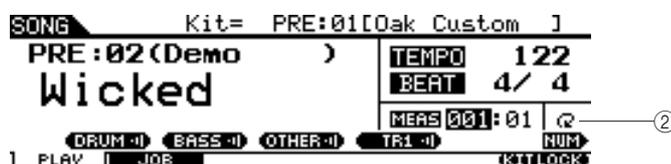
Indica la posizione corrente della song.

1 Portare il cursore nella posizione MEAS (Measure).

2 Spostarsi in avanti o all'indietro tra le misure utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

Ripetizione playback

È possibile impostare la ripetizione del playback della song (la song viene riprodotta dall'inizio alla fine e viene ripetuta). Quando "➔" viene selezionato, la song viene riprodotta dall'inizio alla fine e si arresta automaticamente.



② Repeat

Impostazioni	➔ (playback normale)
	➔ (ripetizione playback)

NOTA

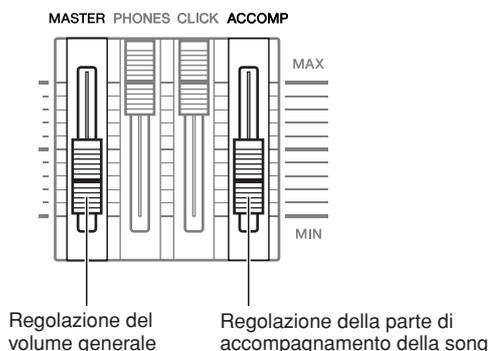
- Quando il cursore viene posizionato su MEAS, l'icona NUM viene visualizzata nel menu corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile utilizzare i pulsanti [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 14.

NOTA

- L'impostazione Song Repeat (Ripetizione song) sul display [F1] PLAY è temporanea e non è possibile memorizzarla come dato. Se si desidera applicare l'impostazione Repeat (Ripetizione) ai dati della song, impostare il parametro Repeat nel display richiamato tramite [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → "03: Song Name, Tempo, Repeat".
- Le preset song e le song utente includono l'impostazione Repeat. Per questo motivo, l'impostazione Repeat visualizzata sul display [F1] PLAY viene modificata quando si seleziona una determinata preset song o song utente. Le song SMF (EXT: 01 – 99) sul dispositivo di memorizzazione USB non includono l'impostazione Repeat. Per questo motivo, l'impostazione Repeat visualizzata sul display [F1] PLAY viene mantenuta anche quando si seleziona una determinata song SMF.

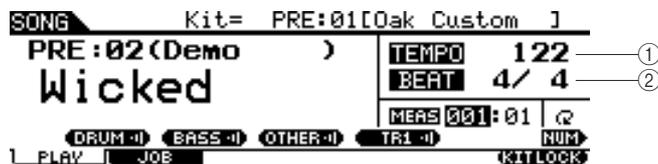
Regolazione del volume dell'accompagnamento della song

È possibile regolare il volume della parte di accompagnamento della song (diversa dalla parte di batteria) spostando lo slider ACCOMP sul pannello frontale. Per regolare il bilanciamento tra la song e la parte di batteria, utilizzare lo slider ACCOMP e lo slider MASTER (volume generale della song e dei pad).



Modifica del tempo della song

È possibile modificare il tempo della song corrente seguendo le operazioni riportate di seguito.



① TEMPO

Indica il tempo corrente.

Impostazioni	030 – 300
--------------	-----------

② BEAT (indicazione tempo)

Indica l'indicazione tempo del suono del clic.

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

1 Utilizzare i pulsanti cursore per spostare il cursore sulla posizione da modificare.

2 Impostare il valore con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

NOTA

- Il valore del tempo può essere visualizzato sul display LED impostando il parametro LED Display nel display richiamato tramite [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER.
- Ciascuna preset song include l'impostazione del tempo originale. Questo valore del tempo viene richiamato automaticamente quando la song viene selezionata e l'inizio della song viene richiamato premendo il pulsante [◀].
- Se si desidera mantenere il valore del tempo anche quando si modifica la preset song, impostare il parametro Tempo Link su "off" nel display richiamato tramite [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER.
- Il valore Song Tempo (Tempo song) sul display [F1] PLAY è temporaneo e non può essere mantenuto come dato. Se si desidera applicare il valore del tempo ai dati della song, impostare il parametro Tempo nel display richiamato tramite [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → "03: Song Name, Tempo, Repeat".

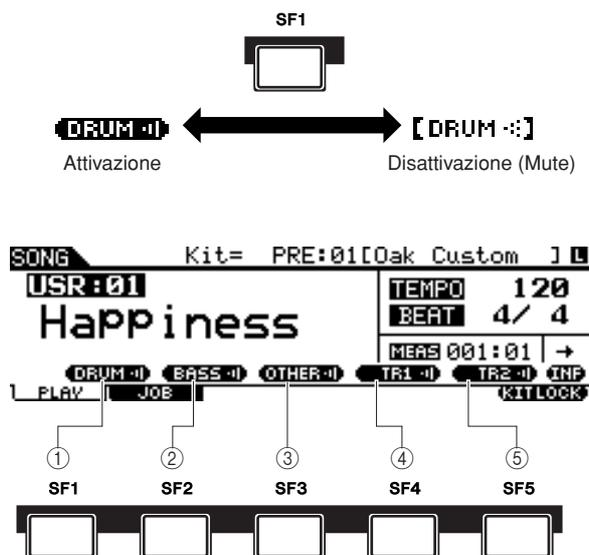
Impostazione Mute (Muto) della parte di una song

La funzione Mute consente di attivare/disattivare singolarmente la parte ritmica (suono di batteria e di percussione), la parte di basso e altre parti di accompagnamento o le tracce selezionate. È possibile, ad esempio, escludere la parte ritmica per riprodurre personalmente i ritmi utilizzando i pad, riprodurre una song solo con i suoni della parte di basso o improvvisare con un vero basso con tutte le altre parti di accompagnamento attivate.

È possibile verificare lo stato di Mute controllando i tab corrispondenti ai pulsanti [SF1] – [SF3]. L'indicazione del nome della parte "DRUM", "BASS" e "OTHER" in caratteri neri indica che la parte corrispondente è esclusa, mentre un'indicazione del nome della parte in caratteri bianchi indica che la parte corrispondente è attivata. Premendo questi pulsanti, è possibile attivare/disattivare (Mute) il playback della parte.

Stato della funzione Mute

Esempio: Parte DRUM (parte ritmica)



① [SF1] DRUM

La pressione di questo pulsante consente di attivare e disattivare (Mute) il playback della parte DRUM. Questo pulsante non ha effetto sulla stessa parte inclusa nella traccia 2 della song.

② [SF2] BASS

La pressione di questo pulsante consente di attivare e disattivare (Mute) il playback della parte BASS.

③ [SF3] OTHER

La pressione di questo pulsante consente di attivare e disattivare (Mute) il playback della parte OTHER.

④ [SF4] TR1 (traccia 1)

La pressione di questo pulsante consente di attivare e disattivare (Mute) il playback della traccia 1.

⑤ [SF5] TR2 (traccia 2)

La pressione di questo pulsante consente di attivare e disattivare (Mute) il playback della traccia 2.

NOTA

- Le preset song sono costituite da più parti (canali MIDI) e sono state registrate in una singola traccia (traccia 1). Per ulteriori informazioni sulla struttura dei dati della song (relazione tra parti e tracce), vedere a pagina 67.
- Quando non vengono registrati dati nella traccia 1 o 2, il tab corrispondente ("TR1" o "TR2") non viene mostrato nel display. Quando viene selezionata una preset song, "TR2" non viene visualizzato sul display in quanto nessun dato viene registrato nella traccia 2 per tutte le preset song.
- Le tracce TR1 e TR2 di una song esterna (EXT: 01 – 99) salvate in un dispositivo di memorizzazione USB non possono essere escluse.

Creazione di un kit di batteria

Il modulo DTXTREME III consente di creare un kit di batteria originale assegnando il suono di batteria preferito a ciascun pad e impostando accordatura, pan, decay, riverbero e così via.

<Terminologia>

● Suono di batteria

Un suono o voce di batteria è uno strumento a percussione o di batteria assegnato a ciascun pad. L'assegnazione di suoni di batteria ai pad costituisce un kit di batteria.

● Kit di batteria

Un kit di batteria è un insieme di suoni di batteria assegnato a singoli pad. La selezione di un kit di batteria determina l'assegnazione di un suono o di più suoni di batteria a ciascun pad.

● Set di voci

Quando si collega un pad stereo (noto come "pad a due zone" e "pad a tre zone") alla presa di ingresso trigger (pagine 12 e 60), un suono di batteria differente viene attivato dal pad in base alla sezione percossa. Un insieme di voci che può essere attivato da un singolo pad viene definito "set di voci". È possibile assegnare un set di voci a ciascun pad (presa di ingresso trigger).

Selezionare un set di voci per ciascun pad (prese di ingresso trigger) per creare un kit di batteria originale.

1 Premere il pulsante [DRUM KIT] per attivare la relativa modalità, quindi premere il pulsante [F1] PLAY, se necessario.

2 Selezionare il kit di batteria desiderato utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

Si consiglia di selezionare un kit di batteria che abbia un suono simile al tipo di kit che si intende creare. In questo caso selezionare "PRE: 01".

3 Premere il pulsante [F2] VOICE, quindi il pulsante [SF1] SELECT (Selezione) per richiamare il display illustrato di seguito.



① INPUT (INGRESSO) o SOURCE (Sorgente)

Quando viene visualizzato "INPUT", la presa di ingresso trigger (pagine 12 e 60) è correntemente selezionata per la modifica ed è possibile sostituirla con quella a cui si desidera assegnare il set di voci. Quando viene visualizzato "SOURCE", la sorgente di ingresso trigger (pagina 61) è correntemente selezionata per la modifica ed è possibile sostituirla con quella a cui si desidera assegnare la voce.

② Categoria del set di voci

I set di timbri preset sono suddivisi nelle categorie riportate di seguito.

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

NOTA

- Il set di voci non include l'assegnazione delle voci utente.

③ Numero del set di voci

È possibile selezionare il numero del set di voci dalla categoria del set di voci sopra selezionata. Nel display INPUT, verrà visualizzato un asterisco (*) quando il set di voci su ciascuna sorgente di ingresso trigger è diverso rispetto al set di voci corrente.

Impostazioni	0 – 127 (0: nessuna assegnazione)
--------------	-----------------------------------

④ [SF5] SOURCE o INPUT

Questo pulsante consente di commutare l'indicazione nell'angolo superiore sinistro tra INPUT (presa di ingresso trigger) e SOURCE (sorgente di ingresso trigger).

⑤ [SF6] Input Lock (Blocco ingresso)

Questo pulsante consente di attivare o disattivare la funzione Input Lock (indicatore "L" nell'angolo destro del display). In genere, è possibile determinare la presa di ingresso trigger o la sorgente di ingresso trigger da modificare percuotendo il pad corrispondente. Se si desidera mantenere la presa o la sorgente di ingresso trigger anche se si percuote un pad, premere questo pulsante per attivare la funzione Input Lock (indicatore "L").

4 Quando viene visualizzato "INPUT" nel tab corrispondente al pulsante [SF5], premere il pulsante [SF5] in modo che "INPUT" venga visualizzato nell'angolo destro del display.

5 Selezionare la presa di ingresso trigger percuotendo il pad corrispondente o spostando il cursore su INPUT e utilizzando il data dial o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

Verrà visualizzata l'illustrazione corrispondente.

6 Spostare il cursore sulla categoria del set di voci, quindi selezionare la categoria desiderata utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

7 Spostare il cursore sul numero del set di voci, quindi selezionare il numero desiderato utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

■ Indicatore [E]

Quando si modifica il valore di un parametro in modalità Drum Kit, nell'angolo superiore sinistro del monitor LCD viene visualizzato l'indicatore [E] (Edit) (Modifica). Ciò indica che il kit di batteria corrente è stato modificato, ma non ancora memorizzato. Per memorizzare lo stato modificato corrente, seguire le istruzioni riportate nella pagina successiva.



Memorizzazione del kit di batteria modificato

Per memorizzare il kit di batteria originale appena creato, seguire le istruzioni riportate di seguito.

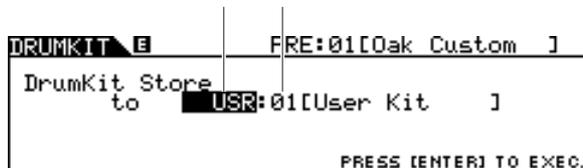
⚠ ATTENZIONE

- Quando l'indicatore [E] viene visualizzato (il che indica che il kit di batteria corrente è stato modificato ma non ancora memorizzato), tutte le modifiche andranno perse se si seleziona un kit di batteria differente. Tenere presente che il kit di batteria può anche essere modificato involontariamente selezionando una song differente. Accertarsi quindi di memorizzare il kit di batteria modificato prima di selezionare un kit di batteria o una song differente.

1 Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Verrà visualizzato il seguente display.

Banco del kit di batteria di destinazione Numero del kit di batteria di destinazione



2 Selezionare la memoria del kit di batteria di destinazione.

Innanzitutto, spostare il cursore sul banco del kit di batteria, quindi selezionare il banco desiderato da "USR" e dall'intervallo compreso tra "EXT-A" ed "EXT-P".

Quando si desidera selezionare un kit di batteria dall'intervallo "EXT-A" ed "EXT-P" assicurarsi di collegare il dispositivo di memorizzazione USB appropriato alla porta USB TO DEVICE.

Spostare quindi il cursore sul numero del kit di batteria e selezionare quello desiderato.

3 Premere di nuovo il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].

4 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di memorizzazione.

⚠ ATTENZIONE

- Non spegnere lo strumento mentre è visualizzato il messaggio "Please keep power on" (Non disattivare l'alimentazione); tutti i dati creati potrebbero andare persi. Utilizzare solo la tensione corretta specificata per il DTXTREME III.

Registrazione delle performance con la batteria in una song

In questa sezione viene illustrato come registrare le proprie performance e come creare song utilizzando le funzioni di registrazione delle song.

Sistema di registrazione

- È possibile eseguire la registrazione con qualsiasi song utente. Non è possibile registrare le proprie performance in preset song.
- Ogni song utente contiene due tracce disponibili per la registrazione. È possibile eseguire la registrazione in una traccia per volta.
- Una song registrata non contiene le registrazioni dei suoni audio della batteria, ma le informazioni sulle performance o i dati precisi relativi al momento e al modo in cui ogni pad è stato percorso, come gli eventi MIDI. Inoltre, è possibile registrare sia i dati MIDI prodotti da una tastiera MIDI esterna collegata al connettore MIDI IN (Ingresso MIDI) che i dati sequencer MIDI ricevuti tramite la porta USB TO HOST (USB-HOST) dal computer.
- I dati della song registrati non sono dati audio ma dati sequencer MIDI, che consentono di modificare liberamente il tempo, il kit di batteria e il suono di batteria durante la riproduzione della song registrata.
- Il tempo e l'indicazione tempo (parametro Beat) possono essere registrati solo come dati di intestazione. Durante la registrazione, non è possibile registrarli, ma il tempo può essere modificato.

Per ulteriori informazioni sulla struttura dei dati della song, vedere a pagina 67.

Metodo di registrazione

Registrazione in tempo reale

In generale, i sequencer MIDI forniscono due metodi di registrazione: registrazione in tempo reale e registrazione per step. Il modulo DTXTREME III fornisce solo la registrazione in tempo reale. Questo metodo consente di registrare i dati delle performance durante la riproduzione e di acquisire tutte le sfumature di una vera performance con la batteria.

Replace (Sostituisci) e Overdub (Sovrainscrizione) (loop)

Quando "replace" viene selezionato come tipo di registrazione nel display REC STANDBY (Attesa registrazione) (richiamato tramite il pulsante [REC] (REGISTRA) in modalità Song), è possibile registrare la propria performance con la batteria su una traccia che non contiene dati. Tenere presente che non è possibile registrare la performance con la batteria su una traccia che contiene dati. Se si desidera sostituire i dati della performance con dati già registrati, utilizzare il job Clear Track (Cancellazione traccia) (pagina 101) o il job Clear Song (Cancellazione song) (pagina 99) prima della registrazione.

Quando "overdub" viene selezionato come tipo di registrazione nel display REC STANDBY (richiamato tramite il pulsante [REC] in modalità Song), viene attivata la registrazione in loop, che consente di aggiungere ulteriori dati della performance a una traccia che già contiene dati. Il primo "lap" nella registrazione in loop viene conservato e ad esso vengono aggiunte le altre parti riprodotte nei lap successivi. Questo metodo consente di costruire frasi complesse.

Registrazione su due tracce e multicanale

Il sequencer incorporato fornisce due tracce di sequenza (Tr1 e Tr2) per ciascuna song che è possibile utilizzare sia per la registrazione che per il playback. Ciascuna traccia può contenere qualsiasi evento di qualsiasi canale MIDI (da 1 a 16). Ne consegue che è possibile collegare una tastiera al connettore MIDI IN del DTXTREME III e (con l'aiuto di un amico che suona la tastiera) registrare le performance sulla tastiera e la riproduzione del kit di batteria in tempo reale su una singola traccia.

Se si unisce il contenuto di entrambe le tracce in un'unica traccia e si svuota l'altra traccia utilizzando il job Mix Track Job (Missaggio traccia) (pagina 100), è possibile registrare i nuovi dati nella traccia vuota separatamente.

Registrazione delle performance con la batteria in una song

1 Selezionare il kit di batteria desiderato in modalità Drum Kit.

2 Premere il pulsante [SONG] per attivare la relativa modalità, quindi premere il pulsante [F1] PLAY per richiamare il display Song Play.



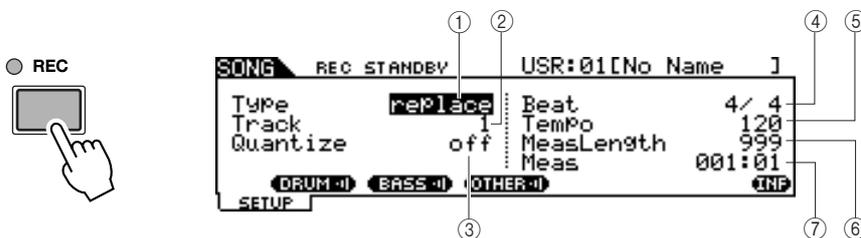
3 Premere il pulsante [F6] KITLOCK in modo che l'indicatore "L" venga visualizzato nella parte superiore destra del display.

Questa operazione è necessaria in quanto la selezione di una song potrebbe determinare la modifica di un kit di batteria.

4 Selezionare una song utente da registrare utilizzando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e il data dial.

Assicurarsi di selezionare una song utente che non contiene dati e non riporta "TR1" e "TR2" nel display.

5 Premere il pulsante [REC] per richiamare il display REC STANDBY.



① Type (tipo di registrazione)

Determina il tipo di registrazione. È possibile selezionare "replay" o "overdub". Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 43.

Impostazioni	replace, overdub
--------------	------------------

② Track (traccia di registrazione)

Determina la traccia da registrare.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

③ Quantize (Quantizzazione)

Determina il valore Record Quantize (Quantizzazione registrazione). Record Quantize consente di allineare automaticamente la temporizzazione delle note durante la registrazione. Quando il cursore viene posizionato sul valore Quantize, l'icona del tipo di nota viene visualizzata nel menu corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile richiamare un elenco di icone del tipo di nota premendo il pulsante [SF6] e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco.

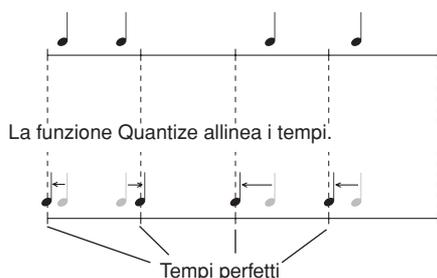
Impostazioni	Quando si seleziona "3/8", "6/8", "9/8", "12/8" o "15/8": off, terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, semiminima, semiminima puntata Quando si seleziona un altro valore: off, terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, terzina di semiminime, semiminima
--------------	--

NOTA

- Quando viene selezionata una preset song, questa operazione potrebbe non essere necessaria in quanto la pressione del pulsante [REC] consente di selezionare una song utente vuota. Se tutte le song utente contengono dati, ovvero se non è presente alcuna song vuota, verrà visualizzato il messaggio "Seq data is not empty" (Dati seq non vuoti), che indica che non è possibile richiamare il display REC STANDBY premendo il pulsante [REC] al punto 5. In questo caso, è necessario seguire le istruzioni al punto 4.

■ Utilizzo della funzione Quantize (esempio)

Le note registrate non sono state suonate in sincronia.



④ Beat (indicazione tempo)

Determina l'indicazione tempo della song.

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

⑤ Tempo

Determina il tempo della song.

Intervallo	030 – 300
------------	-----------

⑥ MeasLength (Lunghezza misura)

Determina la lunghezza della song da registrare.

Intervallo	001 – 999 (varia a seconda dello stato della song utente e della misura di inizio della registrazione)
------------	--

⑦ Meas (Misura)

Determina la misura da cui ha inizio la registrazione.

Impostazioni	001 – 999 (varia a seconda dello stato della song utente)
--------------	---

6 Impostare il parametro Type su "replace" utilizzando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e il data dial.

7 Spostare il cursore su "Track", quindi selezionare una traccia da registrare.

Impostare gli altri parametri in base alle esigenze, come Tempo, Beat (indicazione tempo), Measure (da cui ha inizio la registrazione) e Quantize.

8 Attivare [CLICK ON/OFF] se si desidera utilizzare il suono del clic.

Per informazioni dettagliate sul suono del clic, vedere a pagina 32.

9 Premere il pulsante [▶/■] (Play/Stop) per avviare la registrazione.

10 Non appena la registrazione si arresta automaticamente quando l'ultima misura (specificata dalla lunghezza della misura) viene raggiunta, premere il pulsante [▶/■] (Play/Stop) per ascoltare la song appena registrata.

È possibile arrestare la registrazione in un punto intermedio della song premendo il pulsante [▶/■].

⚠ ATTENZIONE

- Evitare di disattivare l'alimentazione o di scollegare l'adattatore CA durante la registrazione; in caso contrario, i dati registrati andranno persi.

11 Salvare la song registrata su un dispositivo di memorizzazione USB.

⚠ ATTENZIONE

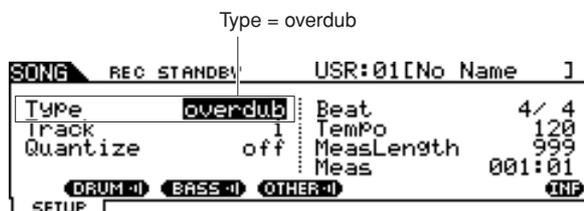
- I dati della song registrata risiedono temporaneamente nella memoria DRAM (pagina 76). Poiché i dati contenuti nella memoria DRAM vanno persi quando si disattiva l'alimentazione, prima di eseguire questa operazione è consigliabile salvare sempre eventuali dati residenti nella memoria DRAM su un dispositivo di memorizzazione USB.

NOTA

- Quando si seleziona una song già registrata, non è possibile impostare la lunghezza della misura su un valore maggiore di quello della song selezionata. Se è necessario impostare una lunghezza della misura maggiore, aggiungere le misure alla song manualmente utilizzando il job Create Measure (Creazione misura) (pagina 102) prima della registrazione.

Registrazione di note aggiuntive su una traccia già registrata (Overdub)

Utilizzare il metodo di registrazione con sovraincisione quando si desidera aggiungere ulteriori dati a una traccia che già ne contiene. La procedura di registrazione con sovraincisione è identica al metodo di registrazione Replace, ad eccezione del fatto che il tipo di registrazione è impostato su "overdub" ed è necessario premere il pulsante [▶/■] (Play/Stop) quando si desidera arrestare la registrazione.



Quando la song raggiunge la fine dell'ultima misura, l'esecuzione riprende automaticamente dall'inizio e nuovi dati vengono aggiunti ai dati precedenti della traccia.

Registrazione durante la riproduzione della preset song

Sebbene la performance con la batteria non possa essere registrata in una preset song, è possibile aggiungere i dati della performance con la batteria a una preset song copiando i dati della preset song in una song utente.

1 Selezionare una song utente vuota (non contenente dati) in modalità Song.

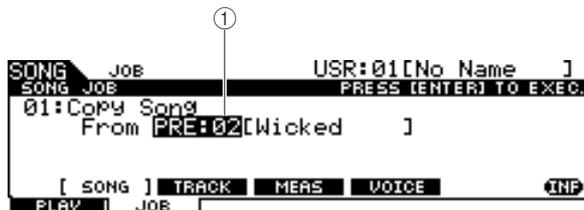
Tenere presente che le indicazioni "TR1" e "TR2" non vengono visualizzate nel display quando viene selezionata una song utente vuota.

2 Premere il pulsante [F2] JOB, quindi il pulsante [SF1] SONG per richiamare il display SONG JOB SELECT (Job selezione song).



3 Spostare il cursore su "01: Copy Song" (Copia song), quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per richiamare il display Copy Song Job (Job copia song).

Questo display consente di copiare la song di origine (specificata nel display corrente) nella song corrente.



① Banco e numero della song

Indica il numero di banco e il nome della song di origine.

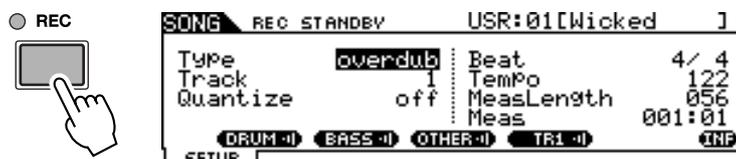
4 Selezionare la preset song desiderata come origine della copia, quindi premere il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione Copy Song, premere il pulsante [DEC/NO].



5 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Copy Song.

6 Premere il pulsante [REC] per richiamare il display REC STANDBY.

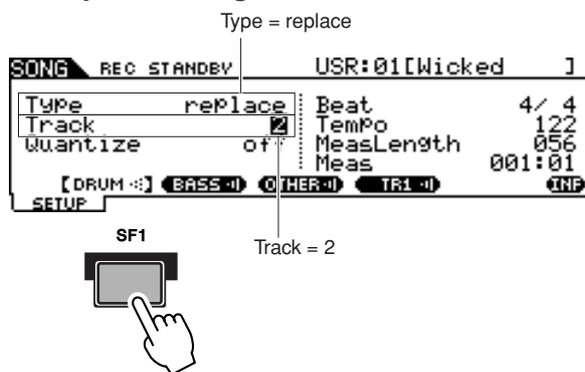


7 Spostare il cursore su "Type", quindi impostare questo parametro su "replace".

8 Spostare il cursore su "Track", quindi impostare questo parametro su "2".

Poiché i dati della preset song vengono registrati solo sulla traccia 1, è possibile registrare la performance con la batteria sulla traccia 2 durante la riproduzione della traccia 1.

9 Premere il pulsante [SF1] DRUM per escludere la parte di batteria dei dati della preset song.



10 Premere il pulsante [▶/■] (Play/Stop) per avviare la registrazione.

11 Non appena la registrazione si arresta automaticamente quando l'ultima misura viene raggiunta, premere il pulsante [▶/■] (Play/Stop) per ascoltare la song appena registrata.

È possibile arrestare la registrazione in un punto intermedio della song premendo il pulsante [▶/■].

ATTENZIONE

- Evitare di disattivare l'alimentazione o di scollegare l'adattatore CA durante la registrazione; in caso contrario, i dati registrati andranno persi.

12 Salvare la song registrata su un dispositivo di memorizzazione USB.

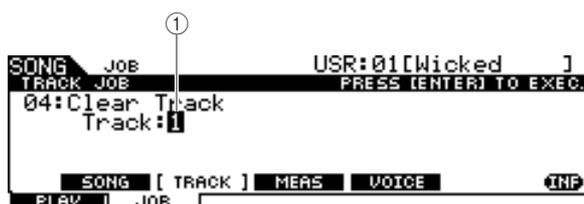
Nuova registrazione di una traccia dopo la cancellazione

Prima di eseguire di nuovo la registrazione, utilizzare la procedura riportata di seguito per cancellare i dati registrati in precedenza nella traccia.

- 1** Dopo aver selezionato la song utente di cui eseguire una nuova registrazione, premere il pulsante [F2] JOB, quindi il pulsante [SF2] TRACK in modalità Song per richiamare il display TRACK JOB SELECT.



- 2** Spostare il cursore su "04: Clear Track" (Cancellazione traccia), quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per richiamare il display Clear Track Job.



① Track

Indica la traccia da cancellare.

- 3** Selezionare una traccia da cancellare.

Se i dati della preset song sono stati copiati nella song utente e la performance con la batteria è stata registrata nella traccia 2, selezionare "2".

- 4** Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione Clear Track, premere il pulsante [DEC/NO].



- 5** Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Clear Track.

I dati registrati nella traccia specificata verranno cancellati.

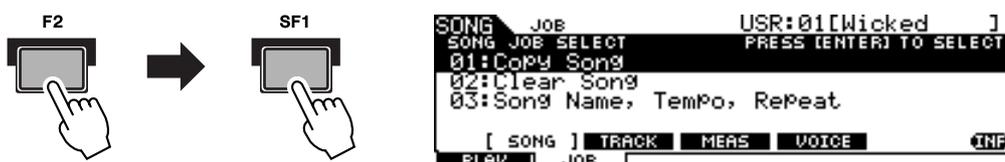
- 6** Registrare di nuovo la performance con la batteria nella traccia cancellata.

Seguire le istruzioni a pagina 44.

Assegnazione di un nome a una song utente

È possibile assegnare un nome originale a una song utente.

- Una volta selezionata la song utente desiderata, premere il pulsante [F2] JOB seguito dal pulsante [SF1] SONG in modalità Song per richiamare il display SONG JOB SELECT.



- Spostare il cursore su "03: Song Name, Tempo, Repeat" quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per richiamare il display Job.



① Name

Determina il nome della song, che può contenere un massimo di 10 caratteri.

Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

② [SF6] LIST (ELENCO)

Quando il cursore viene posizionato su Name, nella parte inferiore destra del display viene visualizzata l'icona [LIST] a indicare che è possibile richiamare il display Character List (Elenco dei caratteri) tenendo premuto il pulsante [SF6]. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 15.

- Immettere il nome della song seguendo le istruzioni a pagina 15.

È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] LIST e selezionare il carattere desiderato dall'elenco.

Utilizzo della funzione Groove Check (Controllo groove)

Un'altra funzione molto utile del DTXTREME III è la funzione Groove Check. Quando si suona seguendo una song o il clic, la funzione Groove Check confronta la temporizzazione del musicista con il playback della song o del click e consente di controllare la precisione dell'esecuzione. La funzione Rhythm Gate correlata, in base alla quale il suono viene annullato se la temporizzazione è disattivata, rappresenta la soluzione ottimale per migliorare la tecnica.

NOTA

- La funzione Groove Check può essere utilizzata solo durante il playback della song o del clic ed esclusivamente dal display Groove Check richiamato tramite [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF1] G.CHECK, mentre la funzione Rhythm Gate (Gate ritmo) può essere utilizzata solo durante il playback della song o del clic ed esclusivamente dal display Rhythm Gate richiamato tramite [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF2] R.GATE.

Impostazione della temporizzazione del controllo

In questa sezione viene descritto come specificare il note timing a cui vengono applicate le funzioni Groove Check e Rhythm Gate.

1 Premere il pulsante [CLICK] per accedere alla relativa modalità.

2 Premere il pulsante [F4] GROOVE, quindi il pulsante [SF3] SETTING (Impostazione).



① Note

Determina il note timing a cui vengono applicate le funzioni Groove Check e Rhythm Gate.

Impostazioni	Quando si seleziona "3/8", "6/8", "9/8", "12/8" o "15/8": semibreve, semiminima puntata, croma, semicroma Quando si seleziona un altro valore: semibreve, semiminima, croma, semicroma, terzina di crome
---------------------	--

② Swing

Questo parametro è disponibile solo quando la terzina di crome viene selezionata nel parametro Note. Questo parametro consente di impostare come corretta la temporizzazione della terza nota della terzina. In altre parole, determina in che modo il proprio senso di swing verrà valutato con Groove Check.

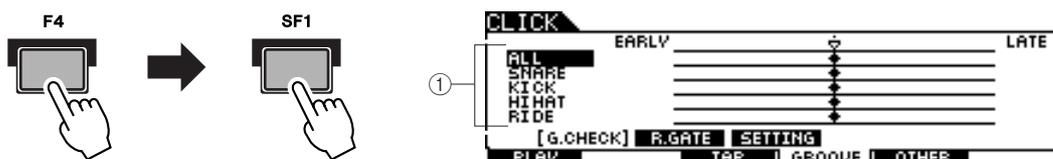
Intervallo	-39 – 0 – +39 0 (standard): si presume che la temporizzazione corretta sia esattamente in corrispondenza della terza nota della terzina. -39 (valore minimo): si presume che la temporizzazione corretta sia vicina alla terza nota con una risoluzione di semicroma. +39 (valore massimo): si presume che la temporizzazione corretta sia vicina alla quarta nota con una risoluzione di semicroma.
-------------------	---



- 3** Spostare il cursore sul parametro Note utilizzando i pulsanti cursore, quindi selezionare il tipo di nota desiderato utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].
- 4** Se la terzina di crome viene selezionata al punto 3, spostare il cursore sul parametro Swing, quindi selezionare il valore desiderato.

Utilizzo di Groove Check

- 1** Selezionare la song desiderata (se si sta utilizzando una song).
- 2** Premere il pulsante [CLICK] per attivare la relativa modalità, quindi impostare i parametri Note e Swing seguendo le istruzioni riportate a pagina 50.
- 3** Premere il pulsante [F4] GROOVE, quindi il pulsante [SF1] G.CHECK per richiamare il display Groove Check.



① Ingresso trigger 1 – 5

In questa schermata è possibile impostare i pad (segnali ricevuti tramite le prese di ingresso trigger) che verranno monitorati da Groove Check. È possibile selezionare uno o tutti i pad ed è possibile monitorare contemporaneamente un massimo di cinque pad differenti.

L'indicazione "ALL" (TUTTO) mostra il risultato di tutti i suoni (provenienti da tutti i pad). L'indicazione "NO ASGN" (NESSUNA ASSEGNAZIONE) indica che non è selezionato alcun pad. Le linee in cui vengono visualizzati altri valori indicano il risultato del segnale ricevuto tramite la presa di ingresso trigger corrispondente.

Impostazioni | NO ASGN, SNARE ... PAD15, ALL

- 4** Spostare il cursore sull'ingresso trigger, quindi selezionare quello desiderato.
- 5** Una volta completata l'impostazione, avviare il suono del clic o la song selezionata, quindi riprodurre i pad batteria durante il playback.

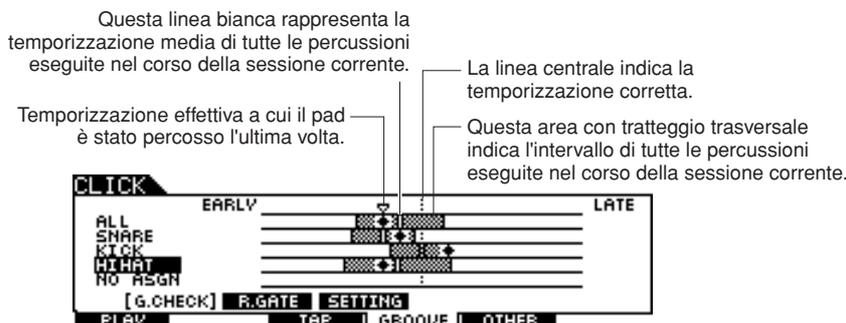
La funzione Groove Check viene avviata non appena si percuote il pad batteria. Il risultato per ciascuna percussione (precisione dei tempi dei colpi) viene mostrato sul display in tempo reale.

- 6** Arrestare il playback, quindi verificare il risultato della funzione Groove Check.

Per informazioni dettagliate sulle indicazioni del display Groove Check, vedere di seguito.

■ Risultati di Groove Check

Sul display Groove Check è possibile visualizzare il risultato del controllo e verificare il livello di precisione della temporizzazione in tempo reale. Se la linea centrale rappresenta la temporizzazione corretta, le percussioni indicate a sinistra vengono eseguite in anticipo, mentre le percussioni a destra vengono eseguite in ritardo. Per informazioni su ciascuna indicazione, vedere di seguito.



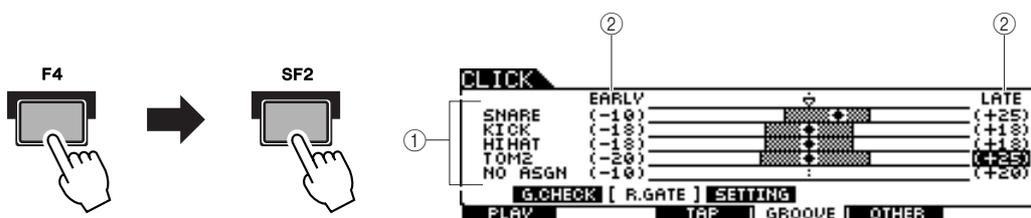
NOTA

- L'intervallo tra l'estremità sinistra (posizione EARLY) (In anticipo) e l'estremità destra (posizione LATE) (In ritardo) è equivalente alla lunghezza di una semicroma.

Utilizzo della funzione Rhythm Gate

La funzione Rhythm Gate consente di controllare la precisione dei tempi dei colpi in modo più preciso e accurato. Il suono viene prodotto quando si esegue la percussione alla temporizzazione corretta (consentita), che è possibile specificare in precedenza.

- 1 Selezionare la song desiderata (se si sta utilizzando una song).
- 2 Premere il pulsante [CLICK] per attivare la relativa modalità, quindi impostare i parametri Note e Swing seguendo le istruzioni riportate a pagina 50.
- 3 Premere il pulsante [F4] GROOVE, quindi il pulsante [SF2] R.GATE per richiamare il display Rhythm Gate.



① Ingresso trigger 1 – 5

In questa schermata è possibile impostare i pad (segnali ricevuti tramite le prese di ingresso trigger) che verranno monitorati da Rhythm Gate. È possibile selezionare uno o tutti i pad ed è possibile monitorare contemporaneamente un massimo di cinque pad differenti.

L'indicazione "ALL" mostra il risultato di tutti i suoni (provenienti da tutti i pad). L'indicazione "NO ASGN" indica che non è selezionato alcun pad. Le linee in cui vengono visualizzati altri valori indicano il risultato del segnale ricevuto tramite la presa di ingresso trigger corrispondente.

Impostazioni | NO ASGN, SNARE ... PAD15, ALL

② Intervallo della funzione Rhythm Gate

Il grafico a barre con tratteggio trasversale che indica l'intervallo dei tempi dei colpi (considerato da Rhythm Gate come corretto) viene specificato impostando i valori EARLY e LATE per ciascun ingresso trigger. Da questo display, il suono del pad viene prodotto solo quando si percuote il pad entro questo intervallo di temporizzazione.

Intervallo | -59 – +59

NOTA

- Questo parametro può essere impostato su 1/120 di una semicroma. La distanza tra il bordo sinistro e il bordo destro del display è equivalente alla lunghezza di una semicroma.

4 Spostare il cursore sull'ingresso trigger, quindi selezionare quello desiderato.

Quando "ALL" è selezionato per una linea, non è possibile utilizzare altre linee.



5 Spostare il cursore sulla colonna EARLY o LATE, quindi impostare l'intervallo consentito utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

In base al valore impostato, l'intervallo della funzione Rhythm Gate (barra con tratteggio trasversale) si allarga o si restringe.

6 Una volta completata l'impostazione, avviare il suono del clic o la song selezionata, quindi riprodurre i pad batteria durante il playback.

La funzione Rhythm Gate viene avviata non appena si percuote il pad batteria.

Il risultato per ciascuna percussione (precisione dei tempi dei colpi) viene mostrato sul display in tempo reale.

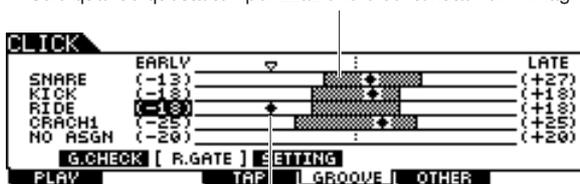
7 Arrestare il playback, quindi verificare il risultato della funzione Rhythm Gate.

Per informazioni dettagliate sulle indicazioni del display Rhythm Gate, vedere di seguito.

■ Risultati della funzione Rhythm Gate

Sul display Rhythm Gate è possibile visualizzare il risultato del controllo e verificare il livello di precisione della temporizzazione in tempo reale. Se la linea centrale rappresenta la temporizzazione corretta, le percussioni indicate a sinistra vengono eseguite in anticipo, mentre le percussioni a destra vengono eseguite in ritardo. Per informazioni su ciascuna indicazione, vedere di seguito.

Indica la temporizzazione effettiva a cui il pad viene percosso. Il suono viene prodotto solo quando questa temporizzazione è contenuta nell'immagine della barra.



Questa barra indica l'intervallo consentito (l'intervallo di temporizzazione entro cui viene prodotto il suono) ed è diversa dall'immagine della barra riportata sul display Groove Check e indica l'intervallo di temporizzazione di tutte le percussioni effettive.

Salvataggio dei dati creati su un dispositivo di memorizzazione USB

La modalità File mette a disposizione gli strumenti necessari per il trasferimento dei dati tra lo strumento e il dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE. In questa sezione viene descritto come salvare tutti i dati, tra cui kit di batteria, suono di batteria, song, impostazione del trigger e così via, su un dispositivo di memorizzazione USB in un singolo file e caricarli dal dispositivo nello strumento.

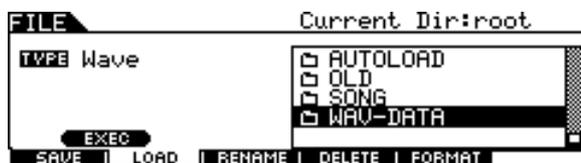
NOTA

- Per ulteriori informazioni sui dispositivi di memorizzazione USB, vedere a pagina 21.

Selezione di file/cartelle

Le illustrazioni e le istruzioni riportate di seguito mostrano come selezionare i file e le cartelle sui dispositivi USB in modalità File.

Selezionare il tipo di file (pagina 113) dalla colonna TYPE, quindi premere il pulsante cursore [>] per spostare il cursore sulla casella File/Directory nella sezione destra del display.



Per tornare al livello immediatamente superiore, premere il pulsante [EXIT].



Per accedere al livello immediatamente inferiore, evidenziare la cartella desiderata e premere il pulsante [ENTER/STORE].



Selezionare la directory o il file utilizzando i pulsanti [INC/DEC], [DEC/NO], i pulsanti cursore [^]/[v] e il data dial.

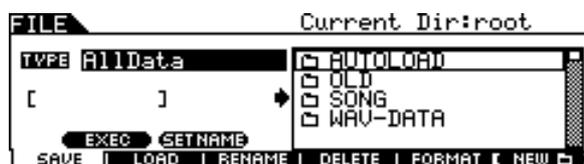
Salvataggio dei dati creati su un dispositivo di memorizzazione USB

L'operazione di salvataggio può essere eseguita in vari modi, ad esempio mediante il salvataggio di tutti i dati in un singolo file o il salvataggio di un tipo specifico di dati (ad esempio solo kit di batteria) in un singolo file. In questa sezione vengono fornite istruzioni per il salvataggio di tutti i dati creati in ciascuna modalità del modulo DTXTREME III su un dispositivo di memorizzazione USB in un singolo file.

Dopo aver collegato il dispositivo di memorizzazione USB, seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 Per accedere alla modalità File, premere il pulsante [FILE].

2 Per richiamare la schermata Save, premere il pulsante [F1] SAVE.



3 Spostare il cursore sul parametro TYPE, quindi impostare il tipo di File su "AllData" utilizzando il data dial o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

4 Spostare il cursore sulla posizione per l'immissione del nome del file, quindi immettere un nome di file.

Per le istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, vedere a pagina 15 nella sezione relativa alle operazioni di base. Per semplificare l'immissione del nome, è possibile richiamare l'elenco dei caratteri appropriato premendo il pulsante [SF6].

5 Premere il pulsante cursore [>] per spostare il cursore sulla casella di selezione di file/directory, quindi selezionare una directory di destinazione.

Questa operazione è necessaria se si è creata una directory come destinazione nel dispositivo di memorizzazione USB. Non è invece necessario se si desidera salvare il file nella directory radice.

6 Premere il pulsante [SF1] EXEC per eseguire l'operazione di salvataggio.

Se si sta per sovrascrivere un file esistente, verrà richiesta una conferma per l'operazione. Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di salvataggio e sovrascrivere il file esistente oppure premere il pulsante [DEC/NO] per annullare l'operazione, quindi immettere di nuovo il nome del file.

Dopo aver salvato i dati, viene visualizzato il messaggio "Completed" (Operazione completata) e si ritorna al display originale.

ATTENZIONE

Durante il salvataggio dei dati, osservare le seguenti precauzioni:

- Non rimuovere o espellere il supporto dal dispositivo (memorizzazione USB).
- Non scollegare i dispositivi.
- Non disattivare l'alimentazione del modulo DTXTREME III o dei relativi dispositivi.

NOTA

- Se si desidera richiamare una sottodirectory, spostare il cursore sulla directory desiderata e premere il pulsante [ENTER/STORE].

Caricamento di un file salvato in un dispositivo di memorizzazione USB

In questa sezione vengono fornite istruzioni per il caricamento di un file salvato in un dispositivo di memorizzazione USB come file "AllData".

ATTENZIONE

- Il caricamento di un file (estensione: T3A) nel DTXTREME III determina automaticamente la cancellazione e la sostituzione di tutti i dati esistenti nella memoria utente. Assicurarsi di salvare i dati importanti su un dispositivo di memorizzazione USB prima di eseguire eventuali operazioni di caricamento.

1 Per accedere alla modalità File, premere il pulsante [FILE].

2 Per richiamare la schermata Load, premere il pulsante [F2] LOAD.



3 Spostare il cursore sul parametro TYPE, quindi impostare il tipo di File su "AllData" utilizzando il data dial o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

4 Premere il pulsante cursore [>] per spostare il cursore sulla casella di selezione di file/directory, quindi selezionare il file che si desidera caricare.

Se il file viene salvato in una directory, selezionare la directory contenente il file desiderato, quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per individuare il file desiderato.

5 Premere il pulsante [SF1] EXEC per eseguire l'operazione di caricamento.

Dopo il caricamento dei dati, sul display appare il messaggio "Completed" e si ritorna alla schermata originale.

ATTENZIONE

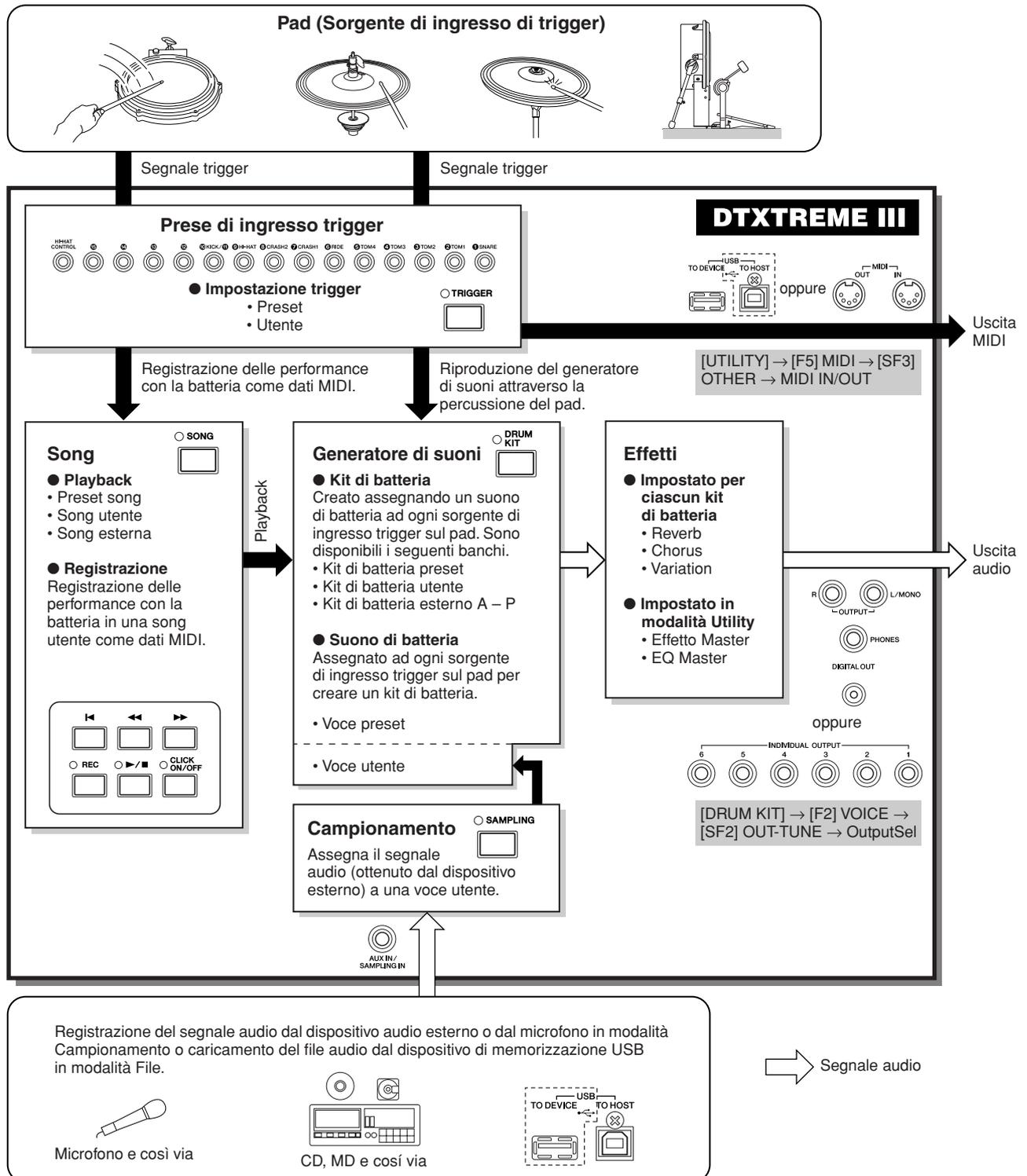
Durante il caricamento dei dati, osservare le seguenti precauzioni:

- Non rimuovere o espellere il supporto dal dispositivo (memorizzazione USB).
- Non scollegare i dispositivi.
- Non disattivare l'alimentazione del modulo DTXTREME III o dei relativi dispositivi.

Struttura di base del modulo DTXTREME III

In questa sezione viene descritta la struttura interna del modulo DTXTREME III al fine di sfruttare al meglio le comode e avanzate funzioni di questo strumento. Si consiglia di leggere questa parte per capire in che modo i segnali trigger vengono generati e trasferiti nel DTXTREME III quando si percuotono i pad e in che modo viene prodotto il suono.

I blocchi funzionali



Pad (Sorgenti di ingresso trigger) e segnali trigger

Percuotendo il pad si produce un segnale trigger che include informazioni sulla pressione esercitata e sulla sezione percossa. Il segnale viene trasmesso attraverso il cavo e la presa di ingresso trigger (pagine 12 e 60) all'unità DTXTREME III. Il suono della batteria corrispondente viene generato nel Blocco del generatore di suoni da questo segnale trigger. Un segnale trigger genera un suono di batteria quando viene impostato il pad per eseguire un solo suono alla volta. Un pad genera uno o più tipi di segnale trigger in base al modello di pad, alla sezione percossa, alla modalità di percussione del pad e alle relative impostazioni specifiche. Il pad che produce il segnale trigger può essere anche indicato come "Sorgente di ingresso trigger".

■ Pad mono che producono un solo tipo di segnale trigger

I pad mono come il pad batteria TP65 e il pad piatti PCY65 possono produrre e trasmettere un solo tipo di segnale trigger al modulo DTXTREME III a prescindere dalla sezione percossa.

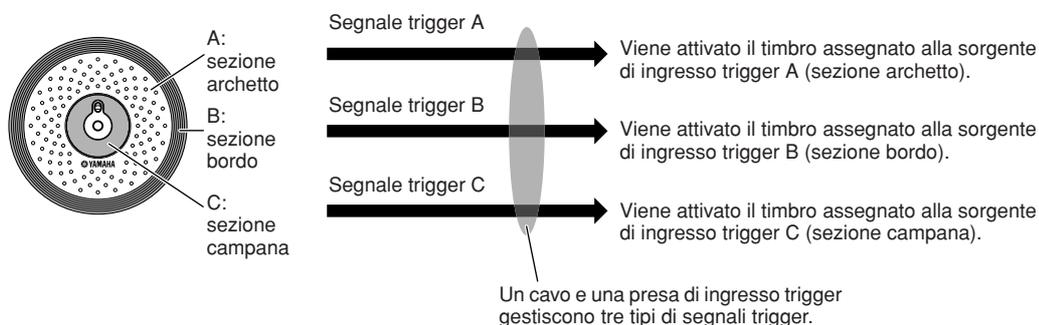
■ Pad a 2/3 zone che producono più tipi di segnale trigger

Il PCY65S genera due tipi diversi di segnali trigger e il PCY155 genera tre tipi diversi di segnali trigger a seconda della sezione di pad percossa, mentre il PCY65 genera un solo tipo di segnale trigger indipendentemente dalla sezione percossa.

I pad che generano più tipi di segnale trigger a seconda della sezione percossa sono in genere di due tipi diversi: pad a 2 o a 3 zone. Il PCY155 illustrato di seguito come esempio può generare tre tipi di segnale trigger dalle sezioni pad, bordo e campana, ognuna delle quali è una sorgente di ingresso trigger distinta.

Le tre sorgenti di ingresso trigger sul pad piatti e i segnali trigger corrispondenti

Esempio: PCY155



NOTA

- Il jack KICK è un jack mono e non è in grado di gestire più segnali trigger anche quando è collegato a un pad a 2 o a 3 zone.

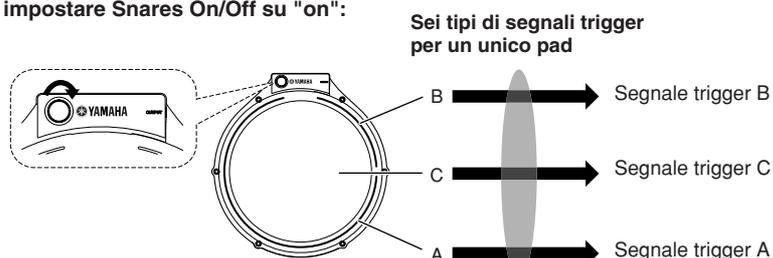
■ Controller del pad che generano tipi diversi di segnali trigger in base alle impostazioni

È possibile anche generare tipi diversi di segnale trigger utilizzando il controller di un pad batteria. Quando un pad rullante a 3 zone (ad esempio TP120SD) dotato di un controller del pad è connesso al jack SNARE e il parametro relativo al tipo di controller pad è impostato su "snares" nel display richiamato con [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PADCTRL, il TP120SD è in grado di generare due tipi diversi di segnale trigger in base allo stato attivo/disattivo delle impostazioni di rapidità del suono, gestite dal controller del pad. Mettendo insieme questi due tipi con i tre tipi generati in base alla zona specifica percossa, con il TP120SD è possibile generare un totale di sei tipi diversi di segnali trigger. Per dettagli, vedere di seguito.

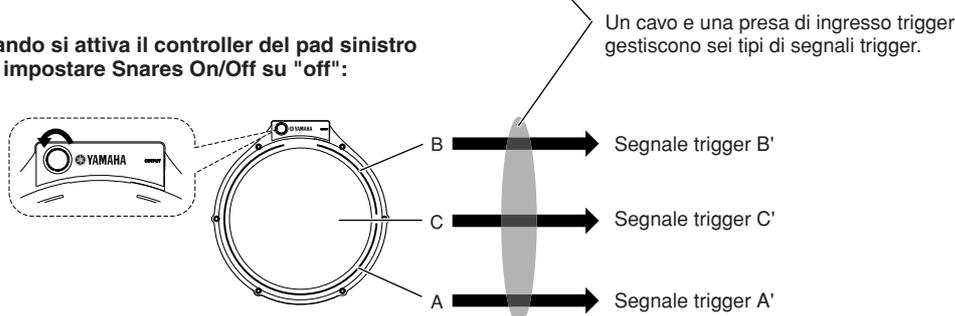
Sei tipi di segnali trigger generati utilizzando un pad a 3 zone e attivando/disattivando le impostazioni Snappy (Rapidità del suono).

Esempio: TP120SD

- Quando si attiva il controller del pad destro per impostare Snares On/Off su "on":



- Quando si attiva il controller del pad sinistro per impostare Snares On/Off su "off":



■ Controller Charleston che generano tipi diversi di segnali trigger in base alla pressione esercitata

I pad piatti charleston (ad esempio RHH135, pad a 2 zone) possono generare vari tipi di segnale trigger secondo l'intensità della percussione esercitata sul controller charleston (ad esempio, HH65 collegato al RHH135) oltre ai due tipi diversi di segnali generati in base alla sezione del pad percossa.

Generazione di segnali trigger da una batteria acustica

È possibile ottenere dei segnali trigger da una batteria acustica o uno strumento a percussione simile installando un drum trigger adeguato (ad esempio, DT10 o DT20). In questo modo è possibile ottenere suoni sul modulo DXTREME III suonando la batteria acustica o un altro strumento a percussione.

Impostazione trigger

Il modulo DTXTREME III fornisce parametri di impostazione trigger per ottenere una gestione ottimale dei segnali trigger trasmessi dai pad e per assicurare che vengano prodotti i suoni previsti. I parametri di impostazione trigger comprendono la sensibilità (che determina in che modo il modulo DTXTREME III risponde al segnale trigger) e impostazioni per evitare problemi quali doppio trigger (due suoni riprodotti contemporaneamente) e interferenze (segnali di ingresso misti tra i jack). Con il modulo DTXTREME III è possibile creare fino a cinque impostazioni originali come impostazioni trigger utente oltre a 7 impostazioni trigger preset.

Pad e presa di ingresso trigger

Come descritto sopra, alcuni pad sono dotati di più sorgenti di ingresso trigger, ognuna delle quali è in grado di generare il proprio segnale trigger. Tuttavia, in base al jack a cui è collegato il pad, alcuni segnali trigger non possono essere trasmessi al modulo DTXTREME III. Per evitare perdite di segnali trigger, fare riferimento all'elenco riportato di seguito per il collegamento dei pad ai jack sul pannello posteriore del DTXTREME III.

Pad		Prese di ingresso trigger del modulo DTXTREME III				
Modello	Nome prodotto	(1) SNARE (2) TOM1 (3) TOM2 (4) TOM3 (5) TOM4 Compatibile con pad a due/tre zone e con i controller del pad	(6) RIDE (7) CRASH 1 (8) CRASH 2 Compatibile con pad a due/tre zone, ma non compatibile con i controller del pad	(9) HI-HAT Compatibile con pad a due/tre zone, ma non compatibile con i controller del pad	(10) KICK/(11) Non compatibile con pad a due/tre zone	(12) (13) (14) (15) Compatibile con pad a due/tre zone, ma non compatibile con i controller del pad
TP65	Pad Tom	△	(△)	(△)	(△)	△
TP65S	Pad Tom	⊙	(⊙)	⊙	(△)	⊙
TP100	Pad Tom	⊙	(⊙)	(⊙)	(△)	⊙
TP120SD	Pad snare	⊙	(⊙)	(⊙)	(△)	⊙
RHH130	Pad charleston	(○)	(○)	○	(△)	(○)
RHH135	Pad charleston	(○)	(○)	○	(△)	(○)
PCY65	Pad piatti	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY65S	Pad piatti	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130	Pad piatti	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY130S	Pad piatti	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130SC	Pad piatti	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY135	Pad piatti	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY150S	Pad piatti	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY155	Pad piatti	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
KP65	Pad kick	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125	Pad kick	(△)	(△)	(△)	△	(△)
DT10	Drum trigger	△	△	△	△	△
DT20	Drum trigger	△	△	△	△	△

⊙ Indica che il modello di pad corrispondente è compatibile con i pad a tre zone.

Nel caso del modello TP, vengono riconosciuti tre tipi di segnali trigger (due sezioni rim e la sezione centrale).

Nel caso del modello PCY, vengono riconosciuti tre tipi di segnali trigger (le sezioni archetto, bordo e campana).

○ Indica che il modello di pad corrispondente è compatibile con i pad a due zone.

Nel caso del modello RHH, vengono riconosciuti due tipi di segnali trigger (le sezioni archetto e bordo).

Nel caso del modello PCY, vengono riconosciuti tre tipi di segnali trigger (le sezioni archetto e bordo).

△ Indica le funzioni del pad corrispondente come pad mono.

() Indica che il pad corrispondente può essere collegato al relativo jack anche se i dati preset come quelli del kit di batteria e del suono di batteria non rientrano in questo caso.

Sorgenti di ingresso trigger

In generale per "Sorgente di ingresso trigger" si intende l'intero pad, la sezione specifica percossa e la modalità di percussione del pad come sorgente del segnale trigger. Una sorgente trigger genera un solo tipo di segnale trigger. In base al modello, in un pad sono presenti fino a sei sorgenti di ingresso trigger. È possibile assegnare un suono di batteria ad ogni sorgente di ingresso trigger sul modulo DXTREME III seguendo le istruzioni a pagina 79. Fare riferimento all'elenco riportato di seguito per assegnare un suono di batteria.

■ Elenco sorgenti di ingresso trigger

Sorgente trigger		Presa di ingresso trigger	Modalità di generazione del segnale trigger
Indicazione LCD	Nome completo		
snareHd	Snare Head	(1) SNARE	Percussione della sezione centrale del pad rullante (ad esempio, TP120SD).
snareOp	Snare Open Rim	(1) SNARE	Percussione della sezione colpo rim aperto del pad rullante (ad esempio, TP120SD).
snareCl	Snare Closed Rim	(1) SNARE	Percussione della sezione colpo rim chiuso sul pad rullante (ad esempio, TP120SD).
snrHdOff	Snare Head Off	(1) SNARE	Percussione della sezione centrale del pad rullante (ad esempio, TP120SD) quando le impostazioni di rapidità del suono (parametro SnaresOn/Off) sono disattivate.
snrOpOff	Snare Open Rim Off	(1) SNARE	Percussione della sezione colpo rim aperto del pad rullante (ad esempio, TP120SD) quando le impostazioni di rapidità del suono (parametro SnaresOn/Off) sono disattivate.
snrClOff	Snare Closed Rim Off	(1) SNARE	Percussione della sezione colpo rim chiuso sul pad rullante (ad esempio, TP120SD) quando le impostazioni di rapidità del suono (parametro SnaresOn/Off) sono disattivate.
tom1Hd	Tom 1 Head	(2) TOM1	Percussione della sezione centrale del pad tom (ad esempio, TP100).
tom1Rm1	Tom 1 Rim 1	(2) TOM1	Percussione della sezione rim 1 del pad tom (ad esempio, TP100).
tom1Rm2	Tom 1 Rim 2	(2) TOM1	Percussione della sezione rim 2 del pad tom (ad esempio, TP100).
:	:	:	:
tom4Hd	Tom 4 Head	(5) TOM4	Percussione della sezione centrale del pad tom (ad esempio, TP100).
tom4Rm1	Tom 4 Rim 1	(5) TOM4	Percussione della sezione rim 1 del pad tom (ad esempio, TP100).
tom4Rm2	Tom 4 Rim 2	(5) TOM4	Percussione della sezione rim 2 del pad tom (ad esempio, TP100).
rideBw	Ride Cymbal Bow	(6) RIDE	Percussione della sezione archetto del pad piatti.
rideEg	Ride Cymbal Edge	(6) RIDE	Percussione della sezione bordo del pad piatti.
rideCp	Ride Cymbal Cup	(6) RIDE	Percussione della sezione campana del pad piatti.
crash1Bw	Crash Cymbal 1 Bow	(7) CRASH1	Percussione della sezione archetto del pad piatti.
crash1Eg	Crash Cymbal 1 Edge	(7) CRASH1	Percussione della sezione bordo del pad piatti.
crash1Cp	Crash Cymbal 1 Cup	(7) CRASH1	Percussione della sezione campana del pad piatti.
crash2Bw	Crash Cymbal 2 Bow	(8) CRASH2	Percussione della sezione archetto del pad piatti.
crash2Eg	Crash Cymbal 2 Edge	(8) CRASH2	Percussione della sezione bordo del pad piatti.
crash2Cp	Crash Cymbal 2 Cup	(8) CRASH2	Percussione della sezione campana del pad piatti.
hhBwOp	Hi-Hat Cymbal Open	(9) HI-HAT	Percussione della sezione archetto del pad piatti quando non è chiusa dal controller charleston.
hhEgOp	Hi-Hat Cymbal Edge Open	(9) HI-HAT	Percussione della sezione bordo del pad piatti quando non è chiusa dal controller charleston.
hhBwCl	Hi-Hat Cymbal Close	(9) HI-HAT	Percussione della sezione archetto del pad piatti quando è chiusa dal controller charleston.
hhEgCl	Hi-Hat Cymbal Edge Close	(9) HI-HAT	Percussione della sezione bordo del pad piatti quando è chiusa dal controller charleston.
hhFtCl	Hi-Hat Cymbal Foot Close	(9) HI-HAT	Percussione tenendo premuto il controller charleston tramite pedale.
hhSplsh	Hi-Hat Cymbal Foot Splash	(9) HI-HAT	Percussione e rilascio immediato del controller charleston.
kick	Kick	(10) KICK	Pressione del pad kick tramite pedale.
pad11	Pad 11	(11) PAD11	Percussione del pad snare o del pad tom.
pad12Hd	Pad 12 Head	(12) PAD12	Percussione della sezione centrale del pad tom (ad esempio, TP100).
pad12Rm1	Pad 12 Rim 1	(12) PAD12	Percussione della sezione rim 1 del pad tom (ad esempio, TP100).
pad12Rm2	Pad 12 Rim 2	(12) PAD12	Percussione della sezione rim 2 del pad tom (ad esempio, TP100).
:	:	:	:
pad15Hd	Pad 15 Head	(12) PAD15	Percussione della sezione centrale del pad tom (ad esempio, TP100).
pad15Rm1	Pad 15 Rim 1	(12) PAD15	Percussione della sezione rim 1 del pad tom (ad esempio, TP100).
pad15Rm2	Pad 15 Rim 2	(12) PAD15	Percussione della sezione rim 2 del pad tom (ad esempio, TP100).

Blocco del generatore di suoni (kit di batteria e suoni di batteria)

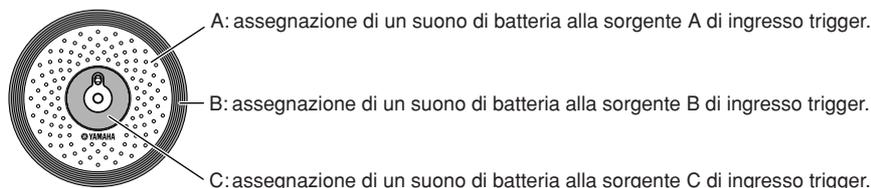
Il blocco del generatore di suoni è la sezione del DTXTREME III che riproduce il suono di batteria assegnato alla sorgente di ingresso trigger che trasmette il segnale trigger. Assegnando ogni suono di batteria a ciascuna sorgente di ingresso trigger si crea un kit di batteria. Nel modulo DTXTREME III sono inclusi 50 kit di batteria preset. I kit di batteria possono essere modificati o creati quando necessario, e memorizzati per un massimo di 50 posizioni di kit batteria utente nella memoria interna oppure per un massimo di 1584 kit di batteria esterni (16 banchi x 99 kit = 1584 kit) in un dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato al connettore USB TO DEVICE (USB-DISPOSITIVO).

Il modulo DTXTREME III rappresenta una sorgente audio globale grazie ai kit di batteria preset integrati; ad ogni modo, sarà possibile sfruttare al meglio questo strumento se si conosce bene la struttura interna e si creano kit di batteria originali personali.

■ Suoni di batteria assegnati a ciascuna sorgente di ingresso trigger

È possibile creare un kit di batteria personalizzato assegnando il suono di batteria preferito a ciascuna sorgente di ingresso trigger proveniente dal pad. Per le istruzioni, vedere a pagina 61.

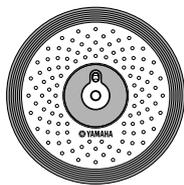
Assegnazione di un suono di batteria a ciascuna sorgente di ingresso trigger



■ Comoda assegnazione di set di voci a ciascuna presa di ingresso trigger

L'assegnazione dei suoni di batteria a ciascuna sorgente di ingresso trigger può richiedere molto tempo e diventare un compito noioso e difficile. Questo è il motivo per cui nel DTXTREME III è disponibile il parametro Voice Set (Set di voci). Selezionando semplicemente un valore del parametro Voice Set, è possibile assegnare i suoni di batteria a tutte le sorgenti di ingresso trigger corrispondenti alle relative prese di ingresso trigger. Per le istruzioni, vedere a pagina 79.

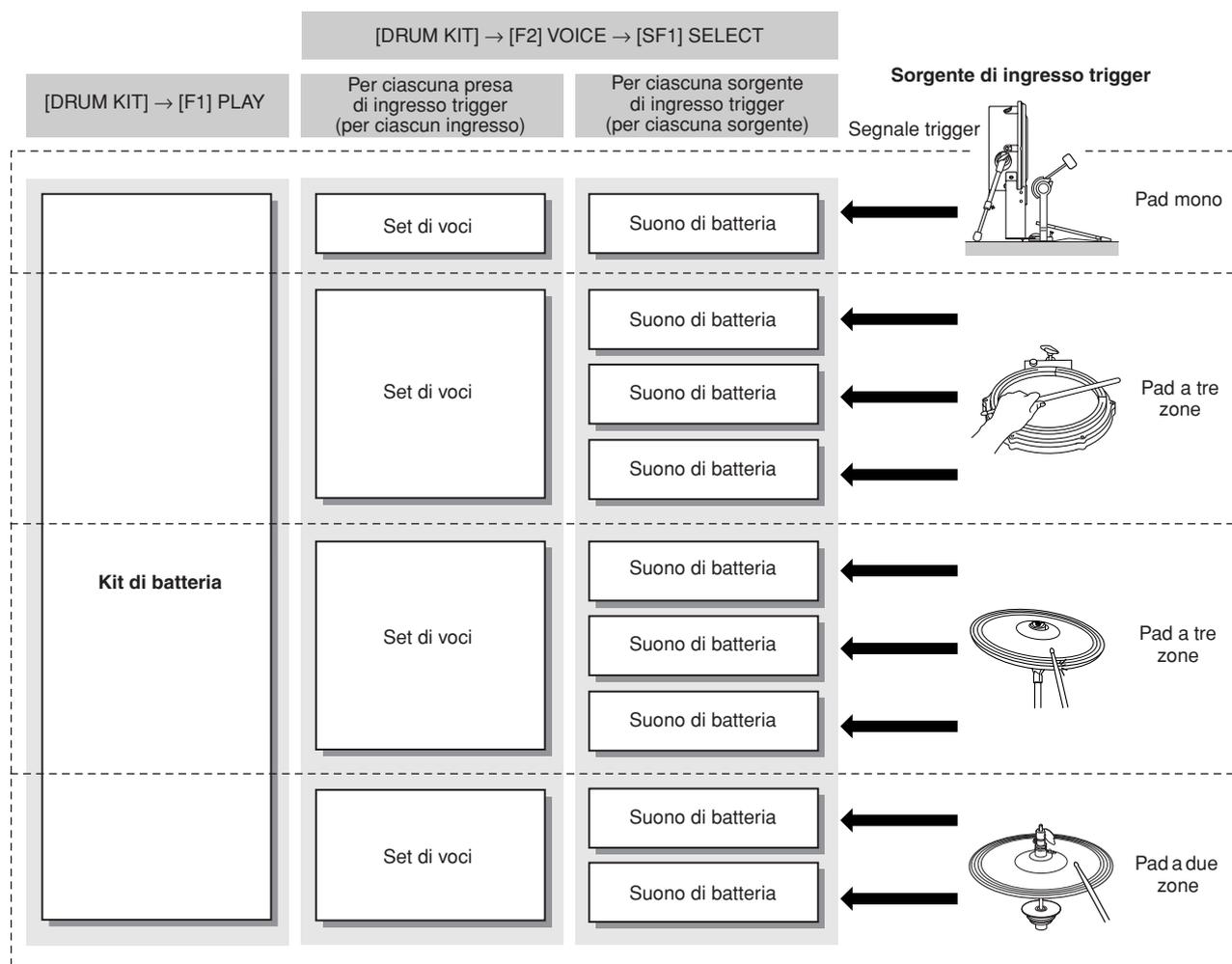
Assegnazione di un set di voci a ciascuna presa di ingresso trigger



Assegnazione di un suono di batteria a ognuna delle tre sorgenti di ingresso trigger, assegnando il set di voci alla presa di ingresso trigger.

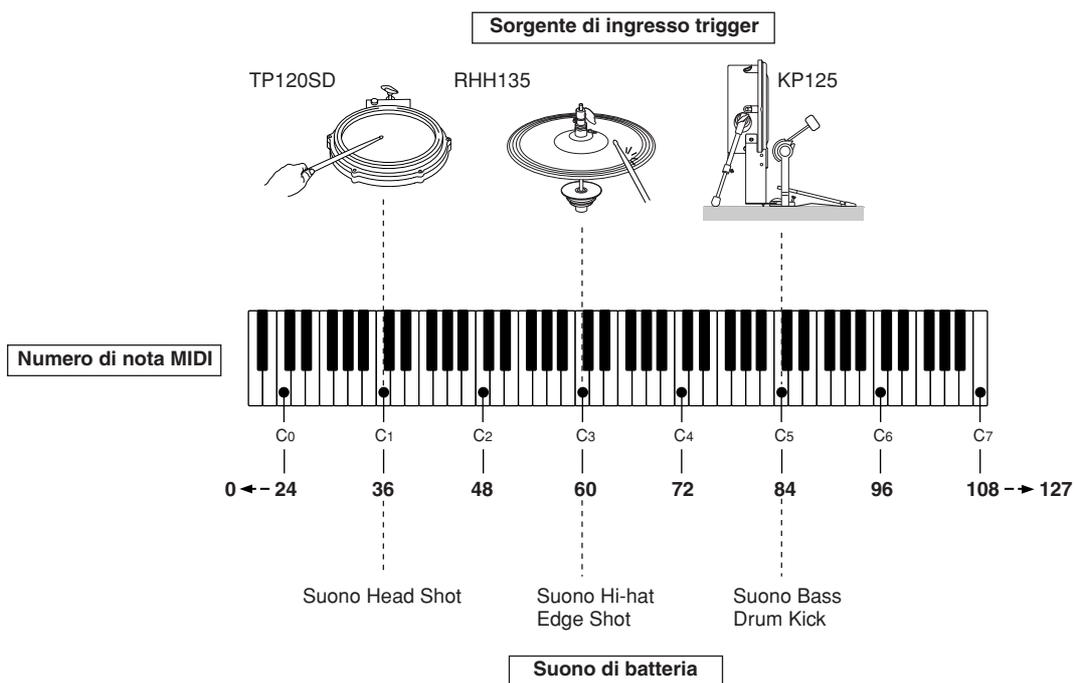
■ Kit di batteria costituiti da set di voci (suoni di batteria)

Per molti suonatori e compositori, i kit di batteria preset hanno tutte le variazioni di suono necessarie. Se però si cerca qualcosa di diverso o si desidera personalizzare i kit, è possibile modificare il suono assegnando i set di voci a ciascuna presa di ingresso trigger e creando così un kit di batteria personalizzato. Per ottenere ancora di più, modificare il suono e creare un kit di batteria assegnando i suoni di batteria a ciascuna sorgente di ingresso trigger.



■ Suoni di batteria e numeri di nota MIDI

È importante capire che ai numeri di nota MIDI vengono assegnati suoni di batteria distinti quando si utilizza la funzione Stack/Alternate (Sovrapposizione/Alternanza) (pagina 86). Quando si utilizzano altre funzioni non è necessario prestare particolare attenzione ai numeri di nota MIDI, mentre con la funzione Stack/Alternate è necessario impostare il numero di nota MIDI anziché il suono di batteria. Per il kit di batteria attualmente selezionato, è possibile confermare il suono di batteria assegnato a ciascun numero di nota MIDI sul display richiamato premendo nell'ordine i pulsanti [DRUM KIT], [F2] VOICE, [SF1] SELECT, impostando SOURCE (SORGENTE) su MIDI, quindi selezionando un numero di nota MIDI nella colonna "NOTE NO" (N. NOTA). Da questo display, è possibile modificare il suono di batteria assegnato al numero di nota MIDI, il che significa che è possibile modificare il suono di batteria assegnato alla sorgente di ingresso trigger (pad).



Negli esempi riportati sopra, le sorgenti di ingresso trigger e i suoni di batteria elencati sotto vengono assegnati rispettivamente ai numeri di nota MIDI C1 (do1), C3 (do3) e C5 (do5).

Numero di nota MIDI	Sorgente di ingresso trigger	Suono di batteria
C1 (do1)	Sezione centrale del TP120SD	Suono head shot del rullante
C3 (do3)	Sezione bordo del RHH135	Suono edge shot del piatto charleston
C5 (do5)	KP125	Suono kick della grancassa

Campionamento

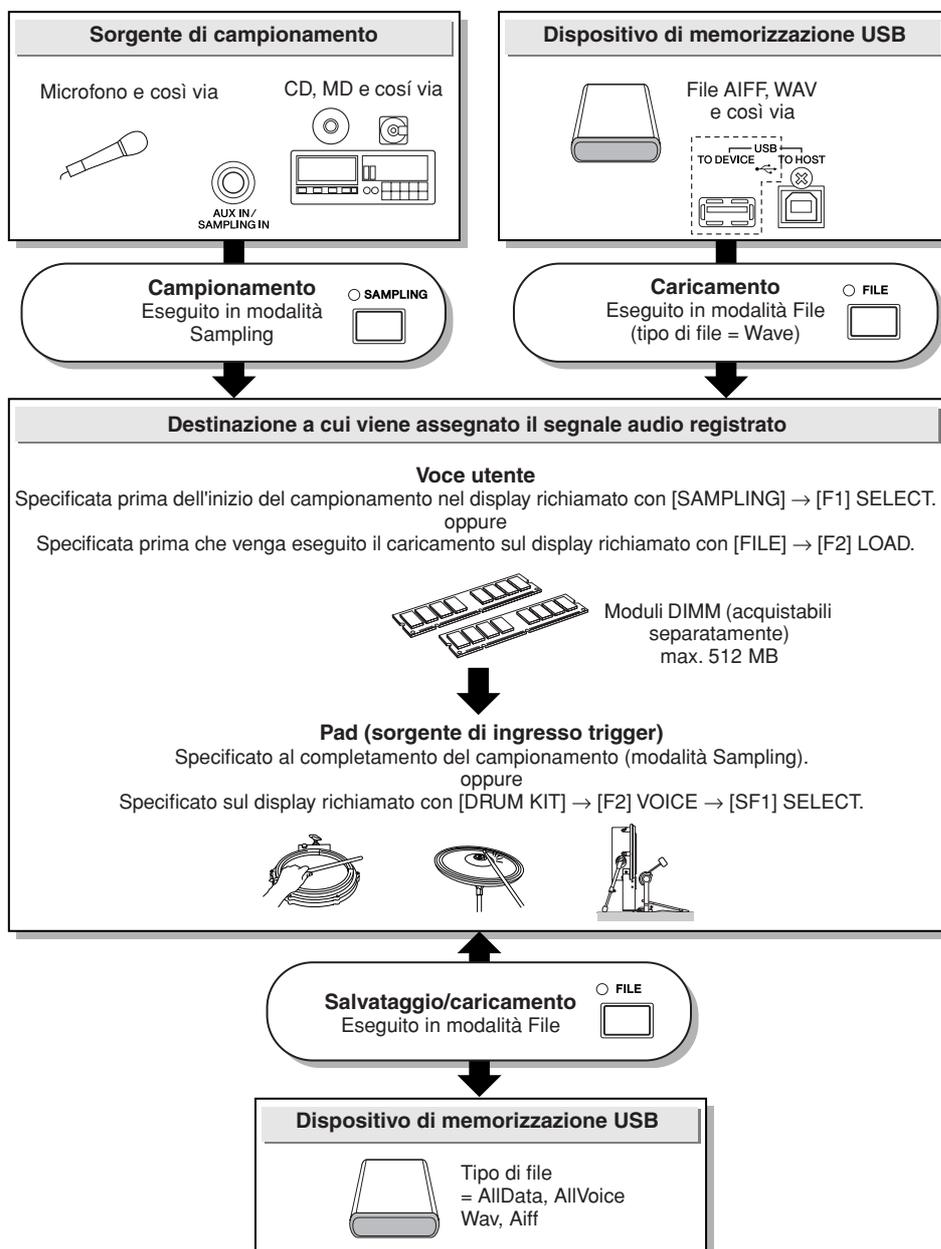
La funzione Sampling (Campionamento) consente di registrare i segnali audio, ad esempio le parti vocali e il suono di playback del CD, nel modulo DTXTREME III e di riprodurre questi suoni percuotendo i pad batteria. Per "campionamento" si intende la registrazione dei segnali audio nel modulo DTXTREME III. Oltre alla possibilità di registrare i segnali audio direttamente nel modulo DTXTREME III, è possibile anche importare i dati audio esistenti (in formato WAV o AIFF) nella modalità File. In questo modo è possibile utilizzare l'audio registrato e modificato al computer con il modulo DTXTREME III. Una volta registrato o caricato l'audio, sarà necessario assegnarlo a una voce utente che può essere selezionata nella modalità Drum Kit (Kit di batteria).

ATTENZIONE

- Le voci utente create in modalità di campionamento risiedono temporaneamente nei moduli DIMM opzionali installati (pagine 76 e 147). Poiché i dati contenuti nel modulo DIMM vanno persi allo spegnimento, è opportuno salvare sempre le voci utente create, registrando, modificando e utilizzando i job sul dispositivo di memorizzazione USB prima di spegnere lo strumento. Per le informazioni sulle modalità di salvataggio, vedere le pagine 54 e 114.

IMPORTANTE

Per poter utilizzare le funzioni di campionamento dello strumento, sarà necessario installare nello strumento i moduli di memoria DIMM (da acquistare separatamente).



■ Modalità Trigger

[SAMPLING] → [F6] REC (REGISTRA) → **Trigger Mode (Modalità trigger)**

La modalità Trigger è una pratica funzione del campionamento che consente di determinare come viene avviata la registrazione, se manualmente o automaticamente, in base al livello audio.

● Avvio manuale della registrazione

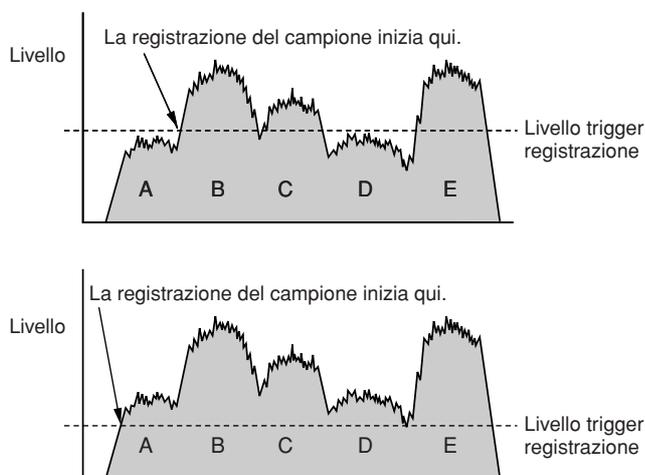
[SAMPLING] → [F6] REC → **Trigger Mode = manual**

Indipendentemente dal livello del segnale di ingresso audio, il campionamento inizia non appena si preme il pulsante [F6] START (AVVIO) sul display Sampling Standby (Attesa campionamento).

● Avvio della registrazione quando il segnale di ingresso supera il livello di trigger

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

Dopo aver premuto il pulsante [F6] START sul display Sampling Standby, il campionamento inizia non appena viene ricevuto un segnale audio. La soglia di questo avvio attivato dall'audio è definita Trigger Level (livello trigger) (illustrato di seguito).



Come si può notare, più elevata è l'impostazione del livello trigger, più alto dovrà essere l'input audio per avviare il campionamento. Se invece il livello trigger è impostato su un valore troppo basso, sarà sufficiente anche un suono dal volume basso per avviare inavvertitamente il campionamento.

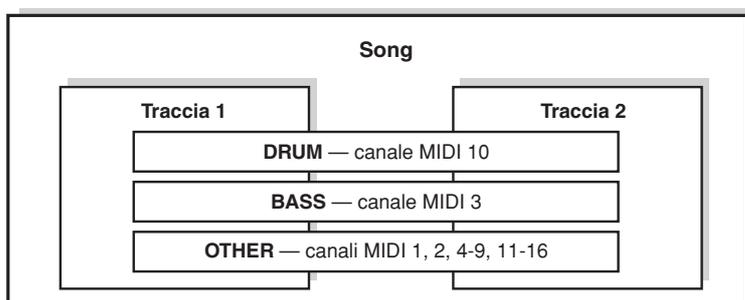
Song

Una song è costituita da due tracce di sequenza (tracce 1 e 2) e dai dati di intestazione.

Ognuna delle due tracce di sequenza contiene i dati di sequenza MIDI di 16 canali MIDI (canale 1 – 16). Le parti DRUM (BATTERIA), BASS (BASSO) e OTHER (ALTRO) corrispondono rispettivamente ai canali MIDI 10, 3 e agli altri canali. Queste parti possono essere escluse, indipendentemente dalle tracce in cui si trovano, premendo i pulsanti [SF1], [SF2] e [SF3].

I dati di intestazione all'inizio della song contengono informazioni generali sulla song, ad esempio il numero di kit batteria, il tempo e l'indicazione tempo (BEAT), program change e dati sul volume per ciascun canale MIDI. Questi tipi di dati vengono trasmessi automaticamente al blocco del generatore di suoni quando si seleziona una song.

Quando viene avviato il playback di una song, i dati vengono trasmessi al blocco del generatore di suoni per i suoni di cui occorre eseguire il playback.



NOTA

- Tutte le preset song vengono registrate nella traccia 1.

NOTA

- Anche se il pulsante [SF1] DRUM non è attivo, è possibile escludere la parte di batteria della sola traccia 1.

È possibile avviare il playback di ciascuna song percuotendo il pad specificato oppure premendo il pulsante [▶■] (Start/Stop). La funzione che consente di avviare e di interrompere il playback di una song percuotendo il pad specificato viene definita "Pad song" (pagina 93). Ogni kit di batteria può utilizzare fino a quattro sorgenti di ingresso trigger a cui viene assegnato un pad song. Alcuni kit di batteria preset sono dotati di impostazioni pad song speciali.

Poiché il modulo DXTREME III può riprodurre una song principale (che viene avviata in genere con il pulsante [▶■]) e fino a quattro pad song alla volta, è possibile riprodurre frasi brevi, ad esempio riff di chitarra o chorded brass hit percuotendo i pad mentre si suona il kit di batteria insieme alla song principale.

Le impostazioni pad song per ciascun kit di batteria possono essere eseguite sul display tramite [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG.

Effetti

Questo blocco applica gli effetti al segnale in uscita del generatore di suoni, e elabora ed arricchisce il suono mediante la sofisticata tecnologia DSP (digital signal processing). Gli effetti vengono applicati nelle fasi finali dell'operazione di modifica e consentono di cambiare il suono secondo le esigenze.

■ Struttura degli effetti

Gli effetti del modulo DTXTREME III sono costituiti dai blocchi riportati di seguito.

NOTA

- Per informazioni dettagliate sui tipi di effetti e relativi parametri, fare riferimento rispettivamente alle pagine 70 e 72. Per un elenco completo dei tipi di effetto disponibili per ciascun blocco effetti, fare riferimento all'elenco dei tipi di effetto nel documento Data List (Elenco dati).

● Reverb (Riverbero)

Gli effetti Reverb aggiungono un'ambientazione calda al suono, simulando le complesse riflessioni degli effettivi spazi in cui avviene l'esecuzione, come una sala di concerto o un piccolo club. Il tipo di effetto del blocco Reverb può essere selezionato per ciascun kit di batteria sul display tramite [DRUM KIT] → [F4] EFFECT (EFFETTO) → [SF1] CONNECT (CONNETTI) o [SF3] REVERB. L'effetto di questo blocco viene applicato al suono globale del modulo DTXTREME III.

● Chorus (Coro)

Gli effetti Chorus utilizzano vari tipi di modulazione, compresi flanger e phaser, per arricchire il suono in molti modi. Il tipo di effetto del blocco Chorus può essere selezionato per ciascun kit di batteria sul display tramite [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT o [SF4] CHORUS. L'effetto di questo blocco viene applicato al suono globale del modulo DTXTREME III.

● Variation (Variazione)

Gli effetti di questo blocco vengono applicati solo al suono del kit di batteria corrente. Il tipo di effetto del blocco Variation può essere selezionato per ciascun kit di batteria sul display tramite [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT o [SF2] VAR (VARIAZIONE).

● Insertion (Inserimento) A e B

Gli effetti di questi due blocchi vengono applicati solo al segnale audio proveniente dal dispositivo audio esterno o dal microfono. Il tipo di effetto di ciascun Insertion A e B può essere selezionato sul display rispettivamente con [UTILITY] → [F4] AUX IN (INGRESSO AUSILIARIO) → [SF3] INS A e [SF4] INS B.

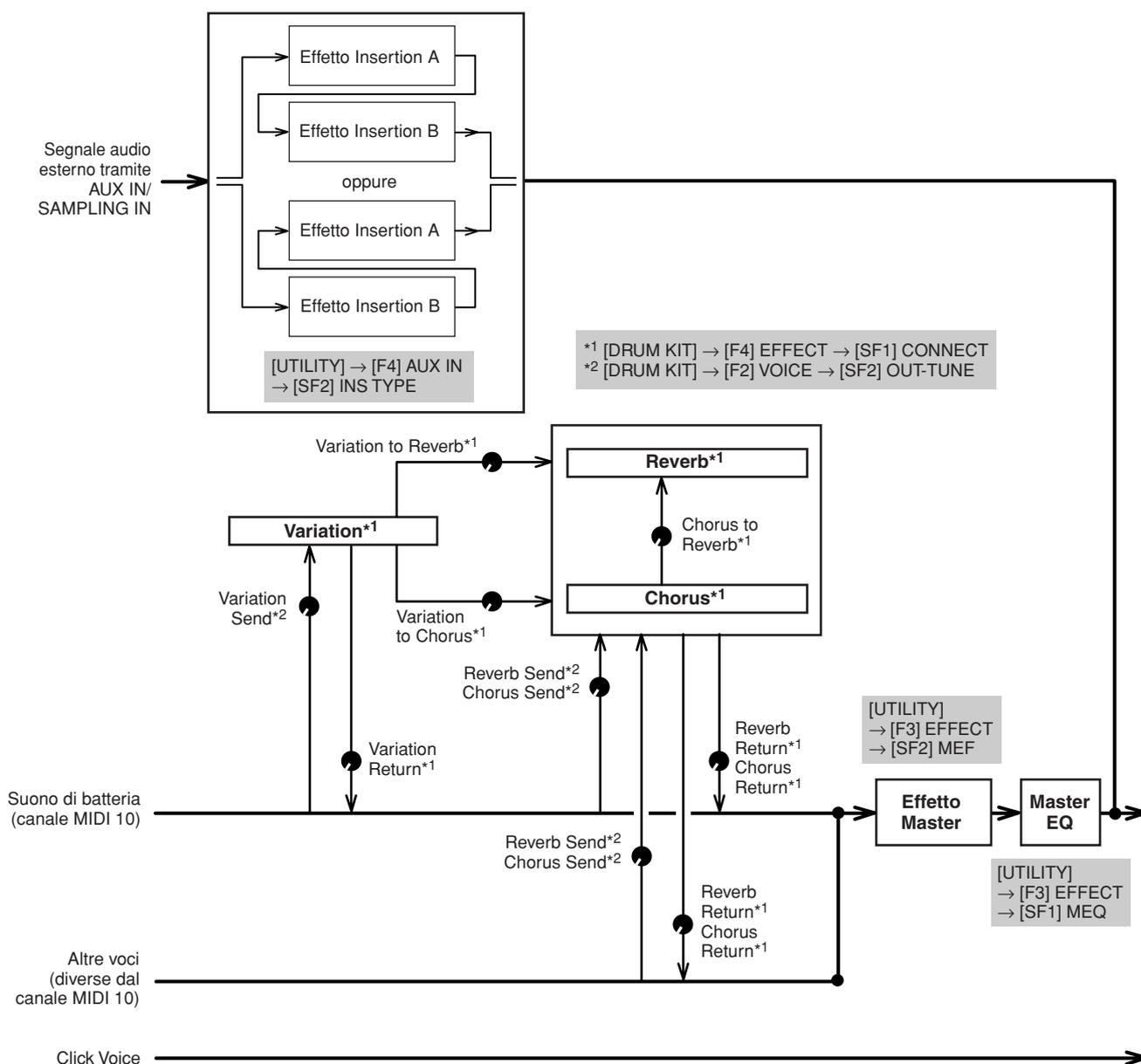
● Effetto Master

Questo blocco applica gli effetti al segnale stereo finale di uscita dell'intero suono. Il tipo di effetto Master può essere selezionato sul display tramite [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF.

● Master EQ (EQ master)

L'effetto Master EQ viene applicato al suono finale, globale (post-effetto) dello strumento. È possibile impostare l'effetto Master EQ sul display tramite [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF1] MEQ.

■ Collegamento effetti



Riferimenti

Modalità Drum Kit

Modalità Song

Modalità Click

Modalità Trigger

Modalità File

Modalità Utility

Modalità Chain

Modalità Sampling

Tipi di effettie relative categorie

Il modulo DTXTREME III fornisce una varietà molto ampia di tipi di effetti, tanto che potrebbe essere difficile trovare il tipo di effetto desiderato nel gran numero di elementi disponibili. Questo è il motivo per cui i tipi di effetti sono suddivisi in comode categorie.

In questa sezione vengono illustrate le categorie di effetti e i relativi tipi. L'elenco dei tipi di effetti descritti di seguito per ciascuna categoria contiene le colonne:

REV (Riverbero), CHO (Coro), VAR (Variazione), INS (Inserimento) e MEF (effetto Master). I segni di spunta riportati in queste colonne indicano che il tipo di effetto è disponibile per ciascun blocco. Questi tipi di effetti (con i segni di spunta riportati in ciascun elenco) possono essere selezionati dai controlli del pannello.

COMPRESSOR & EQ

Il compressore è un effetto che normalmente viene utilizzato per limitare e comprimere le dinamiche (piano/forte) di un segnale audio. Per i segnali che variano sensibilmente la dinamica, come le parti vocali e di chitarra, "riduce" efficacemente la gamma dinamica, rafforzando i suoni a volume più basso e attenuando i suoni più forti. Quando si utilizza con il gain per incrementare il livello generale,

crea un suono molto potente e di alto livello.

La compressione può essere utilizzata per incrementare il sustain per le chitarre elettriche, ridurre il volume della voce di un cantante o portare in primo piano nel mix un kit di batteria o un pattern ritmico.

Tipo effetto	VAR	INS	MEF	Descrizione
COMPRESSOR	✓	✓	✓	Compressione del suono vintage.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	✓	–	Tipo convenzionale di compressore.
MULTI BAND COMP	✓	✓	✓	Compressore a 3 bande.
EQ	✓	✓	–	EQ parametrico Vintage a 5 bande.
HARMONIC ENHANCER	✓	✓	–	Aggiunge nuove armonie al segnale di ingresso per mettere in risalto il suono.

LO-FI

Questo effetto peggiora intenzionalmente la qualità audio del segnale di ingresso utilizzando diversi metodi, tra cui la diminuzione della frequenza di campionamento.

Tipo effetto	VAR	INS	MEF	Descrizione
LO-FI	✓	✓	✓	Peggiora la qualità audio del segnale di ingresso per un suono lo-fi.
NOISY	✓	✓	–	Aggiunge rumore al suono attuale.
DIGITAL TURNTABLE	✓	✓	–	Simula il rumore, i graffi e i salti di un disco in vinile.

FLANGER E PHASER

Il flanger crea un suono circolare e metallico. Il phaser modula ciclicamente per aggiungere movimento e animazione al suono.

Tipo effetto	VAR	INS	CHO	Descrizione
FLANGER	✓	✓	✓	Flanger del suono vintage.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	✓	Tipo convenzionale di flanger.
TEMPO FLANGER	✓	✓	✓	Flanger sincronizzato sul tempo.
DYNAMIC FLANGER	✓	✓	–	Flanger controllato in modo dinamico.
PHASER MONO	✓	✓	✓	Phaser mono su sonorità vintage.
PHASER STEREO	✓	✓	✓	Phaser stereo su sonorità vintage.
TEMPO PHASER	✓	✓	✓	Phaser sincronizzato sul tempo.
DYNAMIC PHASER	✓	✓	–	Shifter di fase controllato in modo dinamico.

DISTORTION

Questo tipo di effetto si utilizza soprattutto per la chitarra, per aggiungere al suono una distorsione a lato.

Tipo effetto	VAR	INS	Descrizione
AMP SIMULATOR 1	✓	✓	Simulazione di un amplificatore per chitarra
AMP SIMULATOR 2	✓	✓	Simulazione di un amplificatore per chitarra
COMP DISTORTION	✓	✓	Poiché la compressione è inclusa nella prima fase, è possibile produrre una distorsione fissa a prescindere dalle modifiche al livello ingresso.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Gli effetti Compressor, Distortion e Delay sono collegati in serie.

WAH

Questo effetto consente di modulare ciclicamente la luminosità del tono (frequenza di taglio di un filtro). Auto Wah modula il tono tramite LFO, Touch Wah modula il tono tramite il volume (velocità di attivazione note) e Pedal Wah modula il tono con il pedale.

Tipo effetto	VAR	INS	Descrizione
AUTO WAH	✓	✓	Modula il tono tramite LFO.
TOUCH WAH	✓	✓	Modula il tono tramite il volume (velocità di attivazione note).

■ REVERB

Detto anche "riverberazione", ovvero l'energia sonora che resta in una stanza o in uno spazio chiuso quando è terminato il suono originale. Simile ma diverso dall'effetto eco, il riverbero corrisponde al suono indiretto, diffuso, di riflessioni sui muri e sul soffitto, che accompagna il suono diretto. Le caratteristiche di questo suono indiretto variano a seconda delle dimensioni della stanza e dai materiali e mobili in essa contenuti. Gli effetti di riverbero usano l'elaborazione digitale del segnale per simulare queste caratteristiche.

Tipo effetto	VAR	INS	REV	CHO	Descrizione
REV-X HALL	-	-	✓	-	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto grazie alla tecnologia REV-X.
R3 HALL	-	-	✓	-	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto utilizzando un algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	-	Riverbero che emula l'acustica di una sala da concerto derivato da Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	-	-	✓	-	Riverbero che emula l'acustica di una stanza grazie alla tecnologia REV-X.
R3 ROOM	-	-	✓	-	Riverbero che emula l'acustica di una stanza utilizzando un algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	-	Riverbero che emula l'acustica di una stanza derivato da Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	-	-	✓	-	Riverbero che emula una piastra di metallo utilizzando un algoritmo derivato da Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	-	Riverbero progettato per potenziare gli strumenti solisti, derivato da Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	-	-	✓	-	Riverbero che consente di impostare le dimensioni di spazio specificando larghezza, altezza e profondità.
EARLY REFLECTION	✓	✓	-	✓	Questo effetto isola solo i primi componenti della riflessione del riverbero.

■ CHORUS

A seconda del tipo di coro e dei parametri utilizzati, questo effetto può rendere il suono di una voce più "ampio", come se più strumenti identici stessero suonando insieme, oppure può dare maggior calore e profondità alla voce.

Tipo effetto	VAR	INS	CHO	Descrizione
G CHORUS	✓	✓	✓	Questo effetto di coro produce una modulazione più ricca e complessa rispetto al coro convenzionale.
2 MODULATOR	✓	✓	✓	Questo effetto di coro consiste nella modulazione di pitch e ampiezza.
SPX CHORUS	✓	✓	✓	Per questo effetto si utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e spazio al suono.
SYMPHONIC	✓	✓	✓	Una versione a più fasi della modulazione SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	✓	Effetto coro senza modulazione, creato aggiungendo un suono con un leggero cambio di pitch.

■ TREMOLO E ROTARY

L'effetto tremolo modula ciclicamente il volume. L'effetto Rotary Speaker (Altoparlante rotante) simula il tipico effetto vibrato di un altoparlante rotante.

Tipo effetto	VAR	INS	Descrizione
AUTO PAN	✓	✓	Sposta ciclicamente il suono a sinistra/destra e avanti/indietro.
TREMOLO	✓	✓	Modula ciclicamente il volume.
ROTARY SPEAKER	✓	✓	Simulazione di un altoparlante rotante.

■ DELAY

Un effetto (o dispositivo) che ritarda un segnale audio per effetti ambiente o ritmici.

Tipo effetto	CHO	VAR	INS	MEF	Descrizione
CROSS DELAY	✓	✓	✓	-	Il feedback dei due suoni ritardati viene incrociato.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	✓	-	Delay incrociato sincronizzato con il tempo.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	✓	-	Delay mono sincronizzato con il tempo.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	✓	-	Delay mono sincronizzato con il tempo.
CONTROL DELAY	-	✓	✓	-	Delay con tempo di delay controllabile in tempo reale.
DELAY LR	✓	✓	✓	-	Produce due suoni con ritardo: L e R (sinistra e destra).
DELAY LCR	✓	✓	✓	-	Produce tre suoni con ritardo: L, R e C (sinistra, destra e centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	✓	Produce due suoni con ritardo in stereo: L e R.

TECH

Questo effetto consente di modificare radicalmente le caratteristiche dei toni utilizzando un filtro e una modulazione.

Tipo effetto	VAR	INS	MEF	Descrizione
RING MODULATOR	✓	✓	✓	Effetto che modifica il pitch mediante l'applicazione della modulazione dell'ampiezza alla frequenza dell'input.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	✓	–	Modulazione ring controllata in modo dinamico.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	✓	Filtro controllato in modo dinamico.
AUTO SYNTH	✓	✓	–	Elabora il segnale di ingresso in un suono di tipo sintetizzatore.
ISOLATOR	✓	✓	✓	Controlla il livello di una banda di frequenza specificata del segnale di ingresso.
SLICE	✓	✓	✓	Taglia il suono Voce in segmenti separati per ottenere effetti ritmici speciali.
TECH MODULATION	✓	✓	–	Aggiunge una sensazione unica di modulazione, simile alla modulazione ring.

MISC (VARI)

Questa categoria comprende tipi di effetti non inclusi nelle altre categorie.

Tipo effetto	VAR	INS	Descrizione
TALKING MODULATOR	✓	✓	Aggiunge un suono vocale al segnale di ingresso.
PITCH CHANGE	✓	✓	Cambia il pitch del segnale di ingresso.

REV-X

REV-X è un algoritmo di riverbero sviluppato da Yamaha. Fornisce una qualità audio di alta densità e fortemente riverberante, con una leggera attenuazione, diffusione e profondità che lavorano insieme per migliorare il suono originale. Il modulo DXTREME III utilizza due tipi di effetti REV-X: REV-X Hall e REV-X Room.

Parametri degli effetti

Per ciascuno dei tipi di effetto sono disponibili dei parametri che determinano il modo in cui l'effetto viene applicato al suono. È possibile ottenere una varietà di suoni da un solo tipo di effetto impostando questi parametri. Per informazioni sui parametri degli effetti, vedere quanto riportato di seguito.

Impostazioni preset per i parametri degli effetti

Le impostazioni preset per i parametri di ciascun tipo di effetto vengono forniti come modelli e possono essere selezionate nel display di selezione Effect Type. Per ottenere un suono con l'effetto desiderato, selezionare prima uno dei preset accanto al suono immaginato, quindi modificare i parametri secondo le esigenze.

Parametri degli effetti

NOTA

- Alcuni parametri riportati di seguito potrebbero essere visualizzati in tipi di effetti diversi con lo stesso nome, ma hanno in realtà funzioni diverse a seconda del tipo di effetto specifico. Per questi parametri, vengono forniti due o tre tipi di spiegazioni.

Nome del parametro	Descrizione
AEGPhs	È un offset della fase AEG.
AMDepth	Determina la profondità della modulazione di ampiezza.
AMInvR	Determina la fase della modulazione di ampiezza per il canale R.
AmpType	Seleziona il tipo di amplificatore da simulare.
AMSpeed	Determina la velocità della modulazione di ampiezza.
AMWave	Determina la wave della modulazione di ampiezza.
Analog	Aggiunge al suono le caratteristiche di un flanger analogico.
AtkOfst	Determina il tempo trascorso dal momento in cui viene percossa un pad (o viene suonato un tasto) al momento in cui inizia l'effetto wah.
AtkTime	Determina il tempo di attack del circuito di inviluppo.
Attack	Determina il tempo trascorso dal momento in cui viene percossa un pad (o viene suonato un tasto) al momento in cui inizia l'effetto Compressor.
BitAsgn	Determina il grado in cui la lunghezza di parole viene applicata al suono e influisce sulla risoluzione del suono stesso.
Bottom ^{*1}	Determina il valore minimo del filtro wah.
ClickDensity	Determina la frequenza di emissione del suono del clic.
ClickLvl	Determina il livello di clic.
Color ^{*2}	Determina la modulazione della fase fissa.
CommonRel	È uno dei parametri del compressore multi-banda e determina l'intervallo di tempo che trascorre fra il rilascio di una nota e la fine dell'effetto.
Compres	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto Compressor.
CtrType	È uno dei parametri di controllo del delay. Se è impostato su "Normal" l'effetto delay viene sempre applicato al suono. Se è impostato su "Scratch" l'effetto delay non viene applicato se Delay Time e Delay Time Offset sono entrambi impostati su "0".
Decay	Controlla in che modo decade il suono di riverbero.

Nome del parametro	Descrizione
Delay	[Per TEMPO DELAY MONO, TEMPO DELAY STEREO] Determina il delay del suono nel valore delle note. Consente quindi di impostare i delay ritmici che corrispondono alla temporizzazione della musica. [Per gli effetti TEC, CONTROL DELAY] Definisce il tempo di delay.
DelayC	Determina il tempo di delay per il canale centrale.
DelayL	Determina il tempo di delay per il canale L.
DelayL>R	Determina il tempo che trascorre fra il momento in cui il suono entra dal canale L a quando il suono esce sul canale R.
DelayOfstR	Determina il tempo di delay per il canale R come offset.
DelayR	Determina il tempo di delay per il canale R.
DelayR>L	Determina il tempo che trascorre fra il momento in cui il suono entra dal canale R a quando il suono esce sul canale L.
Density	[Per gli effetti REVERB, tranne EARLY REFLECTION] Determina la densità delle riverberazioni. [Per EARLY REFLECTION] Determina la densità delle riflessioni.
Depth (Profondità)	[Per FLANGER] Determina l'ampiezza della wave LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay. [Per PHASER MONO, PHASER STEREO] Determina l'ampiezza della wave LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase. [Per SPACE SIMULATOR] Determina la profondità della stanza simulata.
Detune	Consente di determinare la non accordatura del pitch.
Dispositivo	Consente di selezionare il dispositivo per modificare la modalità di distorsione del suono.
Diffuse	[Per TEMPO PHASER, EARLY REFLECTION] Determina la diffusione dell'effetto selezionato. [Per gli effetti REVERB, tranne EARLY REFLECTION] Determina la diffusione del riverbero.
Directn	Determina la direzione della modulazione controllata dal circuito di inviluppo.
Div.Lvl	Determina il livello minimo delle parti estratte tramite l'effetto Slice.
DivFreqH	Determina la frequenza degli alti per la divisione dell'intero suono in tre bande.
DivFreqL	Determina la frequenza dei bassi per la divisione dell'intero suono in tre bande.
DivideType	Determina il modo in cui il suono (wave) viene suddiviso in base alla lunghezza delle note. Consente quindi di impostare gli effetti ritmici che corrispondono alla temporizzazione della musica.
DlyLvl	Determina il livello del suono ritardato.
DlyLvlC	Determina il livello del suono ritardato per il canale centrale.
DlyMix	Determina il livello di missaggio del suono ritardato.
DlyOfst	Determina il valore di offset della modulazione delay.
DlyTrnsit	Determina la velocità (tasso) con cui il tempo di delay passa dal valore corrente al nuovo valore specificato.
Drive	[Per HARMONIC ENHANCER, TALKING MODULATOR] Determina la portata di applicazione dello strumento enhancer o talking modulator. [Per NOISY, SLICE] Determina il grado e il carattere dell'effetto Distortion.
DriveHorn	Determina la profondità della modulazione generata dalla rotazione del corno.
DriveRotor	Determina la profondità della modulazione generata dalla rotazione del rotore.
Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono non elaborato e del suono dell'effetto.

Nome del parametro	Descrizione
DryLPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al suono non elaborato.
DryLvl	Determina il livello del suono dry (non elaborato).
DryMixLvl	Determina il livello del suono dry (suono non elaborato).
DrySndNoise	Determina il livello del segnale dry inviato all'effetto Noise.
DyLvlOfs	Determina il valore di offset aggiunto all'uscita dal circuito di inviluppo.
DyThreshLvl	Determina la soglia o livello minimo in cui ha inizio il circuito di inviluppo.
Edge	Consente di impostare la curva che determina come viene distorto il suono.
Emphasi	Determina la modifica delle caratteristiche per le frequenze degli alti.
EQ1Freq	Determina la frequenza di taglio di EQ1 (shelving basso).
EQ1Gain	Determina il livello di gain di EQ 1 (shelving basso).
EQ2Freq	Determina la frequenza centrale di EQ2.
EQ2Gain	Determina il livello di gain di EQ2.
EQ2Q	Determina il valore Q di EQ2.
EQ3Freq	Determina la frequenza centrale di EQ3.
EQ3Gain	Determina il livello di gain di EQ3.
EQ3Q	Determina il valore Q di EQ3.
EQ4Freq	Determina la frequenza centrale di EQ4.
EQ4Gain	Determina il livello di gain di EQ4.
EQ4Q	Determina il valore Q di EQ4.
EQ5Freq	Determina la frequenza di taglio di EQ5 (shelving alto).
EQ5Gain	Determina il livello di gain di EQ5 (shelving alto).
EQFreq	Determina la frequenza centrale di ciascuna banda dell'EQ.
EQGain	Determina il livello di gain della frequenza centrale dell'EQ per ciascuna banda.
EQWidth	Determina l'ampiezza della banda EQ.
ER/Rev	Determina il bilanciamento di livello di Early Reflection e del suono di riverbero.
F/RDpth	Questo parametro Auto Pan (disponibile quando la direzione PAN è impostata su "L turn" e "R turn") determina la profondità del pan F/R (anteriore/posteriore).
FBHiDmp	Determina in che modo decadono le frequenze degli alti del suono di feedback.
FBHiDmR	Determina il grado di decay nelle frequenze degli alti per il canale R come offset.
FBLevel	Per gli effetti CHORUS, DELAY, TECH, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER, DYNAMIC FLANGER, COMP DISTORTION DELAY] Determina il livello di feedback emesso dal delay e restituito all'ingresso. [Per TEMPO PHASER, DYNAMIC PHASER] Determina il livello di feedback emesso dal delay e restituito all'ingresso. [Per gli effetti REVERB] Determina il livello di feedback del delay iniziale.
FBLvl1	Determina il livello di feedback del suono ritardato nella prima serie.
FBLvl2	Determina il livello di feedback del suono ritardato nella seconda serie.
FBLvlR	Determina il livello di feedback per il canale R come offset.
FBTime	Determina il tempo di delay del feedback.
FBTime1	Determina il tempo di delay del feedback 1.
FBTime2	Determina il tempo di delay del feedback 2.
FBTimeL	Determina il tempo di delay del feedback per il canale sinistro.
FBTimeR	Determina il tempo di delay del feedback per il canale destro.

Nome del parametro	Descrizione
Feedback	Determina il livello del segnale audio emesso dal blocco effetti e restituito al relativo ingresso.
Fine1	Determina la regolazione fine del pitch per la prima serie.
Fine2	Determina la regolazione fine del pitch per la seconda serie.
FltType	[Per LO-FI] Determina il tipo di caratteristica di tono. [Per DYNAMIC FILTER] Determina il tipo di filtro.
GateTime	Determina il tempo di gate della parte suddivisa.
H.Freq	Determina la frequenza centrale della banda alta EQ che viene attenuata/amplificata.
H.Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda alta EQ.
Height	Determina l'altezza della stanza simulata.
HiAtk	Determina il tempo che trascorre da quando viene suonata una nota a quando il compressore viene applicato alle frequenze degli alti.
HiGain	Determina il gain di uscita per le frequenze degli alti.
HiLvl	Determina il livello delle frequenze degli alti.
HiMute	Consente di attivare e disattivare lo stato di esclusione delle frequenze degli alti.
HiRat	[Per MULTI BAND COMP] Determina il rapporto del compressore per le frequenze degli alti.
HiRat	[Per gli effetti REVERB] Consente di regolare la risonanza delle frequenze degli alti.
HiTh	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto sulle frequenze degli alti.
HornF	Determina la velocità del corno quando lo switch slow/fast (lento/veloce) è impostato su "fast".
HornS	Determina la velocità del corno quando lo switch slow/fast è impostato su "slow".
HPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto.
InitDly	Determina il tempo che intercorre fra il suono originale diretto e le riflessioni iniziali.
InitDly1	Determina il tempo di delay per la prima serie.
InitDly2	Determina il tempo di delay per la seconda serie.
InitDlyL	Determina il tempo di delay del canale sinistro.
InitDlyR	Determina il tempo di delay del canale destro.
InpLvl	Determina il livello di ingresso.
InpMode	Consente di selezionare la configurazione mono o stereo del suono di ingresso.
InpSelect	Consente di selezionare un ingresso.
L.Freq	Determina la frequenza centrale della banda bassa EQ che viene attenuata/amplificata.
L.Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda bassa EQ.
L/RDiffuse	Determina la diffusione del suono.
L/RDpth	Determina la profondità dell'effetto pan L/R.
Lag	Determina l'intervallo di tempo applicato in aggiunta al suono ritardato e viene specificato tramite una durata di nota. Consente quindi di impostare gli effetti ritmici che corrispondono alla temporizzazione della musica.
LFODpth	[Per gli effetti CHORUS, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Determina la profondità della modulazione. [Per TEMPO PHASER] Determina la profondità della modulazione fasi.
LFOPhDiff	Determina la differenza di fasi L/R della wave modulata.
LFOPhRst	Determina come viene ripristinata la fase iniziale di LFO.

Nome del parametro	Descrizione
LFOSpeed	[Per gli effetti CHORUS, TREMOLO, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Determina la frequenza della modulazione. [Per TEMPO PHASER] Determina la velocità della modulazione tramite una durata di nota. Consente quindi di impostare gli effetti ritmici che corrispondono alla temporizzazione della musica. [Per AUTO PAN] Determina la frequenza di Auto Pan (Pan automatico).
LFOWave	[Per CLASSIC FLANGER, RING MODULATOR] Consente di selezionare la wave per la modulazione. [Per AUTO WAH] Consente di selezionare la wave, sinusoidale o quadrata. [Per AUTO PAN] Determina la curva di pan.
Livenss	Determina le caratteristiche di decay per Early Reflection (Riflessione iniziale).
LowAtk	Determina il tempo che trascorre da quando viene premuta una nota a quando il compressore viene applicato alle frequenze dei bassi.
LowGain	Determina il gain di uscita per le frequenze dei bassi.
LowLvl	Determina il livello di uscita per le frequenze dei bassi.
LowMute	Determina se la banda delle frequenze dei bassi è attiva o meno.
LowRat	[Per MULTI BAND COMP] Determina il rapporto del compressore per le frequenze dei bassi.
LowRat	[Per gli effetti REVERB] Determina il rapporto delle frequenze dei bassi.
LowTh	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto sulle frequenze dei bassi.
LPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso.
LPFReso	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono di ingresso.
M.Freq	Determina la frequenza centrale della banda media EQ che viene attenuata/amplificata.
M.Gain	Determina l'entità di amplificazione o attenuazione applicata alla banda media EQ.
M.Width	Determina l'ampiezza della banda EQ dei medi.
Manual	[Per FLANGER] Determina il valore di offset della modulazione delay. [Per PHASER MONO, PHASER STEREO] Determina il valore di offset della modulazione di fase.
MicAngl	Determina l'angolo L/R del microfono.
MidAtk	Determina il tempo che trascorre fra il momento in cui viene premuta una nota a quando il compressore viene applicato alle frequenze dei medi.
MidGain	Determina il gain di uscita delle frequenze dei medi.
MidLvl	Determina il livello di uscita delle frequenze dei medi.
MidMute	Consente di attivare e disattivare lo stato di esclusione delle frequenze dei medi.
MidRat	Determina il rapporto del compressore per le frequenze dei medi.
MidTh	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto per le frequenze dei medi.
Mix	Definizione del volume per l'audio degli effetti.
MixLvl	Determina il livello del suono con effetti missato con il suono non elaborato.
ModDpth	Determina la profondità della modulazione.
ModDptR	Determina la profondità della modulazione per il canale destro come offset.
Mode	Determina il tipo di phaser o, in modo più specifico, il fattore con cui formare l'effetto phaser.
ModFB	Determina il livello di feedback per la modulazione.

Nome del parametro	Descrizione
ModGain	Determina il gain della modulazione.
ModLPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al suono modulato.
ModLPFReso	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono modulato.
ModMix	Determina il bilanciamento missaggio dell'elemento modulato.
ModPh	Determina la differenza di fasi L/R della wave modulata.
ModSpd	Determina la velocità di modulazione.
ModWave	Consente di selezionare il tipo di wave per la modulazione.
MoveSpeed	Determina quando tempo occorre per portare il suono dallo stato corrente al suono specificato con il parametro Vowel.
NoiseQ	Determina la risonanza del filtro passa-basso applicato al rumore.
NoisLPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicata al rumore.
NoisLvl	Determina il livello di rumore.
NoisModDpt	Determina la profondità della modulazione del rumore.
NoisModSpd	Determina la velocità di modulazione del rumore.
NoisTon	Determina le caratteristiche del rumore.
On/Off	Attiva o disattiva lo strumento di isolamento.
OSCFrqCors	Determina la frequenza per la modulazione della wave di ingresso.
OSCFrqFine	Regola la frequenza per la modulazione della wave di ingresso.
OutGain	Determina il livello di gain.
OutLvl	Determina il livello di uscita.
OutLvl1	Determina il livello di uscita per la prima serie.
OutLvl2	Determina il livello di uscita per la seconda serie.
Output	Determina il livello di uscita.
OverDr	Determina il grado e il carattere dell'effetto Distortion.
Pan1	Determina la posizione del pan per la prima serie.
Pan2	Determina la posizione del pan per la seconda serie.
PanAEGLvl	Questo parametro dell'effetto Slice determina il livello minimo di AEG applicato al suono distribuito.
PanAEGType	Questo parametro dell'effetto Slice determina il tipo di AEG applicato al suono distribuito
PanDirectn	Determina il tipo di Auto Pan.
PanDpth	Determina la profondità dell'effetto pan.
PanType	Determina il tipo di pan.
PhShiftOfst	Determina il valore di offset della modulazione di fase.
Pitch1	Determina il pitch in semitoni per la prima serie.
Pitch2	Determina il pitch in semitoni per la seconda serie.
PMDepth	Determina la profondità della modulazione del pitch.
Pre-LPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso prima della modulazione.
PreLPFReso	Determina la risonanza del filtro passa-basso per il suono di ingresso.
PreModHPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto prima della modulazione.
Presenc	Questo parametro di effetto amplificatore per chitarra controlla le frequenze degli alti.
Ratio	Determina il rapporto del compressore.
RelCurv	Determina la curva di rilascio del circuito di iniluppo.
Release	Determina il tempo trascorso tra il rilascio o la fine di un suono e la fine dell'effetto Compressor.
RelTime	Determina il tempo di rilascio del circuito di iniluppo.
Reso	Determina la risonanza del filtro.
ResoOfst	Determina la risonanza come offset.

Nome del parametro	Descrizione
RevDly	Determina il tempo di delay dalle riflessioni iniziali fino alle riverberazioni.
RevTime	Determina il tempo di riverbero.
RoomSize	Determina la capacità della stanza.
Rotor/Horn	Determina il bilanciamento del volume del corno e del rotore.
RotorF	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è impostato su "fast".
RotorS	Determina la velocità del rotore quando l'interruttore slow/fast è impostato su "slow".
Sens	[Per gli effetti FLANGER&PHASER, effetti TECH] Determina la sensibilità della modulazione applicata alla modifica dell'ingresso. [Per TOUCH WAH] Determina la sensibilità della modifica del filtro wah applicata alla modifica dell'ingresso.
S-FTmHorn	Determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del corno dalla velocità corrente (lenta o veloce) a un'altra velocità (veloce o lenta) quando si attiva la velocità di rotazione.
S-FTmRotor	Determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del rotore dalla velocità corrente (lenta o veloce) all'altra velocità (veloce o lenta) quando si attiva la velocità di rotazione.
SmplFrqCtr	Consente di controllare la frequenza di campionamento.
SpcType	Consente di selezionare il tipo di simulazione di spazio.
Speaker	Consente di selezionare il tipo di simulazione dell'altoparlante.
Speed	[Per FLANGER] Determina la frequenza della wave LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay. [Per PHASER MONO, PHASER STEREO] Determina la frequenza della wave LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase. [Per AUTO WAH] Determina la velocità di LFO.
SpeedCtrl	Consente di attivare e disattivare la velocità rotante.
Spread	Determina la diffusione del suono.
Stage	Determina il numero di step dello shifter di fase.
Thresh	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto.
Top*3	Determina il valore massimo del filtro wah.
Type	[Per FLANGER] Determina il tipo di flanger. [Per gli effetti WAH] Determina il tipo di Wah. [Per EARLY REFLECTION] Determina il tipo di suono della riflessione.
Vowel	Seleziona un tipo di vocale.
WallVary	Determina lo stato delle pareti della stanza simulata. Un'impostazione più alta produce una riflessione più diffusa.
Width	Determina l'ampiezza della stanza simulata.
WordLen	Determina la risoluzione del suono o quanto il suono risulta "grezzo".

*1 Il parametro Bottom (Inferiore) è disponibile solo quando il valore è inferiore rispetto al parametro Top (Superiore).

*2 Il parametro Color (Colore) potrebbe non essere efficace, in base ai valori dei parametri Mode (Modalità) e Stage (Scena).

*3 Il parametro Top è disponibile solo quando il valore è superiore rispetto al parametro Bottom.

Memoria interna e gestione dei file

Quando si utilizza il modulo DTXTREME III, è possibile creare molti tipi di dati diversi, compresi kit di batteria, suoni di batteria, song e programmi Chain. In questa sezione è descritto come gestire i diversi tipi di dati e utilizzare i dispositivi/supporti di memorizzazione per conservarli.

Dati che vanno perduti e dati che vengono conservati quando si spegne lo strumento

La tabella sotto riportata indica i tipi di dati che è possibile creare sullo strumento e le locazioni di memoria interna in cui vengono conservati, permanentemente o temporaneamente. Poiché alcuni tipi di dati vanno persi allo spegnimento dello strumento, è opportuno preparare sempre un dispositivo di memorizzazione USB da utilizzare PRIMA di iniziare a creare o modificare dati.

Tipo di dati	Tipi di memoria interna in cui vengono salvati i dati
Kit di batteria	Flash ROM
Impostazioni di clic	Flash ROM
Impostazioni trigger	Flash ROM
Impostazioni Utility	Flash ROM
Chain	Flash ROM
Song utente	DRAM → Andrà persa allo spegnimento dello strumento
Voce utente	DIMM → Andrà persa allo spegnimento dello strumento

ATTENZIONE

- Tra i tipi di dati riportati, i dati Song utente e Voce utente dovranno essere salvati in un dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE prima di spegnere lo strumento. In caso contrario, i dati creati andranno persi.

Memoria interna

Di seguito sono riportate le spiegazioni dei termini base utilizzati nell'illustrazione della struttura della memoria, alla pagina successiva.

● Flash ROM

La ROM (Read Only Memory) è la memoria studiata specificamente per la lettura dei dati, e come tale non può essere sovrascritta. A differenza della normale ROM, la Flash ROM può essere sovrascritta, il che consente di memorizzare i dati originali. Il contenuto della Flash ROM viene conservato anche dopo lo spegnimento.

● DRAM

La RAM (Random Access Memory) è la memoria progettata specificamente per la scrittura dei dati e la loro lettura. Esistono due tipi diversi di RAM, in base alla condizione per la memorizzazione dei dati: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM). I dati creati memorizzati su DRAM vanno persi allo spegnimento. Per questo motivo, è opportuno memorizzare sempre i dati residenti in DRAM su dispositivi di memorizzazione USB prima di spegnere.

● Moduli DIMM (acquistabili separatamente)

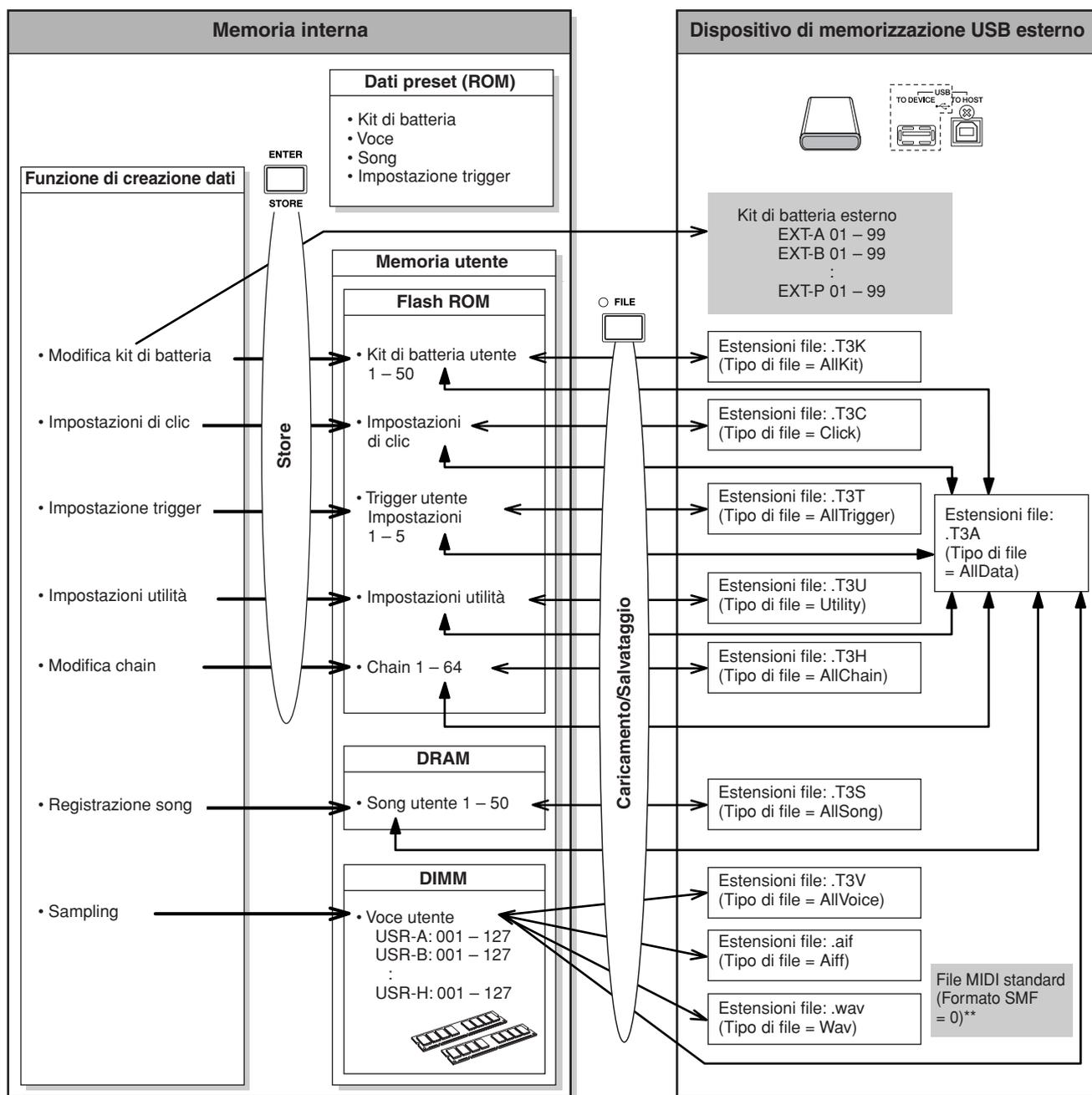
È necessario installare i moduli DIMM per utilizzare la funzione di campionamento o per caricare i dati audio (Voce utente/file WAV/file AIFF) nello strumento. Come accade per la DRAM sopra descritta, i dati creati e memorizzati su DIMM vanno persi allo spegnimento. Per questo motivo, è opportuno memorizzare sempre i dati residenti in DIMM su dispositivi di memorizzazione USB prima di spegnere.

● Memoria utente

La memoria interna in cui è possibile memorizzare tutti i dati creati dall'utente, permanentemente o temporaneamente, viene definita "Memoria utente". Tra i vari tipi di dati creati nel DTXTREME III, i dati memorizzati su Flash ROM possono essere conservati anche se si spegne lo strumento. Invece, i dati su DRAM (Song utente) e su DIMM (Voce utente) devono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB prima dello spegnimento, perché tali dati andranno persi quando si spegne lo strumento.

Struttura della memoria

Questo diagramma riporta in dettaglio le relazioni fra le funzioni del DTXTREME III e la memoria interna e il dispositivo di memorizzazione USB.



* I kit di batteria esterni memorizzati nella directory radice del dispositivo di memorizzazione USB possono essere richiamati direttamente nella modalità Drum Kit senza l'operazione di caricamento nella modalità File. Il file (Estensione: .T3E) verrà creato automaticamente quando si memorizza il kit di batteria in un banco esterno. Non modificare il nome del file.

** Le song di file MIDI standard (formato 0) salvate nella directory radice del dispositivo di memorizzazione USB possono essere richiamate direttamente nella modalità Song per eseguirne il playback. Questo tipo di song può essere caricato nella modalità File con il tipo di file "Song" come song utente.

Modalità Drum Kit

[DRUM KIT]

In questo capitolo viene illustrata la modalità Drum Kit (Kit di batteria), richiamabile con il pulsante [DRUM KIT]. In questa modalità, è possibile selezionare e suonare il kit di batteria desiderato dai 50 kit preset (PRE: da 01 a 50), con altri 50 kit di batteria utente (USR: da 01 a 50) disponibili per modificare e creare kit personali. Inoltre, è possibile creare e memorizzare i kit originali fino a un massimo di 1584 kit di batteria esterni (EXT-A: 01 – 99 ... EXT-P: 01 – 99) utilizzando un dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato alla porta USB TO DEVICE. Questi kit di batteria possono essere richiamati direttamente anche se memorizzati in un dispositivo esterno.

Procedura di base in modalità kit di batteria

1 Premere il pulsante [DRUM KIT] per accedere alla relativa modalità, quindi selezionare il kit di batteria che corrisponde maggiormente alle impostazioni desiderate.

2 Selezionare il menu da modificare premendo i pulsanti [F1] – [F6].

Quando i menu secondari vengono assegnati ai pulsanti [SF1] – [SF6], selezionare il menu secondario da modificare premendo i pulsanti [SF1] – [SF6].

Per modificare i parametri sul display [F2] VOICE, [F3] STK/ALT (Sovrapposizione/Alternanza) e [F5] PAD, seguire la procedura riportata di seguito.

- 2-1 Dal display [F2] VOICE, premere il pulsante [SF5] per selezionare "INPUT" (INGRESSO) o "SOURCE" (Sorgente). Se viene selezionato "INPUT", è possibile modificare i parametri per ciascuna presa di ingresso trigger (pagine 12 e 60). Se viene selezionato "SOURCE", è possibile modificare i parametri per ciascuna sorgente trigger (pagina 61).
- 2-2 Selezionare la presa di ingresso trigger o la sorgente di ingresso trigger percuotendo il pad corrispondente o utilizzando i pulsanti [INC/YES] (AUM/SI), [DEC/NO] (DIM/NO) e il data dial con il cursore posizionato su INPUT o SOURCE.

3 Spostare il cursore sul parametro desiderato utilizzando i pulsanti cursore e impostare il valore desiderato mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

4 Dopo aver eseguito le impostazioni, premere il pulsante [ENTER/STORE] (INVIO/MEMORIZZA).

Verrà visualizzato il seguente display.

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

NOTA

- Quando un dispositivo di memorizzazione USB è collegato alla porta USB TO DEVICE, è possibile memorizzare il kit di batteria originale nei banchi esterni ("EXT-A" – "EXT-P") e nel banco utente interno ("USR").

5 Selezionare il banco e il numero del kit di batteria come destinazione utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

6 Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione Store, premete il pulsante [DEC/NO].

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

7 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di memorizzazione.

ATTENZIONE

- Il kit di batteria modificato verrà perso quando si seleziona un kit diverso o quando si spegne il modulo. Assicurarsi di memorizzare i dati del kit di batteria nella memoria interna premendo il pulsante [ENTER/STORE] prima di selezionare un kit diverso o prima di spegnere il modulo.
- Non spegnere mai lo strumento durante la scrittura dei dati nella Flash ROM, mentre viene visualizzato il messaggio "Please keep power on" (Non disattivare l'alimentazione), perché in caso contrario tutti i dati del kit di batteria utente presenti sullo strumento verranno danneggiati o persi.

Selezione di un kit di batteria

[F1] PLAY

Istruzioni relative al display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F1 PLAY] sono reperibili a pagina 30 nella Guida rapida.

Impostazione dei parametri per i suoni di batteria

[F2] VOICE

Ogni display, richiamabile mediante il pulsante [F2] e i pulsanti [SF1] – [SF4], fornisce due tipi di indicazioni: INPUT e SOURCE, riportate nella parte superiore sinistra del display. Da questi display, premendo il pulsante [SF5] è possibile cambiare il tipo di display passando da "INPUT" (che indica che i parametri sono modificabili per ciascuna presa di ingresso trigger) a "SOURCE" (che indica che i parametri sono modificabili per ciascuna sorgente di ingresso trigger).

Assegnazione del suono di batteria al pad

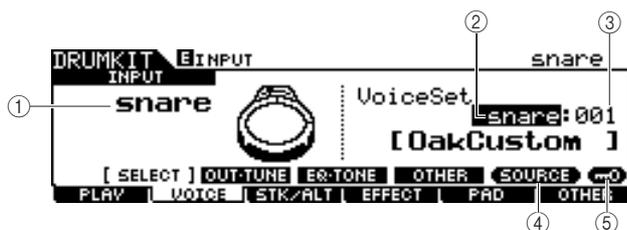
[SF1] SELECT

Quando viene richiamato il display INPUT, è possibile assegnare un set di voci a ciascuna presa di ingresso trigger. Quando viene richiamato il display SOURCE, è possibile assegnare una voce/sonno di batteria a ciascuna sorgente di ingresso trigger del pad. Impostando SOURCE su MIDI nel display SOURCE, è possibile assegnare il suono di batteria a ciascun numero di nota MIDI. Ciò è utile quando si utilizza la funzione Stack/Alternate (pagina 86).

NOTA

- Per informazioni sulla relazione tra kit di batteria, suoni di batteria, set di voci, sorgenti di ingresso trigger e prese di ingresso trigger, vedere a pagina 62.

Quando viene richiamato il display INPUT:



① INPUT

Determina il tipo di presa di ingresso trigger (a cui è connesso il pad desiderato). Quando Input Lock (Blocco ingresso) ⑤ è disattivato, è possibile selezionare la presa di ingresso trigger anche percuotendo il pad corrispondente.

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

② Categoria del set di voci

Determina la categoria del set di voci.

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

NOTA

- Nel display INPUT, verrà visualizzato un asterisco (*) quando il set di voci su ciascuna sorgente di ingresso trigger è diverso rispetto al set di voci corrente.

③ Numero set di voci

Determina il numero del set di voci incluso nella categoria omonima selezionata in ②.

Impostazioni	Consultare il documento "Data List" (Elenco dati).
---------------------	--

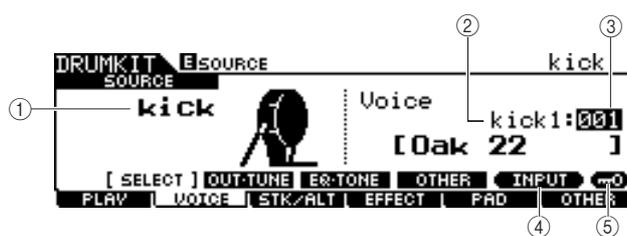
④ [SF5] SOURCE (SORGENTE)

Il pulsante [SF5] consente di cambiare il tipo di display passando da "INPUT" (che indica che i parametri sono modificabili per ciascuna presa di ingresso trigger) a "SOURCE" (che indica che i parametri sono modificabili per ciascuna sorgente di ingresso trigger).

⑤ [SF6] Input Lock (Blocco ingresso)

Questo pulsante consente di attivare o disattivare il relativo blocco. Quando Input Lock è attivato (l'indicatore [L] viene visualizzato nella parte superiore destra del display), la presa di ingresso trigger ① non può essere modificata anche percuotendo un qualsiasi pad. Questa funzione è utile quando si desidera regolare i parametri del pad corrente (collegato alla presa di ingresso trigger corrente) mentre si percuotono altri pad.

Quando viene richiamato il display SOURCE:



① SOURCE

Determina la sorgente di ingresso trigger. Quando Input Lock ⑤ è disattivato, è possibile selezionare la sorgente di ingresso trigger anche percuotendo la sezione corrispondente del pad.

Impostazioni	Fare riferimento all'elenco delle sorgenti di ingresso trigger riportato a pagina 61. Quando è selezionato "MIDI", è possibile assegnare il suono di batteria a ciascuno dei numeri di nota MIDI.
---------------------	---

② Categoria voce

Determina la categoria della voce.

Impostazioni	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 Numero voce

Determina il numero della voce inclusa nella categoria selezionata in ②.

Impostazioni	Consultare il documento "Data List" (Elenco dati).
---------------------	--

NOTA

- Verificare le impostazioni di Stack/Alternate (Sovrapposizione/Alternanza); quando viene visualizzato "----", non è possibile selezionare categoria e numero delle voci (pagina 86 e 126).

④ [SF5] INPUT

Il pulsante [SF5] consente di cambiare il tipo di display passando da "INPUT" (che indica che i parametri sono modificabili per ciascuna presa di ingresso trigger) a "SOURCE" (che indica che i parametri sono modificabili per ciascuna sorgente di ingresso trigger).

⑤ [SF6] Input Lock

Questo pulsante consente di attivare o disattivare il relativo blocco. Quando Input Lock è attivato (l'indicatore [L] viene visualizzato nella parte superiore destra del display), la sorgente di ingresso trigger ① non può essere modificata anche se viene percossa un pad. Questa funzione è utile quando si desidera regolare i parametri della sorgente di ingresso trigger corrente mentre si percuotono i pad di altri sorgenti dello stesso tipo.

Quando "MIDI" è selezionato come SOURCE, verrà visualizzato il seguente display.

**① Numero di nota**

Determina il numero di nota MIDI a cui è possibile assegnare il suono di batteria desiderato.

Impostazioni	C#1 – A#5
---------------------	-----------

NOTA

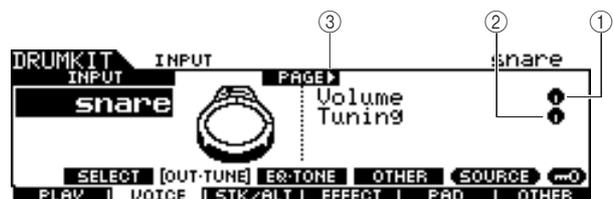
- Per impostare questo parametro è anche possibile utilizzare messaggi di nota MIDI provenienti da un dispositivo MIDI esterno. Una volta eseguita l'impostazione via MIDI, è possibile utilizzare Input Lock per disattivare eventuali modifiche accidentali.

Impostazione dei parametri correlati a volume, accordatura e altro

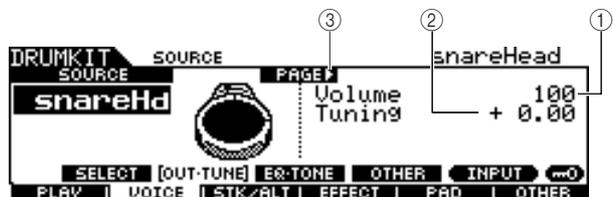
[SF2] OUT-TUNE (Non accordato)

In questo display è possibile impostare parametri quali volume e accordatura. Il display è composto di due pagine, richiamabili mediante i pulsanti cursore [<] e [>].

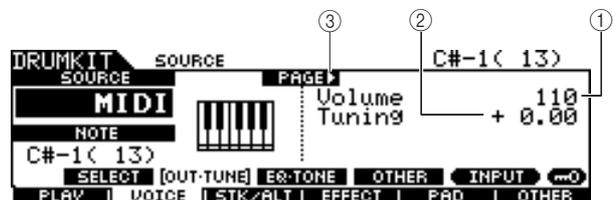
La prima pagina quando viene richiamato il display INPUT:



La prima pagina quando viene richiamato il display SOURCE:



La pagina iniziale quando viene richiamato il display SOURCE e "MIDI" è selezionato:

**① Volume**

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il volume di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il volume di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata. L'impostazione di questo parametro consente di regolare il bilanciamento di volume tra le voci assegnate ai pad.

Intervallo	0 – 127
-------------------	---------

② Tuning (Accordatura)

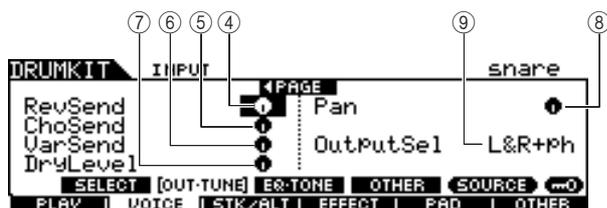
Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il pitch di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il pitch di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata. Il parametro Tuning può essere regolato con precisione in centesimi.

Intervallo	-24.00 – +24.00
-------------------	-----------------

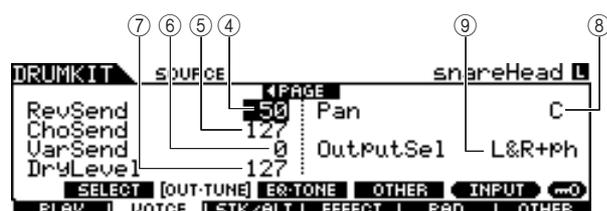
③ PAGE (PAGINA) ▶

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

La seconda pagina quando viene richiamato il display INPUT:



La seconda pagina quando viene richiamato il display SOURCE:



④ RevSend (Mandata riverbero)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il livello di mandata riverbero di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il livello di mandata riverbero di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑤ ChoSend (Mandata coro)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il livello di mandata al coro di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il livello di mandata al coro di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑥ VarSend (Mandata variazione)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il livello di mandata variazione di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il livello di mandata variazione di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑦ Dry Level

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il livello non elaborato (dry) del segnale degli effetti Reverb/Chorus di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece il livello non elaborato (dry, secco) del segnale degli effetti Reverb/Chorus di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑧ Pan

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la posizione pan (stereo) di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina la posizione pan (stereo) di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	L63 – C – R63
------------	---------------

⑨ OutputSel (Selezione uscita)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la presa di uscita di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata che verrà trasmessa al dispositivo esterno. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la presa di uscita di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata che verrà trasmessa al dispositivo esterno.

Impostazioni	L&R+ph (OUTPUT e PHONES) (USCITA e CUFFIE), ind1&2 – ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT) (USCITA SINGOLA) 1 e 2 – 5 e 6), ind1 – ind6 (una delle INDIVIDUAL OUTPUT), dryL&R (OUTPUT, nessuna applicazione di effetti).
--------------	---

NOTA

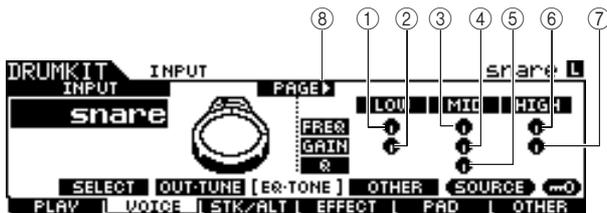
- Nel display INPUT, verrà visualizzato un asterisco (*) quando il set di valori su ciascuna sorgente di ingresso trigger è diverso da questo parametro.

Impostazione dei parametri correlati a EQ e suono

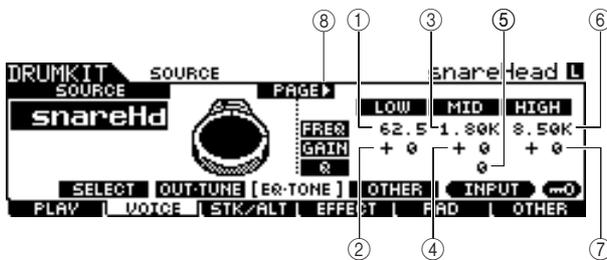
[SF3] EQ-TONE (Equalizzatore/Suono)

In questo display è possibile impostare i parametri correlati a EQ e suono, quali attacco e rilascio. Il display è composto di due pagine, richiamabili mediante i pulsanti cursore [\leftarrow] e [\rightarrow].

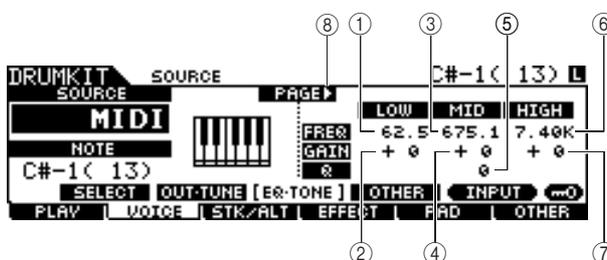
La prima pagina quando viene richiamato il display INPUT:



La prima pagina quando viene richiamato il display SOURCE:



La prima pagina quando viene richiamato il display SOURCE e "MIDI" è selezionato:



① Low Frequency (Frequenza bassi)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la frequenza centrale della banda dei bassi dell'EQ che viene attenuata/amplificata per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la frequenza centrale della banda dei bassi dell'EQ che viene attenuata/amplificata per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	50.1 – 2.00 k
------------	---------------

② Low Gain (Gain bassi)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la quantità di enfasi o attenuazione applicata alla banda dei bassi dell'EQ per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la quantità di enfasi o attenuazione applicata alla banda dei bassi dell'EQ per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-32 – +32
------------	-----------

③ Mid Frequency (Frequenza medi)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la frequenza centrale della banda dei medi dell'EQ che viene attenuata/amplificata per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la frequenza centrale della banda dei medi dell'EQ che viene attenuata/amplificata per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	139.7 – 10.1 k
------------	----------------

④ Mid Gain (Gain medi)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la quantità di enfasi o attenuazione applicata alla banda dei medi dell'EQ per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la quantità di enfasi o attenuazione applicata alla banda dei medi dell'EQ per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-32 – +32
------------	-----------

⑤ MID Q (Larghezza di banda medi)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina l'ampiezza della banda di frequenza dei medi dell'EQ per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece l'ampiezza della banda di frequenza dei medi dell'EQ per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	0 – 31
------------	--------

⑥ High Frequency (Frequenza alti)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la frequenza centrale della banda degli alti dell'EQ che viene attenuata/amplificata per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la frequenza centrale della banda degli alti dell'EQ che viene attenuata/amplificata per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	503.8 – 14.0 k
------------	----------------

⑦ High Gain (Gain alti)

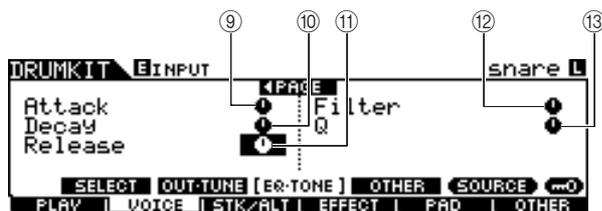
Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la quantità di enfasi o attenuazione applicata alla banda degli alti dell'EQ per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la quantità di enfasi o attenuazione applicata alla banda degli alti dell'EQ per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-32 – +32
------------	-----------

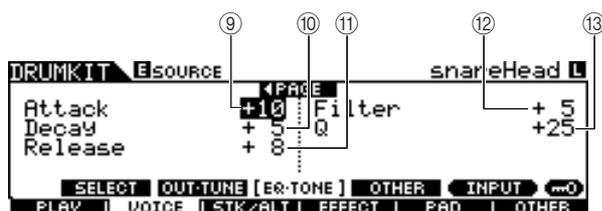
⑧ PAGE (Pagina) ►

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [\rightarrow] o [\leftarrow] per richiamare un'altra pagina.

La seconda pagina quando viene richiamato il display INPUT:



La seconda pagina quando viene richiamato il display SOURCE:



9 Attack

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il tempo di attack (dal momento in cui il pad viene percosso fino a quando non si raggiunge il livello iniziale massimo del volume) di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il tempo di attack di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-64 – +63
------------	-----------

10 Decay

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il tempo di decay (indicante la velocità con cui il volume decade dal livello di attacco massimo) di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il tempo di decay di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-64 – +63
------------	-----------

11 Release (Rilascio)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il tempo di rilascio di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il tempo di rilascio di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-64 – +63
------------	-----------

NOTA

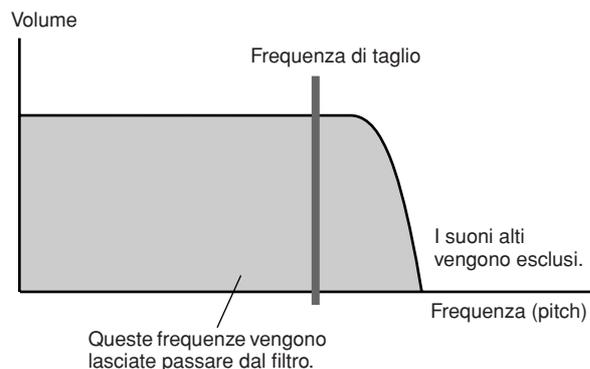
- Questo parametro è disponibile solo quando il parametro RcvKeyOff è impostato su "on".

12 Filter (Filtro)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la frequenza di taglio del filtro passa-basso per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la frequenza di taglio del filtro passa-basso per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

Intervallo	-64 – +63
------------	-----------

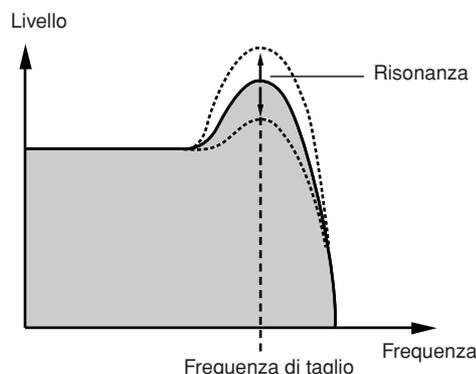
Filtro passa-basso



13 Q (Resonance) (Risonanza)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina la risonanza del filtro passa-basso per ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece la risonanza del filtro passa-basso per ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata. È possibile utilizzare questo parametro per conferire ulteriore carattere al suono o per renderlo più drammatico.

Intervallo	-64 – +63
------------	-----------

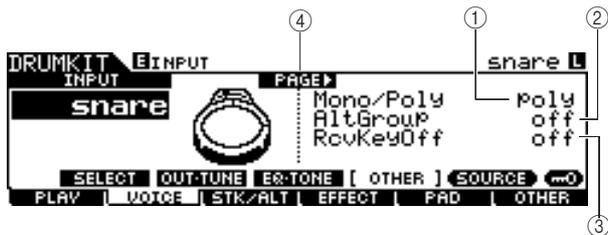


Impostazione di altri parametri

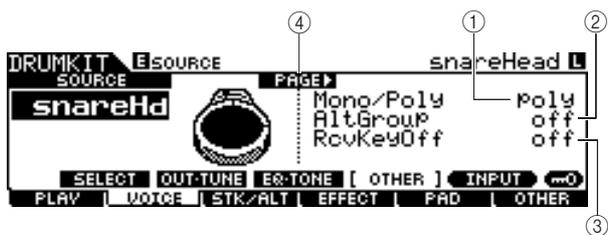
[SF4] OTHER (Altro)

In questo display è possibile impostare parametri quali Mono/Poly (Mono/Poli) e Alternate Group (Gruppo alternativo). Il display è composto di due pagine, richiamabili mediante i pulsanti cursore [<] e [>].

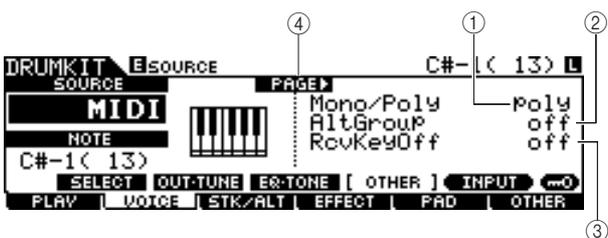
La prima pagina quando viene richiamato il display INPUT:



La prima pagina quando viene richiamato il display SOURCE:



La prima pagina quando viene richiamato il display SOURCE e "MIDI" è selezionato:



① Mono/Poly

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro determina il playback di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata, monofonica o polifonica. Quando viene richiamato il display SOURCE, invece determina il playback di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata, monofonica o polifonica.

Se è selezionato "Mono", quando si percuote più volte in successione lo stesso pad si arresta il suono generato dalla percussione precedente e viene nuovamente avviato lo stesso suono. Se invece è selezionato "Poly", questo limite non si applica.

Impostazioni	mono, poly
--------------	------------

NOTA

- Nel display INPUT, verrà visualizzato un asterisco (*) quando il set di valori su ciascuna sorgente di ingresso trigger è diverso da questo parametro.

② AltGroup (Gruppo alternativo)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro determina il gruppo alternativo a cui è assegnata ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece il gruppo alternativo a cui è assegnata ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

In un vero kit di batteria acustica, alcuni suoni di batteria non possono essere fisicamente simultanei, come ad esempio gli open hi-hat e closed hi-hat. È possibile evitare il playback simultaneo dei suoni di batteria assegnandoli allo stesso gruppo alternativo. Possono essere definiti fino a 127 gruppi alternativi. In questa posizione è possibile anche selezionare "off" per consentire la riproduzione simultanea di tali suoni.

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

NOTA

- Per quanto riguarda i suoni di batteria assegnati allo stesso numero (1 – 124) del gruppo alternativo, solo una di queste voci verrà riprodotta seguendo la priorità dell'ultima percussione. Per quanto riguarda i suoni di batteria assegnati a "HHOpen" e "HHClose" viene applicata una regola speciale (vedere di seguito).
- L'esecuzione della voce assegnata a "HHOpen" non arresta il suono della voce assegnata a "HHOpen" o "HHClose", mentre l'esecuzione della voce assegnata a "HHClose" arresta il suono della voce assegnata a "HHOpen".
- Nel display INPUT, verrà visualizzato un asterisco (*) quando il set di valori su ciascuna sorgente di ingresso trigger è diverso da questo parametro.

③ RcvKeyOff (Ricezione disattivazione tonalità)

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro determina se ciascuna presa di ingresso trigger selezionata risponde o meno ai messaggi nota disattivata MIDI. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece se ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata risponde o meno ai messaggi nota disattivata MIDI.

Questo parametro generalmente è impostato su Off poiché molti suoni di batteria decadono e si arrestano naturalmente eliminando la necessità di messaggi Note Off. Il parametro deve essere impostato su On quando il suono di batteria corrente è sostenuto e senza decay affinché sia possibile arrestarlo inviando i messaggi Note Off MIDI al generatore di suoni interno. La temporizzazione del messaggio Note Off MIDI trasmessa al generatore di suoni interno è determinata dal parametro Gate Time (Tempo gate) nel display STK/ALT. È anche possibile utilizzare il parametro Hold Mode (Conserva modalità) per controllare i messaggi Note Off (pagina 94).

Impostazioni	off, on
--------------	---------

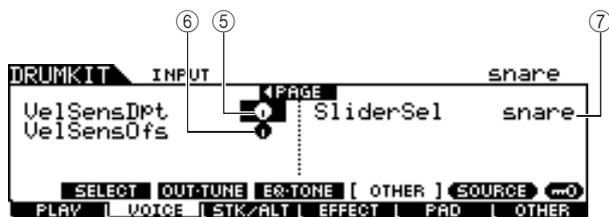
NOTA

- Nel display INPUT, verrà visualizzato un asterisco (*) quando il set di valori su ciascuna sorgente di ingresso trigger è diverso da questo parametro.

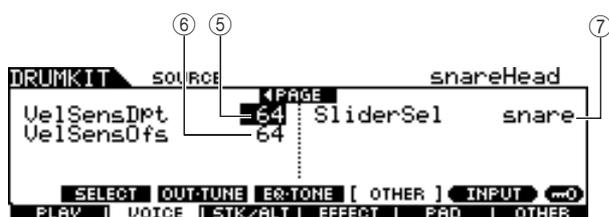
④ PAGE (Pagina) ►

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

La seconda pagina quando viene richiamato il display INPUT:



La seconda pagina quando viene richiamato il display SOURCE:

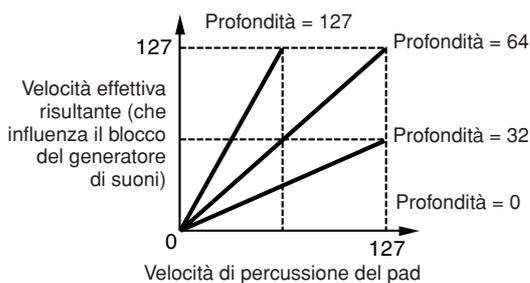


⑤ **VelSensDpt (Profondità di sensibilità alla velocità)**

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina in che misura il volume risultante di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata risponde alla forza con cui viene percossa il pad. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece in che misura il volume risultante di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata risponde alla forza con cui viene percossa il pad. Più elevato è il valore, più il volume varia in base alla forza con cui viene percossa il pad (come indicato di seguito).

Intervallo	0 - 127
------------	---------

Se il parametro **VelSensOfs** sottostante è impostato su 64:

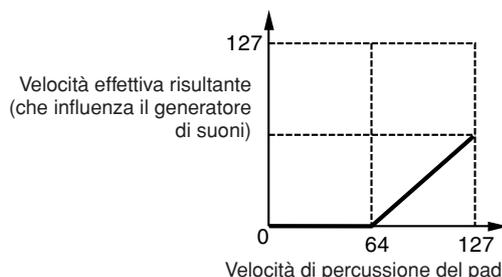


⑥ **VelSensOfs (Offset di sensibilità alla velocità)**

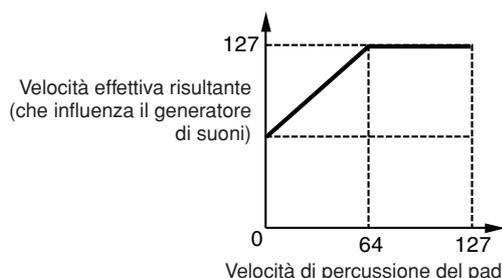
Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro (il cui valore è indicato nell'icona a manopola) determina il modo in cui le velocità di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata influenzano la velocità effettiva risultante. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece il modo in cui le velocità di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata influenzano la velocità effettiva risultante. Ciò consente di aumentare o diminuire tutte le velocità dello stesso valore e quindi di compensare automaticamente la dinamica di esecuzione, troppo forte o troppo debole. Se il risultato è 0 o inferiore, il valore verrà impostato su 0. Se il risultato è superiore a 127, il valore verrà impostato su 127.

Intervallo	0 - 127
------------	---------

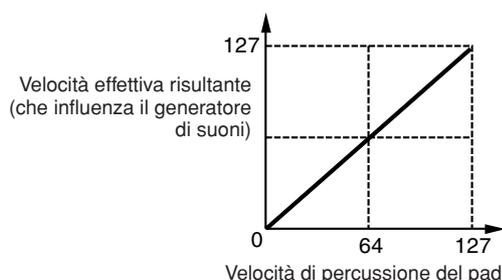
Se **Depth (sopra) = 64** e **Offset = 32**



Se **Depth (sopra) = 64** e **Offset = 96**



Se **Depth (sopra) = 64** e **Offset = 64**



⑦ **SliderSel (Selezione slider)**

Quando viene richiamato il display INPUT, questo parametro determina lo slider con cui è possibile regolare il volume di ciascuna presa di ingresso trigger selezionata. Quando viene richiamato il display SOURCE, determina invece lo slider con cui è possibile regolare il volume di ciascuna sorgente di ingresso trigger selezionata.

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

Programmazione di Stack/Alternate

[F3] STK/ALT

La funzione Stack consente l'esecuzione simultanea di più suoni di batteria percuotendo un unico pad, mentre la funzione Alternate consente di riprodurre suoni di batteria diversi in modo alternato.

Inoltre con la funzione Stack è possibile suonare gli accordi utilizzando voci con pitch, nei sintetizzatori Yamaha definite "Normal Voices" (Voci normali), che possono essere richiamate impostando il CH (canale MIDI) su un numero diverso da 10 (canale in genere utilizzato dal modulo DTXEXTREME III per riprodurre il suono di batteria) e assegnando il numero della voce al canale corrispondente nel display richiamato tramite [F6] OTHER → [SF3] MIDI.

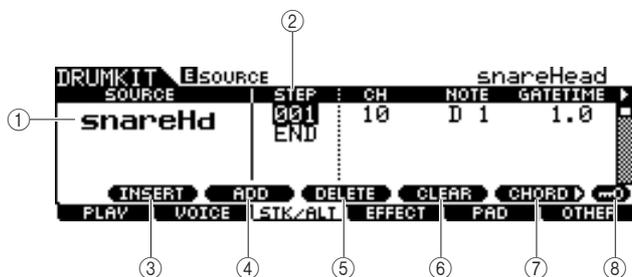
È possibile impostare i parametri Stack/Alternate solo per ciascuna sorgente di ingresso trigger.

NOTA

- Nel generatore di suoni interno di DTXEXTREME III, il canale 10 MIDI viene utilizzato esclusivamente per i suoni di batteria. I messaggi MIDI generati da esecuzioni con la batteria verranno trasmessi al generatore di suoni interno su canale 10 MIDI.

Programmazione di Stack/Alternate

Quando il cursore è posizionato sulla colonna STEP:



① SOURCE (Sorgente di ingresso trigger)

Determina la sorgente di ingresso trigger che attiva la funzione Stack/Alternate. È possibile modificare la sorgente di ingresso trigger percuotendo il pad corrispondente quando Input Lock è disattivato.

Impostazioni Fare riferimento a pagina 61.

② STEP

Determina il numero di Step della funzione Alternate. Solo uno Step 001 è già programmato in gran parte dei kit di batteria preset e ciò indica che la funzione Stack/Alternate non è utilizzata.

Ad esempio, ciascuna riga STEP "001" indica il programma quando il pad viene percosso per la prima volta. Ciascuna riga STEP "002" indica invece il programma quando il pad viene percosso per la seconda volta. Allo stesso modo si comportano gli altri numeri, ovvero "003" e "004".

Quando il numero dello Step cambia, lampeggia la riga corrispondente al nuovo numero. Premere il pulsante [ENTER/STORE] (Invio/Memorizza) per fissare il numero e interrompere l'intermittenza luminosa.

Impostazioni 001 - 100

③ [SF1] INSERT (INSERISCI)

Premendo questo pulsante è possibile inserire un nuovo Step nella posizione corrente del cursore e aumentare di 1 i numeri di tutti gli Step già programmati dopo la posizione del cursore.

④ [SF2] ADD (AGGIUNGI)

Premendo questo pulsante è possibile aggiungere un nuovo Step con lo stesso numero di quello che si trova nella posizione corrente del cursore senza influire sui numeri degli altri Step.

NOTA

- È possibile immettere fino a 100 eventi per ciascuna sorgente di ingresso trigger (un totale di 500 eventi per ciascun kit di batteria). Quando si tenta di immettere un numero di Step superiore a quello consentito, viene visualizzato un messaggio di errore.

⑤ [SF3] DELETE (ELIMINA)

Premendo questo pulsante è possibile eliminare lo Step corrispondente alla posizione corrente del cursore. Se il numero di Step è stato superato eliminando un determinato Step, i numeri di tutti gli Step già programmati dopo la posizione del cursore verranno diminuiti di 1.

⑥ [SF4] CLEAR (CANCELLA)

Premendo questo pulsante è possibile cancellare lo Step corrispondente alla posizione corrente del cursore senza influire sui numeri degli altri Step.

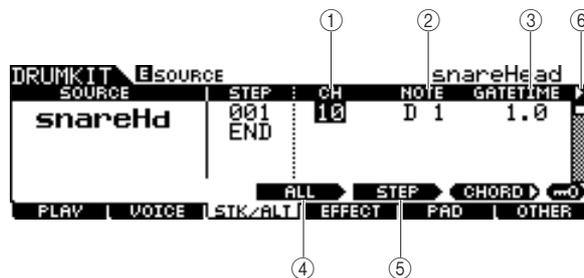
⑦ [SF5] CHORD (ACCORDO)

Premendo questo pulsante è possibile richiamare i diversi display utilizzati quando si immette il programma Stack suonando la tastiera MIDI esterna collegata al connettore MIDI IN (INGRESSO MIDI). Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 87.

⑧ [SF6] Input Lock

Questo pulsante consente di attivare/disattivare il blocco ingresso. Quando Input Lock è attivato (l'indicatore [L] viene visualizzato nella parte superiore destra del display), la presa di ingresso trigger ① non può essere modificata anche percuotendo un qualsiasi pad. Questa funzione è utile quando si desidera regolare i parametri del pad corrente (connessi alla presa di ingresso trigger corrente) mentre si percuotono altri pad.

La prima pagina quando il cursore non è posizionato sulla colonna STEP:



① CH (canale MIDI)

Determina il canale MIDI. Con le impostazioni iniziali di default questo parametro è impostato su 10, valore solitamente utilizzato per il suono di batteria. Se si desidera riprodurre una voce con pitch, impostare questo parametro su un numero diverso da 10.

Impostazioni 1 - 16

NOTA

- È possibile assegnare la voce a ciascun canale MIDI 1 - 16 sul display richiamato mediante [DRUM KIT] (Kit di batteria) → [F6] OTHER → [SF3] MIDI. È possibile eseguire questa impostazione per ciascun kit di batteria.

② NOTE

Determina il numero della nota MIDI dello Step corrispondente.

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

NOTA

- Per ulteriori informazioni sulla relazione tra suoni di batterie e numeri di nota MIDI, vedere a pagina 62.

③ GATETIME (Tempo gate)

Determina il tempo di gate (dal momento della percussione del pad a quello della trasmissione del messaggio Note off corrispondente al blocco del generatore di suoni). In realtà il parametro determina la durata del suono risultante.

Intervallo	0.0 s – 9.9 s
------------	---------------

④ [SF3] ALL (TUTTO)

Per quanto riguarda i parametri CH, NOTE, GATE TIME e VELOCITY LIMIT (Limite velocità), è possibile modificare i valori correnti di tutti gli Step tenendo premuto questo pulsante e utilizzando contemporaneamente il data dial e i pulsanti [INC/DEC] (AUMENTA/RIDUCI) e [DEC/NO] (RIDUZIONE/NO).

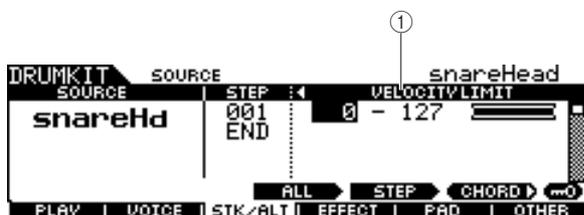
⑤ [SF4] STEP

Per quanto riguarda i parametri CH, NOTE, GATE TIME e VELOCITY LIMIT, è possibile modificare i valori correnti del numero di Step corrente tenendo premuto questo pulsante e utilizzando contemporaneamente il data dial e i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO].

⑥ ► (pagina)

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

Seconda pagina:



① VELOCITY LIMIT

Determina il valore minimo e massimo dell'intervallo di velocità all'interno del quale verrà riprodotto il suono di batteria. Il suono verrà emesso solo quando il pad viene percusso a una velocità che rientra nell'intervallo specificato.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

■ Programma Stack/Alternate di esempio

Di seguito è riportato un esempio del possibile utilizzo di Stack/Alternate.

In questo esempio, con un'unica percussione del pad viene prodotto un accordo di DO maggiore. Una seconda percussione produrrà un accordo di SOL maggiore e una terza nuovamente un accordo di DO maggiore.

Programma di esempio di Stack/Alternate

Step 001
Programma per percuotere il pad la prima volta.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead
snareHd	001	11	11	DO	0.0
	001	11	11	RE	0.0
	001	11	11	MIC	0.0
	002	11	11	NO	0.0

CHORD > []

PLAY VOICE LSTK/ALT EFFECT PAD OTHER

Step 002
Programma per percuotere il pad la seconda volta.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead
snareHd	002	11	11	SOL	0.0
	002	11	11	LA	0.0
	002	11	11	SI	0.0
	003	11	11	DO	0.0

CHORD > []

PLAY VOICE LSTK/ALT EFFECT PAD OTHER

Step 003
Programma per percuotere il pad la terza volta.

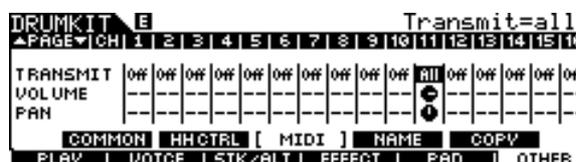
DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	snareHead
snareHd	003	11	11	DO	0.0
	003	11	11	RE	0.0
	003	11	11	MIC	0.0
	END	11	11		0.0

CHORD > []

PLAY VOICE LSTK/ALT EFFECT PAD OTHER

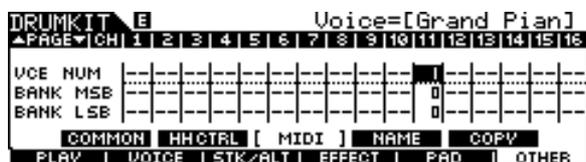
Per creare il suddetto programma, attenersi alla procedura riportata di seguito.

- 1** Premere il pulsante [F6] OTHER seguito dal pulsante [SF3] MIDI per richiamare il display MIDI, in modo da poter eseguire le impostazioni del generatore di suoni per ciascuno dei 16 canali MIDI.
- 2** Spostare il cursore sul canale 11.
- 3** Spostare il cursore verso il basso sulla riga TRANSMIT (TRASMISSIONE), quindi impostare il parametro TRANSMIT del canale 11 su "All" o "PC".



4 Spostare nuovamente il cursore in basso e impostare VCE NUM (Numero voce), BANK MSB (MSB banco) e BANK LSB (LSB banco) che determinano il numero del programma della voce.

Per un elenco completo delle voci disponibili, consultare il documento Data List (Elenco Dati).



5 Richiamare nuovamente il display Stack/Alternate premendo il pulsante [F3] STK/ALT.

6 Creare il programma come descritto in precedenza.

Immettere i valori appropriati mostrati nell'illustrazione Programma di esempio nella prima parte di questa sezione, utilizzando i pulsanti [INC/YES], [DEC/NO] e il data dial (è anche possibile immettere le note direttamente da una tastiera MIDI; vedere "Programmazione dell'operazione Stack da una tastiera MIDI esterna" di seguito).

7 Provare il programma Stack/Alternate appena creato percuotendo il pad un numero di volte pari al numero di Step.

8 Salvare le impostazioni come kit di batteria utente premendo il pulsante [ENTER/STORE].

Programmazione dell'operazione Stack da una tastiera MIDI esterna

[SF5] CHORD (Accordo)

È possibile immettere eventi di nota da una tastiera MIDI esterna collegata al connettore MIDI IN del modulo DTXXTREME III. Ciò consente al momento opportuno di suonare gli accordi e le note immettendoli direttamente nel programma Stack.

1 Collegare un'estremità del cavo MIDI al connettore MIDI OUT della tastiera MIDI e l'altra al connettore MIDI IN del modulo DTXXTREME III.

2 Sulla tastiera MIDI, eseguire le impostazioni appropriate affinché il connettore MIDI risulti attivo.

Se la tastiera MIDI è dotata di una porta USB TO HOST (da USB a HOST), potrebbe essere necessario attivare manualmente il funzionamento MIDI in base alle impostazioni del parametro MIDI della tastiera. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni della tastiera MIDI.

3 Sul DTXXTREME III, impostare il parametro MIDI IN/OUT per attivare il funzionamento MIDI.

Dal display richiamato mediante [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER, impostare il parametro MIDI IN/OUT su MIDI.

4 Richiamare nuovamente il display Stack/Alternate premendo il pulsante [F3] STK/ALT.

5 Premere il pulsante [SF5] CHORD per richiamare il display omonimo.

Questo display viene utilizzato per ricevere eventi di nota MIDI da un dispositivo MIDI esterno e per applicarli al programma Stack/Alternate corrente.

6 Impostare il numero di Step utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO].

7 Suonare la tastiera MIDI.

Le note suonate sulla tastiera MIDI (insieme al canale MIDI corrispondente) vengono visualizzate nel display.

The screenshot shows the CHORD display with a table of notes. The table has columns for STEP, CH, and NOTE. The notes are: 01 (C 4), 02 (G 4), 03 (E 4), 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10. The display also shows 'snareHead L' and 'CANCEL OK' buttons.

STEP	CH	NOTE
01	1	C 4
02	1	G 4
03	1	E 4
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		

8 Premere il pulsante [F6] OK per applicare effettivamente le note ricevute al programma Stack/Alternate corrente.

Se non si desidera applicare le note ricevute al programma, premere il pulsante [F5] CANCEL (ANNULLA) per ritornare al display originale.

9 Se necessario, ripetere i passaggi 6 – 8.

10 Salvare le impostazioni come kit di batteria utente premendo il pulsante [ENTER/STORE].

Impostazioni correlate agli effetti

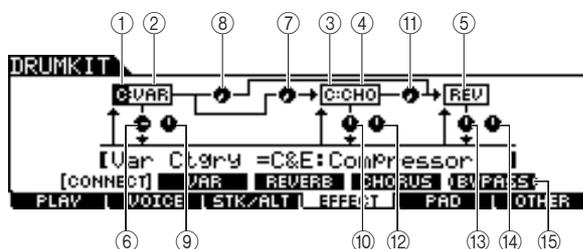
[F4] EFFECT

Nei display richiamati mediante il pulsante [F4] EFFECT (EFFETTO) è possibile impostare i parametri correlati agli effetti per il kit di batteria corrente. Nella modalità Kit di batteria è possibile impostare i parametri degli effetti relativi a Reverb (Riverbero), Chorus (Coro) e Variation (Variazione). Gli effetti Reverb e Chorus vengono applicati interamente sia al suono del modulo DTXTREME III che al suono del kit di batteria, mentre gli effetti Variation si applicano solo al suono del kit di batteria. Per ulteriori informazioni sulla struttura degli effetti, vedere a pagina 68.

Impostazioni correlate alla connessione di effetti

[SF1] CONNECT (Collegamento)

Questo display consente una visualizzazione complessiva del routing di effetti e il controllo completo su di essi.



① Categoria dell'effetto Variation

Determina la categoria dell'effetto Variation.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	--

② Tipo di effetto Variation

Determina il tipo di effetto Variation.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	--

③ Categoria dell'effetto Chorus

Determina la categoria dell'effetto Chorus.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	--

④ Tipo di effetto Chorus

Determina il tipo di effetto Chorus.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	--

⑤ Tipo di effetto Reverb

Determina il tipo di effetto Reverb. Non è necessario selezionare la categoria dell'effetto Reverb poiché i tipi di effetti del blocco Reverb non sono suddivisi in più categorie.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	--

⑥ Variation Return (Ritorno Variazione)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Variation.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑦ Variation To Chorus (Mandata da variazione a coro)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Chorus.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑧ Variation To Reverb (Mandata da variazione a riverbero)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Reverb.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑨ Variation Pan (Pan variazione)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Variation.

Intervallo	L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
------------	--

⑩ Chorus Return (Ritorno coro)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑪ Chorus To Reverb (Mandata da coro a riverbero)

Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑫ Pan Chorus (Pan coro)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Chorus.

Intervallo	L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
------------	--

⑬ Reverb Return (Ritorno Riverbero)

Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑭ Reverb Pan (Pan Riverbero)

Determina la posizione pan del suono dell'effetto Reverb.

Intervallo	L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
------------	--

⑮ [SF5] BYPASS

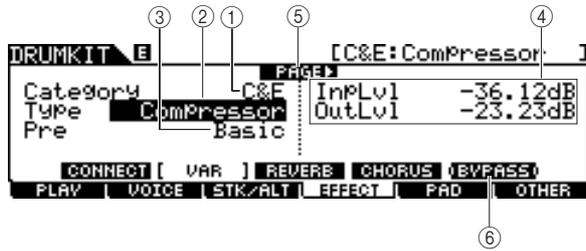
Questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato di bypass di tutti e tre i blocchi di effetti (Reverb, Chorus e Variation).

Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), gli effetti Reverb, Chorus e Variation vengono applicati al suono del kit di batteria. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), uno, due o tutti e tre gli effetti non verranno applicati al suono del kit di batteria.

La casella che circonda il blocco di effetti bypassati (l'uno o l'altro di C: VAR, C: CHO e REV) è indicata da una linea tratteggiata, mentre la casella che circonda il blocco di effetti non bypassati è indicata da una linea continua.

Impostazioni dell'effetto Variation

[SF2] VAR



① Category (Categoria)

② Type (Tipo)

Equivalente a ① e ② del display [SF1] CONNECT. È possibile selezionare il tipo di effetto Variation dalla colonna Type. In caso di difficoltà a trovare il tipo di effetto desiderato, selezionare innanzitutto la categoria e quindi il tipo.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
---------------------	--

③ Preset

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

Impostazioni	Consultare il documento Data List (Elenco Dati).
---------------------	--

④ Parametri degli effetti

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia a seconda del tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, fare riferimento a pagina 72. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (Elenco Dati).

⑤ PAGE ►

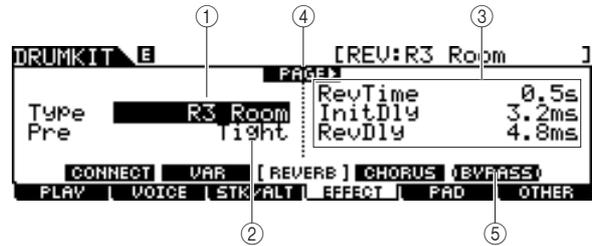
Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

⑥ [SF5] BYPASS

Questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato di bypass dell'effetto Variation. Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), l'effetto Variation viene applicato al suono del kit di batteria. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), l'effetto Variation non viene applicato al suono del kit di batteria.

Impostazioni dell'effetto Reverb

[SF3] REVERB



① Type

Equivalente a ⑤ del display [SF1] CONNECT. È possibile selezionare il tipo di effetto Reverb dalla colonna Type.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
---------------------	--

② Preset

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

Impostazioni	Consultare il documento Data List (Elenco Dati).
---------------------	--

③ Parametri degli effetti

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia a seconda del tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, fare riferimento a pagina 72. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (Elenco Dati).

④ PAGE ►

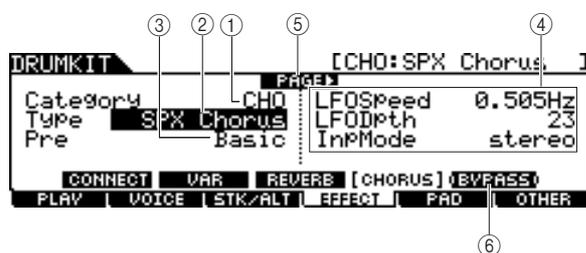
Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

⑤ [SF5] BYPASS

La pressione di questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato di bypass dell'effetto Reverb. Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), l'effetto Reverb viene applicato al suono del kit di batteria. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), l'effetto Reverb non viene applicato al suono del kit di batteria.

Impostazioni dell'effetto Chorus

[SF4] CHORUS



① Category

② Type

Equivalente a ③ e ④ del display [SF1] CONNECT.

È possibile selezionare il tipo di effetto Chorus dalla colonna Type. In caso di difficoltà nel rilevare il tipo di effetto desiderato, selezionare innanzitutto la categoria e quindi il tipo.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie e i tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
---------------------	--

③ Preset

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

Impostazioni	Consultare il documento Data List (Elenco Dati).
---------------------	--

④ Parametri degli effetti

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia a seconda del tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, fare riferimento a pagina 72. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (Elenco Dati).

⑤ PAGE ►

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

⑥ [SF5] BYPASS

Questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato di bypass dell'effetto Chorus.

Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), l'effetto Chorus viene applicato al suono del kit di batteria. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), l'effetto Chorus non viene applicato al suono del kit di batteria.

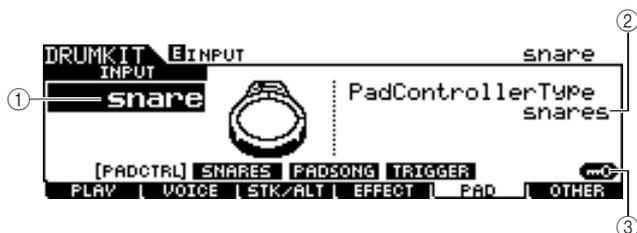
Impostazioni correlate al pad

[F5] PAD

Assegnazione di una funzione al controller del pad

[SF1] PADCTRL

In questa schermata è possibile assegnare una funzione al controller del pad di cui sono dotate le unità TP100 e TP120SD.



① INPUT (Presa di ingresso trigger)

Determina il tipo di presa di ingresso trigger (equivalente al pad connesso) da modificare. Questo parametro può essere impostato per ciascuna presa di ingresso trigger.

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

② Tipo di controller del pad

Determina la funzione assegnata al controller del pad collegato alla presa di ingresso trigger specificata in ①.

Impostazioni	off (disattivata), snares, tuning (accordatura), tempo, filter (filtro), voice (voce)
--------------	---

- off Al controller del pad non è assegnata alcuna funzione.
- snares La rotazione del controller del pad consente di regolare la forza con cui viene "esteso" il parametro Snappy (Rapidità suono) o i parametri Snares On/Off (Att./disatt. snare) Snares Adjust (Regolazione snare) e del display richiamati mediante [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES. La rotazione a sinistra (senso antiorario) provoca un allentamento progressivo dell'effetto di rapidità suono fino allo sblocco. La rotazione a destra (senso orario) invece rafforza l'effetto di rapidità del suono. Se l'effetto di rapidità è bloccato, ruotare il controller del pad a destra per bloccarlo.
- tuning Il controller del pad regola l'accordatura del suono della batteria o il parametro Tuning nel display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Ruotando il controller del pad a sinistra (senso antiorario) il pitch diminuisce. Ruotandolo a destra (senso orario) invece aumenta.
- tempo Il controller del pad regola il tempo del playback della song o il suono del clic. Il display LED indica il tempo della song o il suono del clic mentre si ruota il controller del pad.
- filter Il controller del pad regola le caratteristiche tonali del suono della batteria o il parametro Filter nel display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. Ruotare il controller del pad a sinistra (senso antiorario) rende il suono della batteria più smorzato o cupo. Ruotare il controller del pad a destra (senso orario) rende il suono della batteria più brillante.

voice La rotazione del controller del pad consente di attivare/disattivare lo stato di rapidità o di impostare i parametri Snares On/Off del display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES.

La rotazione a sinistra (senso antiorario) sblocca l'effetto di rapidità del suono o imposta i parametri Snares On/Off su Off. La rotazione a destra (senso orario) invece blocca l'effetto di rapidità del suono o imposta i parametri Snares On/Off su On.

NOTA

- L'impostazione iniziale di default del tipo di controller del pad varia in base al kit di batteria.
- Il valore disponibile varia in base alla presa di ingresso trigger. Ad esempio "snares" e "voice" sono disponibili solo quando INPUT (presa di ingresso trigger) è impostato su "snare".

③ [SF6] Input Lock

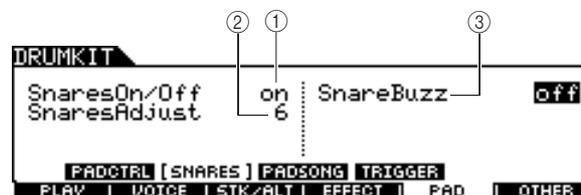
È possibile attivare o disattivare tale blocco premendo questo pulsante. Quando Input Lock è attivato (l'indicatore [L] viene visualizzato nella parte superiore destra del display), la presa di ingresso trigger ① non può essere modificata anche percuotendo un qualsiasi pad. Questa funzione è utile quando si desidera regolare i parametri del pad corrente (collegati alla presa di ingresso trigger corrente) mentre si percuotono altri pad.

Impostazioni del parametro Snappy

[SF2] SNARES

In questo display è possibile impostare i parametri correlati all'effetto di rapidità del suono del pad del rullante collegato al jack SNARE. Questi parametri possono essere modificati anche dal controller del pad del rullante collegato al jack SNARE.

Ricordare che le impostazioni del display sono disponibili solo per il pad collegato al jack SNARE.



① Snares On/Off

Determina lo stato dell'effetto di rapidità del suono. Quando è impostato su On, l'effetto Snappy è bloccato. Se invece è impostato su Off è sbloccato.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

② **Snares Adjust (Regolazione snare)**

Determina il livello di estensione dell'effetto di rapidità del suono. L'impostazione su "1" rende tale effetto più lento. Più alto è il valore, più l'estensione risulta rafforzata.

Intervallo	1 – 24
-------------------	--------

NOTA

- L'impostazione di questo parametro consente di modificare il parametro Decay di "snareHd" e "snareOp" nel display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE.

③ **Snare Buzz (Brusio snare)**

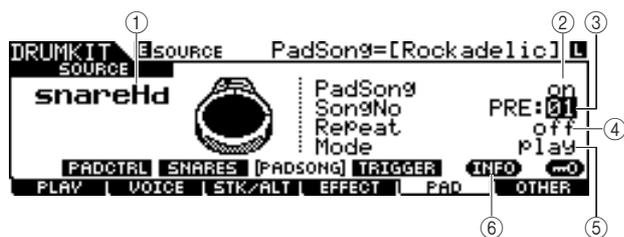
Determina se l'effetto Snappy risuoni o meno con il suono Kick o Tom. Se impostato su On, l'effetto risuona con il suono Kick o Tom.

Impostazioni	off, 1 – 5
---------------------	------------

Impostazioni Pad Song

[SF3] PADSONG (Pad song)

In questo display è possibile impostare i parametri relativi alla funzione Pad Song per ciascuna sorgente di ingresso trigger. Tale funzione consente di riprodurre una song percuotendo il pad invece di premere il pulsante [▶/■]. Una song viene assegnata a una sorgente di ingresso trigger ed è possibile impostare fino a quattro pad song.



① **SOURCE (Sorgente di ingresso trigger)**

Determina la sorgente di ingresso trigger a cui si desidera assegnare la pad song. È possibile modificare la sorgente di ingresso trigger percuotendo il pad corrispondente quando Input Lock è disattivato.

Impostazioni	Fare riferimento all'elenco delle sorgenti di ingresso trigger riportato a pagina 61.
---------------------	---

② **Pad Song**

Determina se la pad song viene assegnata o meno alla sorgente di ingresso trigger selezionata. Se impostato su On, sarà possibile utilizzare la sorgente di ingresso trigger per avviare il playback della song specificata di seguito. Se è impostato su Off, non sarà possibile impostare gli altri parametri riportati di seguito.

Impostazioni	off, on
---------------------	---------

NOTA

- È possibile riprodurre un massimo di quattro pad song da un kit di batteria. Se sono già state specificate quattro pad song per altre sorgenti di ingresso trigger, non sarà possibile impostare il parametro ③ – ⑤ e nel display verrà visualizzato "--".

③ **Song No (Numero song)**

Determina il numero di song quando Pad Song è impostato su On. È possibile avviare il playback della song specificata percuotendo il pad corrispondente sulla sorgente di ingresso trigger. Quando Pad Song è impostato su Off, non sarà possibile impostare questo parametro.

Impostazioni	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------------------	----------------------------

④ **Repeat (Ripetizione)**

Determina se il playback della song è ripetuto o meno. Quando è impostato su On, la song (iniziata percuotendo il pad) verrà riprodotta ripetutamente. Se impostato su Off, invece il playback si arresterà automaticamente quando raggiunge la fine.

Impostazioni	off, on
---------------------	---------

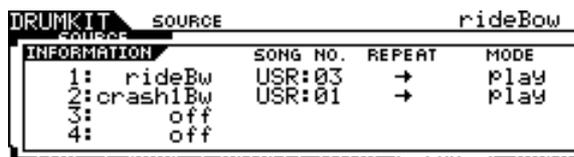
⑤ **Mode (Modalità)**

Determina il modo in cui il playback della song risponde alla percussione del pad. Quando è selezionato "play", percuotendo il pad la song specifica verrà avviata o arrestata. Quando è selezionato "chase", percuotendo il pad verrà eseguita solo una misura della song specificata. Quando è selezionato "cutoff" (taglio), percuotendo il pad si arresteranno tutte le song avviate per la percussione di altri pad (per i quali il parametro Mode è impostato su "cutoff") quindi si avvierà la song specificata. Un'ulteriore percussione del pad arresterà la song specificata. Ricordare che è possibile riprodurre una sola song da tutte le pad song per le quali il parametro Mode è impostato su "cutoff".

Impostazioni	play, chase, cutoff
---------------------	---------------------

⑥ **[SF5] INFO (Informazioni)**

Premendo questo pulsante viene richiamato il display che indica le impostazioni delle pad song.



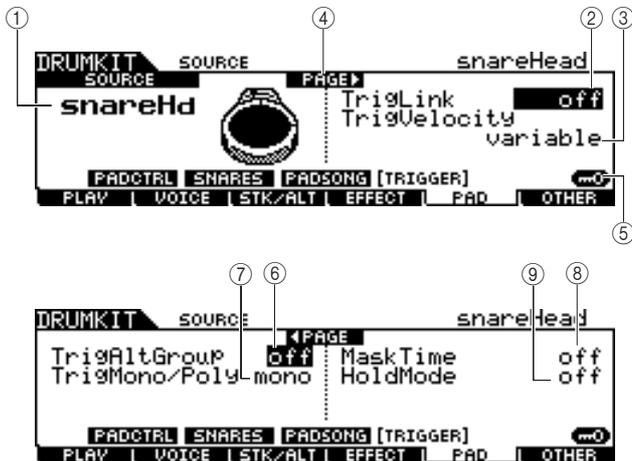
NOTA

- Il playback della pad song viene eseguito in base al tempo specificato nelle modalità Song o Click. Il modulo DTXEXTREME III prevede solo un unico valore di tempo.
- Ricordare che una leggera percussione del pad potrebbe non essere sufficiente ad avviare la pad song. Accertarsi di percuotere il pad con una forza maggiore del livello specificato.
- Se entrambe le funzioni, Pad (di cui è possibile eseguire l'impostazione nel display richiamato mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC) e Pad Song, vengono assegnate alla sorgente di ingresso trigger, l'impostazione della pad song sarà annullata.
- In base alle pad song e alla song normale selezionate, è possibile che vengano emessi suoni inaspettati, poiché ciascuna song può trasmettere impostazioni diverse al generatore di suoni interno tramite lo stesso canale MIDI. Se si decide di utilizzare due o più song insieme, è necessario assicurarsi che i canali MIDI utilizzati per le song siano tutti impostati su valori diversi.

Impostazioni del segnale trigger

[SF4] TRIGGER

Da questo display è possibile impostare i parametri che determinano la risposta del modulo DTXTREME III al segnale trigger di ciascuna sorgente di ingresso trigger. Questo display è composto di due pagine.



① SOURCE (Sorgente di ingresso trigger)

Determina la sorgente di ingresso trigger da modificare. È possibile modificare la sorgente di ingresso trigger percuotendo il pad corrispondente quando Input Lock è disattivato.

Impostazioni	Fare riferimento all'elenco delle sorgenti di ingresso trigger riportato a pagina 61.
---------------------	---

② TrigLink (Collegamento trigger)

Quando per questa impostazione è selezionato un valore diverso da "off", sorgenti di ingresso trigger diverse (sullo stesso pad) possono generare segnali trigger contemporaneamente con la semplice percussione di una determinata sorgente di ingresso trigger. Ricordare che i valori disponibili (Sorgente di ingresso trigger) differiscono a seconda delle sorgenti di ingresso trigger specificate in ①.

Impostazioni	off, head, rim1, rim2, rim1&2, bow, pad11
---------------------	---

NOTA

- Quando SOURCE è impostato su "hhFc1", "hhSplsh" o "pad11", il parametro Trigger Link non è disponibile.

③ TrigVelocity (Velocità trigger)

Determina il valore della velocità generato percuotendo il pad corrispondente al SOURCE specificato in ①. Quando è selezionato "variabile", il relativo valore viene determinato dalla forza di percussione. Quando è selezionato un valore compreso tra "1" e "127", il valore corrispondente viene utilizzato come velocità, indipendentemente dalla forza di percussione.

Impostazioni	variabile, 1 – 127
---------------------	--------------------

④ PAGE ►

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

⑤ [SF6] Input Lock

Questo pulsante consente di attivare o disattivare il relativo blocco. Quando Input Lock è attivato (l'indicatore [L] viene visualizzato nella parte superiore destra del display), la presa di ingresso trigger ① non può essere modificata anche percuotendo un qualsiasi pad. Questa funzione è utile quando si desidera regolare i parametri del pad corrente (collegato alla presa di ingresso trigger corrente) mentre si percuotono altri pad.

⑥ TrigAltGroup (Gruppo alternativo trigger)

Determina il gruppo alternativo a cui viene assegnata la sorgente di ingresso trigger. Se sono state raggruppate più sorgenti di ingresso trigger con lo stesso numero assegnato, viene attivato un solo ingresso alla volta. Quando viene attivata una sorgente di ingresso trigger da un gruppo alternativo di trigger, le altre sorgenti di ingresso trigger presenti nello stesso gruppo generano ciascuna un evento MIDI di nota off per il numero di nota MIDI corrispondente. Il parametro RcvKeyOff del suono di batteria (canale 10) deve essere impostato su "on" nel display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Possono essere definiti fino a 32 gruppi alternativi. In questa posizione è possibile anche selezionare "off" per consentire la riproduzione simultanea di tali suoni.

Impostazioni	off, 1 – 32
---------------------	-------------

⑦ TrigMono/Poly (Trigger Mono/Poli)

Determina se la sorgente di ingresso corrente viene riprodotta in modo monofonico o polifonico. Se è selezionato "mono", l'attivazione continua della stessa voce arresterà il suono precedente, e avvierà quindi lo stesso suono di batteria. Notare che il suono precedente viene arrestato da un messaggio Note off, a differenza del parametro Mono/Poly richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Di conseguenza, il parametro RcvKeyOff della voce (sorgente di ingresso trigger corrente) deve essere impostato su "on" nel display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Se è selezionato "Poly", tale limitazione non viene applicata.

Impostazioni	mono, poly
---------------------	------------

⑧ Mask Time (Tempo maschera)

Determina per quanto tempo il modulo DTXTREME III non accetta il segnale trigger dalla sorgente di ingresso trigger dopo la percussione del pad corrispondente. Quando il parametro è impostato, ad esempio, su "2.0s", il modulo DTXTREME III ignora il segnale trigger per due secondi dopo la percussione del pad corrispondente.

Impostazioni	off, 20 ms, 40 ms – 10.00 s (by 20 ms), 20.00 s, 30.00 s
---------------------	--

⑨ Hold Mode (Conserva modalità)

Questo parametro generalmente è impostato su "off", in modo tale che percuotendo sempre lo stesso pad (sorgente di ingresso trigger corrente) venga attivato (avviato) solo il suono della voce corrispondente. Se invece è impostato su "off", percuotendo lo stesso pad in modo alternato, il suono delle voci corrispondente verrà sia attivato/arrestato. Poiché i messaggi Note off vengono utilizzati per arrestare il suono delle voci, è necessario impostare il parametro RcvKeyOff su on nel display richiamato mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Impostazioni	off, on
---------------------	---------

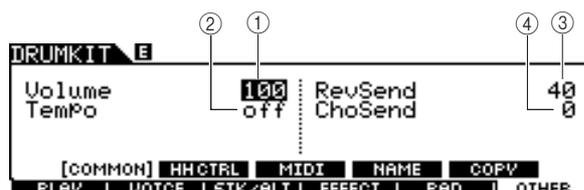
Altre impostazioni

[F6] OTHER

Impostazioni comuni per l'intero kit di batteria

[SF1] COMMON (COMUNE)

In questo display, è possibile impostare i parametri applicati all'intero suono del kit di batteria corrente.



① Volume

Determina il volume dell'intero kit di batteria.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

② Tempo

Determina il valore del tempo richiamato quando si seleziona il kit di batteria corrente. Se è selezionato "off", quando si seleziona il kit di batteria corrente il valore del tempo viene mantenuto.

Intervallo	off, 30 – 300
------------	---------------

③ RevSend (Mandata riverbero)

Determina la profondità dell'effetto Reverb applicato al kit di batteria. Questo parametro bilancia lo stesso parametro per ciascuno dei suoni di batteria assegnati al kit di batteria corrente.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

④ ChoSend (Mandata coro)

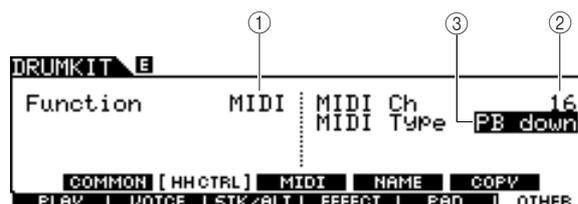
Determina la profondità dell'effetto Chorus applicato al kit di batteria. Questo parametro bilancia lo stesso parametro per ciascuno dei suoni di batteria assegnati al kit di batteria corrente.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

Impostazioni Hi-Hat Controller (Controller charleston)

[SF2] HH CTRL

In questo display, è possibile impostare i parametri relativi al controller charleston (foot controller) connesso al jack HI-HAT (pagina 12).



① Function (Funzione)

Specifica la funzione assegnata al controller charleston. Quando è selezionato "Hi-Hat", è possibile utilizzare il controller charleston regolarmente per suonare il piatto charleston. Quando è selezionato "MIDI", è possibile generare messaggi MIDI premendo il controller charleston secondo le impostazioni del parametro MIDI Ch e del parametro MIDI Type descritti di seguito.

Impostazioni	HiHat, MIDI
--------------	-------------

② MIDI Ch (Canale MIDI)

Determina il canale MIDI su cui vengono generati messaggi MIDI quando il controller Charleston è in funzione. Questo parametro è disponibile solo quando il parametro Function è impostato su MIDI.

Impostazioni	1 – 16
--------------	--------

③ MIDI Type (Tipo MIDI)

Determina il tipo di messaggi MIDI generati dal funzionamento del controller Charleston. Questo parametro è disponibile solo quando il parametro Function è impostato su MIDI. "Ctl000" – "Ctl119" rappresentano i messaggi di Control Change, "AT" rappresenta la funzione Aftertouch, "PB up" rappresenta il pitch bend verso l'alto (se premuto) mentre "PB down" rappresenta il pitch bend verso il basso (se premuto).

Impostazioni	Ctl000 – Ctl119, AT, PB up, PB down
--------------	-------------------------------------

Impostazioni MIDI

[SF3] MIDI

In questo display, è possibile eseguire le impostazioni MIDI richiamate quando è selezionato il kit di batteria corrente. In base a queste impostazioni, i messaggi MIDI per 16 canali verranno trasmessi al generatore di suoni interno o al dispositivo MIDI esterno via MIDI quando è selezionato il kit di batteria corrente. Questo display è composto di cinque pagine.

Prima pagina



① TG SW (Switch generatore di suoni)

Determina se i messaggi MIDI verranno trasmessi o meno al generatore di suoni interno quando è selezionato il kit di batteria corrente. Quando impostato su On, la selezione del kit di batteria corrente consente di trasmettere messaggi MIDI per il canale corrispondente al generatore di suoni interno in base alle impostazioni specificate in ③ – ⑪.

Impostazioni Off, On

② MIDI SW (Switch MIDI)

Determina se i messaggi MIDI verranno trasmessi o meno al generatore di suoni esterno tramite MIDI OUT per ciascun canale MIDI quando è selezionato il kit di batteria corrente. Quando impostato su On, la selezione del kit di batteria corrente consente di trasmettere messaggi MIDI per il canale corrispondente al generatore di suoni esterno tramite MIDI OUT in base alle impostazioni specificate in ③ – ⑪.

Impostazioni Off, On

Seconda pagina



③ TRANSMIT

Determina il tipo di messaggi MIDI trasmessi al generatore di suoni interno o al dispositivo MIDI esterno. Quando è selezionato "off", non verrà trasmesso alcun messaggio MIDI anche se i parametri TG SW e MIDI SW sono impostati su On. Quando è selezionato "all", verranno trasmessi sia i messaggi Program Change che i messaggi Control Change. Quando è selezionato "PC", verranno trasmessi solo i messaggi Program Change.

Impostazioni Off, All, PC

④ VOLUME

Determina il valore del volume (numero 7 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

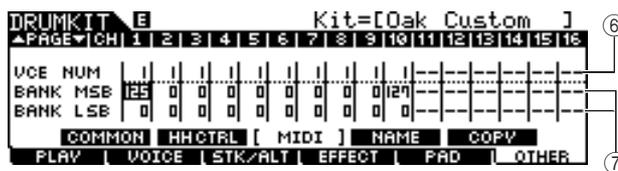
Intervallo 0 – 127

⑤ PAN

Determina il valore del pan (numero 10 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)

Terza pagina



⑥ VCE NUM (Numero voce)

Determina il numero di Program Change per ciascun canale MIDI.

Impostazioni 1 – 128

⑦ BANK MSB/LSB (MSB/LSB BANCO)

Determina il numero di Program Change (mediante i valori MSB/LSB del banco) per ciascun canale MIDI.

Impostazioni 0 – 127

NOTA

- Per informazioni sui messaggi Bank MSB, Bank LSB e Program Change e sul modo in cui determinare il suono del modulo DTXEXTREME III, consultare l'elenco delle voci nel documento Data List (Elenco Dati).

Quarta pagina



⑧ REV SEND (Mandata riverbero)

Determina il valore del livello di mandata riverbero (numero 91 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo 0 – 127

⑨ CHO SEND (Mandata coro)

Determina il valore del livello di mandata coro (numero 93 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo 0 – 127

Quinta pagina



⑩ CC NUM (Numero Control Change)

Determina il numero di Control Change per ciascun canale MIDI.

Impostazioni Off, 1 – 95

⑪ CC VALUE (Valore Control Change)

Determina il valore del numero di Control Change specificato per ciascun canale MIDI.

Intervallo 0 – 127

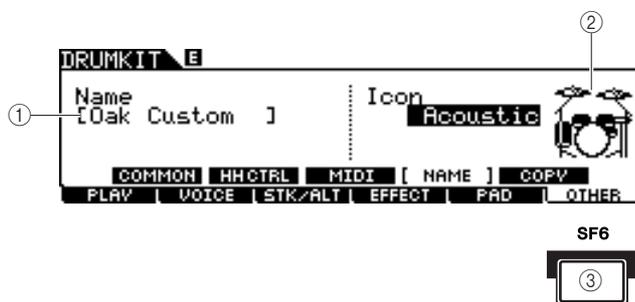
NOTA

- Se si imposta un evento Control Change ⑩⑪ che duplica le impostazioni VOLUME ④, PAN ⑤, REV SEND ⑧ o CHO SEND ⑨, l'evento Control Change ⑩⑪ avrà la priorità.

Denominazione del kit di batteria

[SF4] NAME (Nome)

In questo display è possibile assegnare un nome originale al kit di batteria.



① Name

Immettere i caratteri del nome del kit di batteria (max 12). È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] LIST (ELENCO) e immettere il nome. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

② Icon (Icona)

Determina l'icona del kit di batteria visualizzata sul display [F1] PLAY (RIPRODUCI). Quando è selezionato "off", nel display [F1] PLAY non verrà visualizzata alcuna icona.

Impostazioni	Acoustic, Rock, Electric, Percuss, Rhythm-Box, Effect, R&B/H-Hop, PadSong, off
---------------------	--

③ [SF6] LIST

Quando il cursore si trova sulla casella del nome, è possibile richiamare il display Character List con il pulsante [SF6] LIST e immettere il nome desiderato. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

Copia delle impostazioni dei parametri

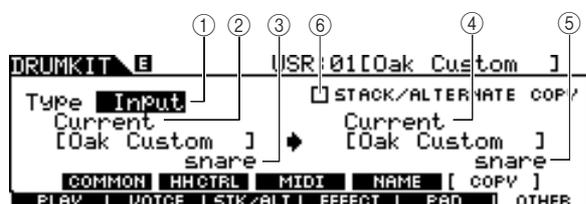
[SF5] COPY (COPIA)

In questo display è possibile copiare le impostazioni dei parametri dalla presa di ingresso trigger/sorgente di ingresso trigger/ nota MIDI specificate del kit di batteria indicato alla presa di ingresso trigger/sorgente di ingresso trigger/ nota MIDI specificate del kit di batteria utente indicato.

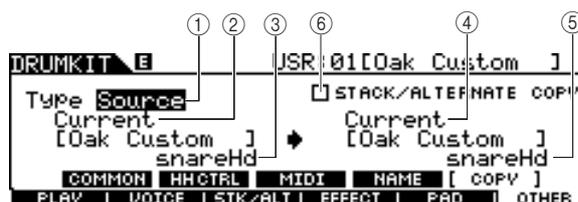
Dopo aver impostato i parametri di origine e destinazione della copia, premere il pulsante [ENTER/STORE] per eseguire l'operazione di copia.

I parametri disponibili differiscono in base al valore del parametro Type posizionato nell'angolo superiore sinistro.

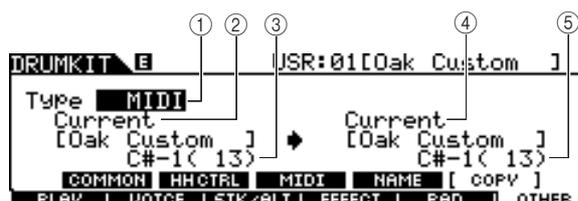
Se Type è impostato su "Input"
(Presa di ingresso trigger):



Se Type è impostato su Source:



Se Type è impostato su MIDI:



① Type

Determina il segmento che viene utilizzato come origine e destinazione della copia: la presa di ingresso trigger (set di voci), la sorgente di ingresso trigger (voce) o MIDI (nota MIDI).

Impostazioni	Input (Presa di ingresso trigger), Source (Sorgente di ingresso trigger), MIDI
---------------------	--

② Numero del kit di batteria di origine

Determina il numero del kit di batteria utilizzato come origine. Con "Current" (Corrente) viene indicato il kit di batteria in corso di modifica.

Impostazioni	Current, PRE: 01 – USR: 50
---------------------	----------------------------

③ Origine della copia

Determina l'origine dell'operazione di copia. Quando Type è impostato su "Input", questo parametro determina la presa di ingresso trigger utilizzata come origine. Quando Type è impostato su "Source", questo parametro determina la sorgente di ingresso trigger utilizzata come origine. Quando Type è impostato su "MIDI", questo parametro determina il nome della nota MIDI utilizzata come origine.

④ Numero del kit di batteria di destinazione

Determina il numero del kit di batteria utilizzato come destinazione. Con "Current" viene indicato il kit di batteria in corso di modifica.

Impostazioni	Current, USR: 01 – 50
---------------------	-----------------------

⑤ Destinazione della copia

Determina la destinazione dell'operazione di copia. Quando Type è impostato su "Input", questo parametro determina la presa di ingresso trigger utilizzata come destinazione. Quando Type è impostato su "Source", questo parametro determina la sorgente di ingresso trigger utilizzata come destinazione. Quando Type è impostato su "MIDI", questo parametro determina il nome della nota MIDI utilizzata come destinazione.

⑥ STACK/ALTERNATE COPY (Copia sovrapposizione/alternanza)

Quando in questa casella viene immesso il segno di spunta, vengono copiate anche le impostazioni Stack/Alternate. Se il segno di spunta viene rimosso dalla casella, le impostazioni di Stack/Alternate non vengono copiate, eccetto l'impostazione della prima nota. Questo parametro non è disponibile quando Type è impostato su "MIDI".

Modalità Song

[SONG]

In questo capitolo viene illustrata la modalità Song, richiamabile attraverso il pulsante [SONG].

In modalità Song, è possibile selezionare una song desiderata dalle preset song (PRE: 01 – 87) con cui esercitarsi e altre 50 song utente (USR: 01 – 50) per registrare e modificare le proprie song. Inoltre è possibile selezionare una delle song (EXT: 01 – 99) salvate in un dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato alla porta USB TO DEVICE (DA USB A DISPOSITIVO). Queste song possono essere richiamate direttamente anche se memorizzate nel dispositivo esterno.

NOTA

- Oltre alla song selezionata nell'omonima modalità e avviata/arrestata mediante il pulsante  del pannello, è possibile utilizzare pad song che consentano di avviare la song specificata percuotendo il pad. Per ulteriori informazioni sulle pad song, vedere a pagina 93.

ATTENZIONE

- I dati della song registrati in modalità Song Record (Registrazione song) e modificati in modalità Song Job (Job song) risiedono temporaneamente nella DRAM e pertanto andranno persi se lo strumento viene spento. Prima di spegnere lo strumento, accertarsi di aver salvato i dati della song in modalità File in un dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato alla porta USB TO DEVICE.

Esecuzione song

[F1] PLAY

Istruzioni relative al display richiamato mediante [SONG] → [F1] PLAY sono reperibili a pagina 35 nella Guida Rapida.

Registrazione song

[F1] PLAY → [REC]

Istruzioni relative alla modalità Song Record richiamata mediante [SONG] → [F1] PLAY → [REC] sono reperibili a pagina 43 nella Guida Rapida.

Job song

[F2] JOB

La modalità Song Job contiene una serie completa di strumenti di modifica e di funzioni per l'elaborazione dei dati, utilizzabili per modificare il suono della song. Comprende anche una serie di comode operazioni come la copia o la cancellazione dei dati.

Funzioni	Descrizione
[SF1] SONG	Job song
01: Copy Song	Questo job consente di copiare tutti i dati da una song di origine selezionata a una song corrente.
02: Clear Song	Questo job consente di cancellare tutti i dati dalla song corrente.
03: Song Name, Tempo, Repeat	Questo job consente di impostare le impostazioni correlate a nome, tempo, attivazione/disattivazione ripetizione della song corrente.
[SF2] TRACK	Job Track
01: Quantize	Questo job (applicato alla song corrente e alla traccia specificata) regola la temporizzazione degli eventi di nota spostandoli sul beat esatto più vicino.
02: Mix Track	Questo job consente il missaggio di tutti i dati provenienti dalle tracce 1 e 2 della song corrente nella traccia 1 o 2 della song corrente.
03: Copy Track	Questo job consente la copia di tutti i dati provenienti dalla traccia specificata della song specificata nella traccia specificata della song corrente.
04: Clear Track	Questo job consente la cancellazione di tutti i dati provenienti dalla traccia specificata della song corrente.
[SF3] MEAS	Job Measure
01: Copy Measure	Questo job consente la copia di tutti i dati provenienti dall'intervallo di misura specificato della traccia specificata della song specificata nell'intervallo di misura specificato della traccia specificata della song corrente.
02: Create Measure	Questo job consente la creazione di misure vuote nella posizione specificata nella traccia o nelle tracce specificate della song corrente.
03: Delete Measure	Questo job consente di eliminare le misure specificate della song corrente.
04: Erase Measure	Questo job consente di cancellare tutti i dati dell'intervallo di misura della song corrente, producendo un segmento di silenzio.
[SF4] VOICE	Job Voice
Questo job consente di impostare i parametri del generatore di suoni, quali voci, volume e pan, in tutti e sedici i canali MIDI.	

Procedura di base in modalità Song Job

- In modalità Song, selezionare la song utente desiderata (a cui si desidera applicare il job), quindi premere il pulsante [F2] JOB per passare alla modalità Song Job.

NOTA

- È possibile passare alla modalità Song Job solo quando è selezionata una song utente.

- Selezionare il menu Job desiderato premendo uno dei pulsanti [SF1] – [SF4].



- Spostare il cursore sul job desiderato utilizzando data dial, pulsanti cursore, pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per richiamare il display Job.



Premendo il pulsante [EXIT] si ritorna al display del menu Job.

- Spostare il cursore su ciascun parametro desiderato e impostare il valore desiderato mediante il data dial oppure mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

⚠ ATTENZIONE

- L'esecuzione del job comporta una perdita dei dati originali, dal momento che non è possibile ripristinare dati modificati dall'esecuzione del job.

⚠ ATTENZIONE

- In alcuni job, l'operazione sovrascrive i dati già esistenti nella memoria di destinazione. È opportuno salvare i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE.

- Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER/STORE] per eseguire il job.

- Salvare la song in un dispositivo di memorizzazione USB in modalità File.

Per i dettagli, vedere alle pagine 54 e 114.

⚠ ATTENZIONE

- I dati della song creati eseguendo il job risiedono temporaneamente nella DRAM e pertanto andranno persi se lo strumento viene spento. Prima di spegnere lo strumento, accertarsi di aver salvato i dati della song in modalità File in un dispositivo di memorizzazione USB esterno collegato alla porta USB TO DEVICE.

Job delle song

[SF1] SONG

01: Copy Song

Questo job consente di copiare tutti i dati da una song di origine selezionata alla song corrente.



① Numero della song

Determina l'origine del numero della song da copiare. Il nome della song corrispondente viene visualizzato a destra del numero.

Impostazioni PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50

02: Clear Song

Questo job consente di cancellare tutti i dati dalla song corrente.



NOTA

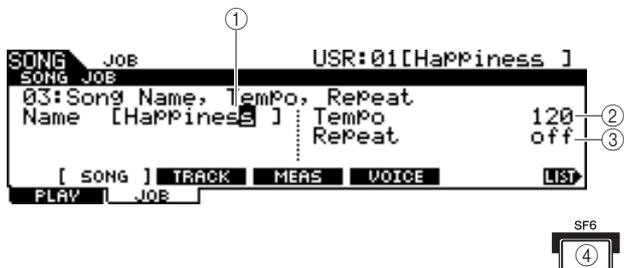
- Se si desidera cancellare i dati della traccia anziché l'intera song, utilizzare il job Clear Track (Cancellazione traccia) a pagina 101.

03: Song Name, Tempo, Repeat

Questo job consente di configurare le impostazioni correlate a nome, tempo, attivazione/disattivazione ripetizione della song corrente.

NOTA

- Per Song Name, Tempo e Repeat, non è necessario premere il pulsante [ENTER/STORE] quando si esegue il job.



① Name

Immettere i caratteri del nome della song corrente (max 10). È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6] LIST e immettere il nome. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione di un nome, fare riferimento a "Operazioni di base" a pagina 15.

② Tempo

Determina il tempo richiamato quando è selezionata la song corrente.

Intervallo	30 – 300
------------	----------

③ Repeat

Determina se il playback della song è ripetuto o meno. L'impostazione di questo parametro su On, riproduce più volte la song corrente, mentre l'impostandolo su Off riproduce la song corrente fino alla fine, quindi si arresta.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

④ [SF6] LIST

Quando il cursore si trova sulla casella del nome, è possibile richiamare il display Character List con il pulsante [SF6] LIST e immettere il nome desiderato. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione di un nome, fare riferimento a "Operazioni di base" a pagina 15.

Job delle tracce

[SF2] TRACK

01: Quantize

Questo job (applicato alla song corrente e alla traccia specificata) regola la temporizzazione degli eventi di nota spostandoli sul beat esatto più vicino.

⚠ ATTENZIONE

- L'esecuzione di questo job potrebbe modificare definitivamente il senso ritmico della performance originale (ad esempio le percussioni intenzionalmente anticipate o ritardate) poiché una volta che i dati vengono modificati dall'esecuzione del job, non sarà più possibile ripristinarli.



① Track

Determina la traccia (1 o 2) alla quale è applicata la quantizzazione.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

② Quantize (Resolution) (Risoluzione)

Determina il note timing a cui verranno allineati i dati della nota. È possibile selezionare il valore desiderato premendo il pulsante [SF6] per richiamare l'elenco dei valori.

Impostazioni	Quando si seleziona "3/8", "6/8", "9/8", "12/8" o "15/8": terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, semiminima, semiminima puntata Quando si seleziona un altro valore: terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, terzina di semiminime, semiminima
--------------	--

⌘: terzina di semicrome

⌘: semicroma

⌘: terzina di crome

⌘: croma

⌘: terzina di semiminime

⌘: semiminima

⌘: semiminima puntata

③ [SF6] ⌘ (icona del tipo di nota)

Quando il cursore viene posizionato sul valore Quantize, l'icona del tipo di nota viene visualizzata nel menu dei tab corrispondente al pulsante [SF6]. In questa condizione, è possibile richiamare un elenco di icone del tipo di nota premendo il pulsante [SF6] e selezionare l'elemento desiderato dall'elenco.

02: Mix Track

Questo job consente il missaggio di tutti i dati provenienti dalle tracce 1 e 2 della song corrente nella traccia 1 o 2 della song corrente.



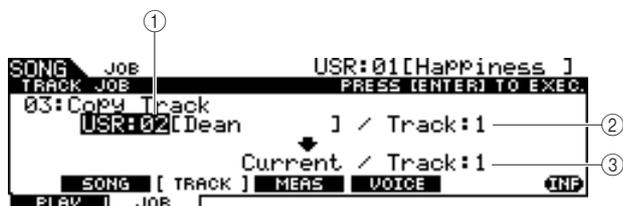
① Track

Determina la traccia (1 o 2) su cui viene copiata la traccia missata. La traccia non selezionata in questa posizione non presenterà dati dopo l'esecuzione del job Mix Track.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

03: Copy Track

Questo job consente la copia di tutti i dati provenienti dalla traccia specificata della song specificata nella traccia specificata della song corrente.



① Numero song di origine

Determina il numero della song di origine della copia.

Impostazioni	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
--------------	----------------------------

NOTA

- Le song "EXT: 01" – "EXT: 99" (song SMF salvate nella directory radice del dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE) non possono essere selezionate in questa posizione.

② Numero di traccia della song

Determina il numero di traccia di origine della copia della song specificata in ①.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

③ Numero di traccia di destinazione

Determina il numero della traccia di destinazione della song corrente.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

⚠ ATTENZIONE

- Questo job sovrascrive tutti i dati preesistenti nella traccia di destinazione.

04: Clear Track

Questo job consente di cancellare tutti i dati dalla traccia specificata della song corrente.



① Track

Determina il numero della traccia da cancellare.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

Job delle misure

[SF3] MEAS

NOTA

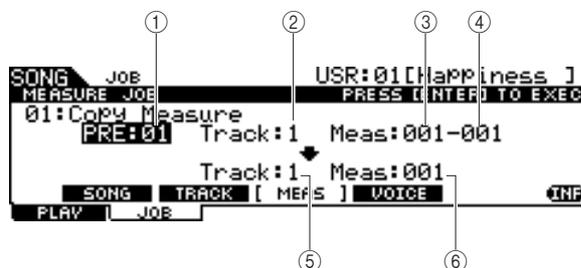
- Quando il cursore è posizionato su un parametro correlato a una misura, nel tab corrispondente al pulsante [SF6] è indicato "NUM" e ciò significa che è possibile utilizzare i pulsanti [F1] – [F6] e i pulsanti [SF1] – [SF5] come tastierini numerici premendo il pulsante [SF6] NUM.

01: Copy Measure

Questo job consente di copiare tutti i dati dall'intervallo di misura specificato della traccia specificata della song specificata nell'intervallo di misura specificato della traccia specificata della song corrente.

⚠ ATTENZIONE

- Questo job sovrascrive tutti i dati preesistenti nell'intervallo di misura di destinazione della traccia.



① Numero della song di origine

Determina il numero della song di origine.

Impostazioni	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
--------------	----------------------------

② Numero della traccia di origine

Determina il numero di traccia di origine del numero della song specificata in ①.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

③ Numero di misura iniziale dell'intervallo di misura di origine

Determina la misura iniziale dell'intervallo di misura di origine.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

④ Numero di misura finale dell'intervallo di misura di origine

Determina la misura finale dell'intervallo di misura di origine.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

⑤ Numero della traccia di destinazione

Determina il numero della traccia di destinazione della song corrente.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

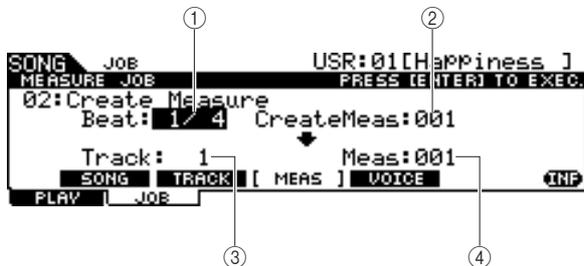
⑥ Numero di misura di destinazione

Determina la misura iniziale dell'intervallo di misura di destinazione.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

02: Create Measure

Questo job consente di creare misure vuote nella posizione specificata della traccia o delle tracce specificate della song corrente. Quando vengono inserite misure vuote, i dati delle misure e dell'indicatore che seguono il punto di inserimento arretrano di conseguenza.



① Beat

Determina l'indicazione tempo della misura appena creata (inserita).

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

② Numero di misure da inserire

Determina il numero di misure vuote da creare e inserire.

Impostazioni	001 – 999
--------------	-----------

③ Track

Determina la traccia a cui viene applicato questo job. Quando è selezionato "1+2", l'esecuzione del job consente di aggiungere le nuove misure a entrambe le tracce e, di conseguenza, la lunghezza delle due tracce diventa la stessa. Quando è selezionato "1" o "2", l'esecuzione del job consente di aggiungere le nuove misure solo alla traccia 1 o alla traccia 2 e, di conseguenza, la lunghezza delle due tracce è diversa.

Impostazioni	1+2, 1, 2
--------------	-----------

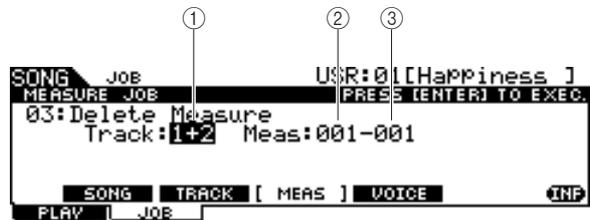
④ Meas (punto di inserimento)

Determina il punto di inserimento (numero misura) in cui verranno inserite le misure vuote appena create.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

03: Delete Measure

Questo job consente di eliminare le misure specificate della song corrente. I dati delle misure e dell'indicatore che seguono le misure eliminate avanzano di conseguenza.



① Track

Determina il numero della traccia da eliminare. Quando è selezionato "1+2", l'esecuzione del job consente di rimuovere le misure specificate da entrambe le tracce e, di conseguenza, la lunghezza delle due tracce diventa la stessa. Quando è selezionato "1" o "2", l'esecuzione del job consente di rimuovere le misure specificate solo dalla traccia 1 o alla traccia 2 e, di conseguenza, la lunghezza delle due tracce è diversa.

Impostazioni	1+2, 1, 2
--------------	-----------

② Numero di misura iniziale dell'intervallo di misura

Determina la misura iniziale dell'intervallo di misura da eliminare.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

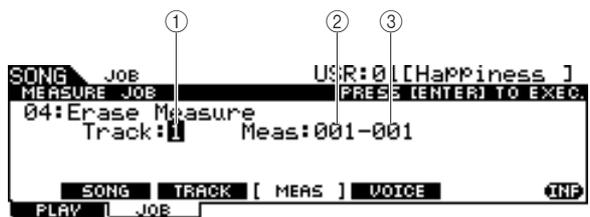
③ Numero di misura finale dell'intervallo di misura

Determina la misura finale dell'intervallo di misura da eliminare.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

04: Erase Measure

Questo job consente di cancellare di tutti i dati provenienti dall'intervallo di misura della song corrente, producendo un segmento di silenzio.



① Track

Determina il numero della traccia da cancellare.

Impostazioni	1, 2
--------------	------

② Numero di misura iniziale dell'intervallo di misura

Determina la misura iniziale dell'intervallo di misura da cancellare.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

③ Numero di misura finale dell'intervallo di misura

Determina la misura finale dell'intervallo di misura da cancellare.

Intervallo	001 – 999
------------	-----------

Job delle voci

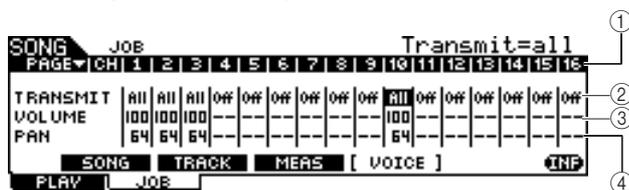
[SF4] VOICE

Questo job consente di impostare i parametri del generatore di suoni, quali voci, volume e pan, in tutti e sedici i canali MIDI. Secondo le impostazioni di questa posizione, i valori dei parametri per tutti i canali MIDI vengono trasmessi al generatore di suoni interno o esterno tramite MIDI OUT quando è selezionata la song corrente. Questo job consiste di tre pagine.

NOTA

- Per il job Voice non è necessario premere il pulsante [ENTER/STORE] per l'esecuzione del job.

Prima pagina del display Voice Job



① **CH**

Indica il canale MIDI.

② **TRANSMIT**

Determina se i messaggi MIDI verranno trasmessi o meno al generatore di suoni interno ed esterno quando è selezionata la song corrente. Quando impostato su All, la selezione della song corrente consente di trasmettere tutti i messaggi MIDI per il canale corrispondente al generatori di suoni interno ed esterno in base alle impostazioni eseguite in ③ – ⑪. Se impostato su PC, selezionando la song corrente verranno trasmesse solo le impostazioni correlate alla voce eseguite in ⑤ – ⑥. Se impostato su Off, selezionando la song corrente non verrà trasmesso nessun messaggio MIDI e i parametri ③ – ⑫ non saranno disponibili.

Impostazioni	Off, All, PC
--------------	--------------

③ **VOLUME**

Determina il valore del volume (numero 7 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

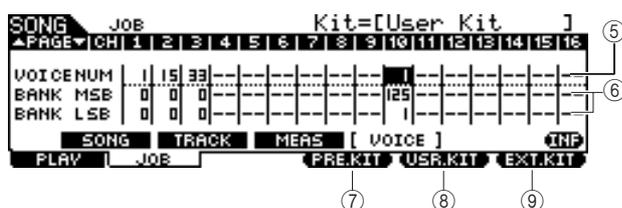
Intervallo	0 – 127
------------	---------

④ **PAN**

Determina il valore del pan (numero 10 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

Seconda pagina del display Voice Job



⑤ **VOICE NUM (Numero voce)**

Determina il numero di Program Change per ciascun canale MIDI.

Intervallo	1 – 128
------------	---------

⑥ **BANK MSB/LSB**

Determina il numero di Bank Select (Selezione banco) MSB e LSB per ciascun canale MIDI. È possibile indicare una voce specifica impostando Bank Select MSB, LSB e Program Change (Numero voce).

Intervallo	0 – 127
------------	---------

NOTA

- Se si imposta Bank Select per il canale MIDI da 10 a 125 o 127, il numero di Program Change (numero del kit di batteria) impostato per il canale 10 di MIDI verrà applicato automaticamente a TUTTI gli altri canali MIDI per il generatore di suoni interno.

⑦ **[F4] PRE.KIT**

Questo menu viene visualizzato quando il cursore è posizionato su una delle impostazioni VCE NUM, BANK MSB e BANK LSB del canale 10. Premendo questo pulsante vengono richiamati i valori MSB e LSB di selezione banco corrispondenti al kit di batteria preset del modulo DTXTREME III.

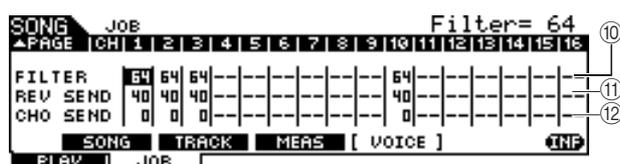
⑧ **[F4] USR.KIT**

Questo menu viene visualizzato quando il cursore è posizionato su una delle impostazioni VCE NUM, BANK MSB e BANK LSB del canale 10. Premendo questo pulsante vengono richiamati i valori MSB e LSB di selezione banco corrispondenti al kit di batteria utente del modulo DTXTREME III.

⑨ **[F4] EXT.KIT**

Questo menu viene visualizzato quando il cursore è posizionato su una delle impostazioni VCE NUM, BANK MSB e BANK LSB del canale 10. Premendo questo pulsante vengono richiamati i valori MSB e LSB di selezione banco corrispondenti al kit di batteria esterno del modulo DTXTREME III.

Terza pagina del display Voice Job



⑩ **FILTER**

Determina il valore della luminosità (numero 74 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑪ **REV SEND (Mandata riverbero)**

Determina il valore del livello di mandata riverbero (numero 91 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

⑫ **CHO SEND (Mandata coro)**

Determina il valore del livello di mandata coro (numero 93 di Control Change) per ciascun canale MIDI.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

Modalità Click

[CLICK]

In questo capitolo viene illustrata la modalità Click, richiamabile attraverso il pulsante [CLICK].

In modalità Click è possibile impostare il clic (metronomo) correlato a parametri quali Click Voice (Suono clic), indicazione tempo e tempo in tutto il modulo DTXTREME III. È anche possibile utilizzare la funzione Groove Check (Controllo groove) e la funzione Rhythm Gate (Gate ritmo) per esercitazioni ritmiche.

Procedura base in modalità Click

1 Premere il pulsante [CLICK] per accedere alla modalità Click.

2 Esaminare i menu del tab (che corrispondono ai pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF3]) per cercare la funzione desiderata e premere il relativo pulsante per richiamare il display desiderato.

3 Spostare il cursore su ciascun parametro e impostare il valore desiderato mediante il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

4 Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER/STORE] per memorizzare tutte le impostazioni in modalità Click, diverse da tempo, beat (indicazione tempo) e SubDivide (Suddivisione).

ATTENZIONE

- Tutte le impostazioni in modalità Click andranno perse se prima dello spegnimento non sono state memorizzate.
- Non spegnere mai lo strumento mentre sul display è visualizzato il messaggio "Please keep power on" (Non disattivare l'alimentazione).

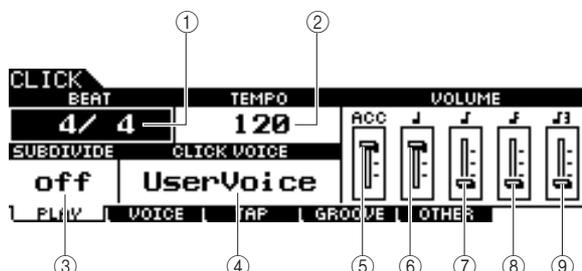
Impostazioni di base del suono del clic

[F1] PLAY

In questo display è possibile impostare i parametri di base del suono del clic, quali voce, indicazione tempo e tempo.

NOTA

- I tipi di note indicati in VOLUME cambieranno in base alle impostazioni BEAT.



① BEAT (indicazione tempo)

Determina l'indicazione tempo del suono del clic.

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

NOTA

- Quando una song con un'impostazione di beat (indicazione tempo) diversa viene selezionata in modalità Song, il beat della nuova song si applica anche al suono del clic.

② TEMPO

Determina il tempo del suono del clic.

Impostazioni	030 – 300
---------------------	-----------

NOTA

- Quando una song con un'impostazione di tempo diversa viene selezionata in modalità Song, il valore tempo della nuova song si applica anche al suono del clic.
- È inoltre possibile impostare il tempo utilizzando la funzione Tap Tempo (Battuta tempo) che consente di impostare il tempo battendolo su un pad. In questo modo, è possibile impostare comodamente il tempo preferito. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 34.

③ SUBDIVIDE

Determina il beat di accento del clic. I beat vengono suddivisi per il beat di accento qui specificato. Quando BEAT è impostato su "5/4" e SUBDIVIDE è impostato su "2+3", l'accento si applica al primo e al terzo beat. Quando BEAT è impostato su "9/4" e SUBDIVIDE è impostato su "4+5", l'accento si applica al primo e al quinto beat.

Impostazioni	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

Determina il suono del clic.

Impostazioni	Metronome, Claves, Cowbell, Shaker, Stick, CrossStick, Pulse, Human, UserVoice
---------------------	--

⑤ VOLUME (ACC)

Consente la regolazione del volume del beat di accento determinato dal parametro SUBDIVIDE.

Intervallo	0 – 127
-------------------	---------

⑥ VOLUME (semiminima)

Determina il volume della temporizzazione del clic per semiminime.

Intervallo	0 – 127
-------------------	---------

⑦ VOLUME (note da un ottavo)

Determina il volume della temporizzazione del clic per note da un ottavo.

Intervallo	0 – 127
-------------------	---------

⑧ VOLUME (semicrome)

Determina il volume della temporizzazione del clic per semicrome.

Intervallo	0 – 127
-------------------	---------

⑨ VOLUME (terzina di crome)

Determina il volume della temporizzazione del clic per note di terzine di crome.

Intervallo	0 – 127
-------------------	---------

Impostazioni del suono del clic

[F2] VOICE

In questo display (disponibile solo quando Click Voice è impostato su "User Voice"), è possibile impostare un suono del clic diverso per ciascuna temporizzazione beat.

CLICK	VOICE	TUNING
ACC	efct1:020 [ElecPerc 1]	+ 0.00
J	efct1:021 [ElecPerc 2]	+ 0.00
J	efct1:022 [ElecPerc 3]	+ 0.00
J	efct1:000 [no assign]	- 3.00
J	efct1:000 [no assign]	- 6.00

① Categoria voce

Determina la categoria di voce per il suono del clic.

Impostazioni	kick1 - 2, snare1 - 3, tom1 - 2, cymbal, hihat, perc1 - 2, efct1 - 2, USR-A - H
--------------	---

② Numero voce

Determina il numero di voce per il suono del clic. Se il numero della voce è impostato su "000", l'indicazione "no assign" (nessuna assegnazione) viene visualizzata per il nome della voce e non viene prodotto alcun suono.

Impostazioni	Consultare il documento Data List (Elenco Dati).
--------------	--

NOTA

- La quantità delle voci varia in base alla categoria di voce selezionata.

③ TUNING

Determina il pitch della voce specificata in ②.

Intervallo	-24.00 - +24.00 (1.0 indica un semitono).
------------	---

NOTA

- Una voce utente assegnata a un suono del clic verrà riprodotta con un solo colpo, anche se la voce utente è impostata su "loop" in modalità Sampling (Campionamento).
- Quando si desidera utilizzare il suono del clic ma si dispone di una voce utente, è buona norma salvare il file che include la voce utente desiderata nella cartella AUToload (pagina 125) del dispositivo di memorizzazione USB e utilizzare la funzione Auto Load (Caricamento automatico) (pagina 125).

Funzione Tap Tempo

[F3] TAP

La funzione Tap Tempo è descritta nella sezione Guida rapida a pagina 34.

Funzione Groove Check

[F4] GROOVE

Esecuzione di Groove Check

[SF1] G.CHECK

Nella sezione Guida rapida a pagina 51 sono riportate indicazioni relative a questo display.

Esecuzione di Rhythm Gate

[SF2] R.GATE

Nella sezione Guida rapida a pagina 52 sono riportate indicazioni relative a questo display.

Impostazioni dei parametri per le funzioni Groove Check e Rhythm Gate

[SF3] SETTING

Nella sezione Guida rapida a pagina 50 sono riportate indicazioni relative a questo display.

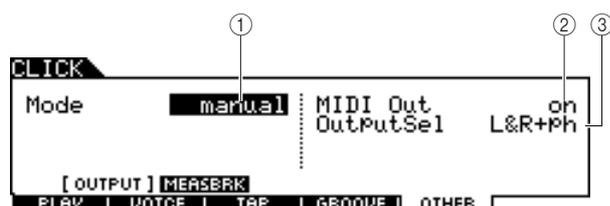
Impostazioni del suono del clic

[F5] OTHER

Impostazioni della modalità di esecuzione del suono del clic

[SF1] OUTPUT

In questo display è possibile impostare i parametri che determinano in quali circostanze utilizzare il clic e l'uscita del suono del clic.



① Mode

Determina modalità e circostanze in cui viene riprodotto il clic. È possibile avviare o arrestare il clic nella sincronizzazione con playback/registrazione della song in base all'impostazione qui riportata nonché premendo il pulsante [CLICK ON/OFF] (Att./Disatt. clic).

Impostazioni	manual, play, rec, play&rec
manual	Per avviare/arrestare il clic è sufficiente premere il pulsante [CLICK ON/OFF].
play	Per avviare/arrestare il clic è necessario avviare/arrestare il playback della song e premere il pulsante [CLICK ON/OFF].
rec	Per avviare/arrestare il clic è necessario avviare/arrestare la registrazione della song e premere il pulsante [CLICK ON/OFF].
play&rec	Per avviare/arrestare il clic è necessario avviare/arrestare playback/registrazione della song e premere il pulsante [CLICK ON/OFF].

② MIDI Out

Determina se il numero di nota MIDI corrispondente al suono del clic viene trasmesso o meno mediante MIDI OUT. Quando il parametro è impostato su On, gli eventi MIDI riportati di seguito vengono trasmessi mediante MIDI OUT.

	Canale MIDI	Nota	Velocità
Nota accentata	10	B#-1	127
Semiminima	10	C0	127
Altre note	10	B-1 (si-1)	127

Impostazioni	off, on
--------------	---------

NOTA

- Gli eventi di nota MIDI corrispondenti al suono del clic sono trasmessi mediante MIDI OUT solo quando viene prodotto il suono del clic. Gli eventi di nota MIDI corrispondenti al suono del clic per i quali il volume è impostato al livello minimo sul display [F1] PLAY non verranno trasmessi mediante MIDI OUT. Analogamente, gli eventi di nota MIDI corrispondenti al suono del clic durante l'interruzione della funzione Measure Break (Interruzione misura) non verranno trasmessi mediante MIDI OUT.

③ OutputSel (Selezione uscita)

Determina la presa di uscita per il suono del clic.

Impostazioni	L&R+ph (OUTPUT e PHONES), cuffie (PHONES), L&R (OUTPUT), ind1 & 2 – ind5 & 6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2 – 5 e 6), ind1 – ind6 (una delle INDIVIDUAL OUTPUT)
--------------	--

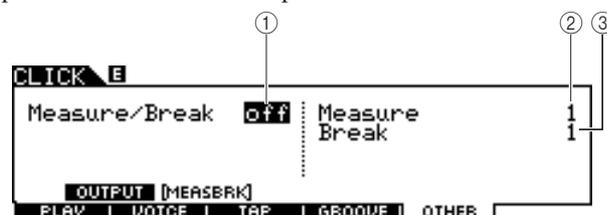
Utilizzo della funzione Measure Break

[SF2] MEASBRK

In questo display è possibile impostare i parametri correlati alla funzione Measure Break. Se si utilizza questa funzione, è possibile riprodurre ed escludere ripetutamente il suono del clic per le misure specificate.

L'utilizzo di questa funzione si rivela efficace per portare tecnica ritmica e temporizzazione a un livello più elevato, il che consente di riprodurre una determinata frase di batteria per più misure durante l'ascolto del suono del clic e quindi anche le misure successive senza alcun suono di clic.

Ad esempio, per avere quattro misure con il suono del clic seguite da quattro misure prive di tale suono, impostare sia il parametro Measure che il parametro Break su 4.



① Measure/Break (Misura/Interruzione)

Determina se la funzione Measure Break è attiva o meno. Se è attiva, Click Voice (Suono clic) viene ripetutamente riprodotto per le misure specificate in ② ed escluso per le misure specificate in ③.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

② Measure

Determina l'entità dell'intervallo di misura entro il quale viene riprodotto il suono del clic (non escluso).

Intervallo	1 – 9
------------	-------

③ Break

Determina l'entità dell'intervallo di misura entro il quale viene escluso il suono del clic.

Intervallo	1 – 9
------------	-------

Modalità Trigger

[TRIGGER]

In questo capitolo viene illustrata la modalità Trigger, richiamabile attraverso il pulsante [TRIGGER]. In modalità Trigger è possibile impostare i parametri relativi ai segnali trigger ricevuti dai pad o dai Drum Trigger (ad esempio Yamaha DT20) collegati alle prese di ingresso trigger. Queste impostazioni consentono di ottimizzare il modulo DXTREME III per ottenere un funzionamento e una risposta migliore ai segnali trigger. Se si utilizzano dei Drum Trigger collegati a delle percussioni acustiche o a dei pad acquistati separatamente, sarà necessario regolare la sensibilità e assegnare voci alle singole sorgenti di ingresso trigger. Questa modalità offre inoltre impostazioni che consentono di prevenire interferenze* e doppio trigger*.

* Interferenza

Un problema di trigger in cui la vibrazione generata dalla percussione di uno specifico pad può causare un trigger indesiderato in un altro pad (in genere adiacente).

* Doppio trigger

Un problema di trigger in cui due o più segnali trigger possono essere generati semplicemente dalla singola percussione di uno specifico pad.

NOTA

- La creazione di un'impostazione trigger appropriata è necessaria per ottimizzare i risultati e per ottenere la risposta e il suono previsti quando si percuotono i pad. È ad esempio possibile cercare un'impostazione trigger esistente che sia simile a quella desiderata e modificarla.
- Una volta trovata o creata l'impostazione trigger desiderata, è una buona idea assegnare il numero di impostazione trigger al parametro TriggerNo nel display richiamato da [UTILITY] (Utilità) → [F1] GENERAL (GENERALE) → [SF4] STARTUP (AVVIO). In questo modo sarà possibile richiamare automaticamente il numero di impostazione trigger desiderato ogni volta che si accende il modulo.
- Per informazioni su [SF6] Input Lock (Blocco ingresso), fare riferimento a pagina 26.

Procedura base in modalità Trigger

1 Per accedere alla modalità TRIGGER, premere il pulsante [TRIGGER].



2 Esaminare i menu del tab (che corrispondono ai pulsanti [F1] – [F5] e [SF1] – [SF2]) per cercare la funzione desiderata e premere il relativo pulsante per richiamare il display desiderato.

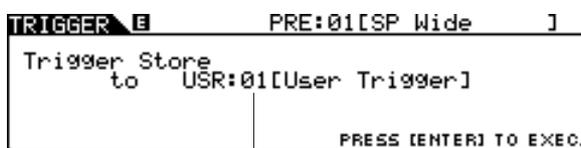
NOTA

- La presa di ingresso trigger, il livello del segnale trigger e la velocità sono riportati nella parte superiore del display quando si richiama uno dei display [F1] – [F4].

3 Spostare il cursore su ciascun parametro e impostare il valore desiderato mediante il data dial oppure mediante i pulsanti [INC/YES] (INC/Sì) e [DEC/NO].

4 Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER/STORE] (INVIO/MEMORIZZA).

Verrà visualizzato il seguente display.

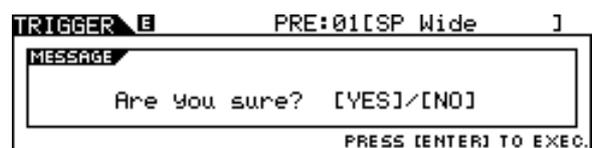


Numero impostazione trigger di destinazione

5 Selezionare il numero di destinazione dell'impostazione trigger mediante il data dial.

6 Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Il display visualizzato richiede una conferma prima di eseguire l'operazione di memorizzazione.



7 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di memorizzazione.

⚠ ATTENZIONE

- L'impostazione trigger modificata verrà persa quando si seleziona una diversa impostazione trigger o quando si spegne il modulo. Assicurarsi di memorizzare i dati di impostazione trigger nella memoria interna premendo il pulsante [ENTER/STORE] prima di selezionare un'altra impostazione trigger o prima di spegnere il modulo.

⚠ ATTENZIONE

- Non spegnere mai lo strumento mentre sul display è visualizzato il messaggio i dati "Please keep power on" (Non disattivare l'alimentazione).

Selezione dell'impostazione trigger

[F1] SELECT

Nella sezione Guida rapida a pagina 26 sono riportate indicazioni relative a questo display.

NOTA

- Ricordare che ciascun numero nel display corrisponde al numero della presa di ingresso trigger stampato nella parte superiore del pannello frontale. Su ciascun numero viene mostrato in tempo reale lo stato del segnale trigger ricevuto dal pad.

Scelta del tipo di pad

[F2] TYPE

Da questo display è possibile impostare il tipo di pad o drum trigger collegato alla presa di ingresso trigger. Assicurarsi di selezionare il tipo appropriato corrispondente allo specifico pad o drum trigger, per sfruttarne al massimo le potenzialità.



① INPUT (presa di ingresso trigger)

Determina la presa di ingresso trigger di destinazione. È possibile selezionare la presa di ingresso trigger percuotendo il pad desiderato quando Input Lock (pagina 79) è disattivato (l'indicatore L non è visualizzato nella parte superiore destra del monitor LCD).

Impostazioni	snare – pad15
--------------	---------------

② Tipo di pad

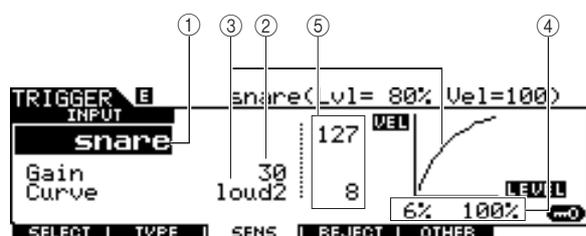
Determina il tipo di pad per la presa di ingresso trigger specificata in ①. L'elenco riportato di seguito indica i tipi di pad che è possibile impostare per i pad o i drum trigger collegati.

Impostazioni	KP125, KP65, TP120SD/100 (per snare), TP120SD/100 (per tom), TP65S (per snare), TP65S (per tom), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (per snare), DT10/20 (per HiTom), DT10/20 (per LoTom), DT10/20 (per Kick), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick
--------------	--

Impostazioni sensibilità trigger

[F3] SENS

Da questo display è possibile impostare i parametri relativi alla sensibilità che determinano la risposta del modulo DTXTREME III ai segnali trigger ricevuti dalle prese di ingresso trigger. In altre parole, i parametri determinano in che modo il livello del segnale trigger (intensità della percussione) viene convertito alla velocità riconosciuta dal blocco del generatore di suoni. Ricordare che il livello e la velocità generati dalla percussione di un pad sono visualizzati nella parte superiore del monitor LCD in tempo reale.



① INPUT (presa di ingresso trigger)

Determina la presa di ingresso trigger di destinazione. È possibile selezionare la presa di ingresso trigger percuotendo il pad desiderato quando Input Lock (pagina 79) è disattivato (l'indicatore L non è visualizzato nella parte superiore destra del monitor LCD).

Impostazioni	snare – pad15
--------------	---------------

② Gain

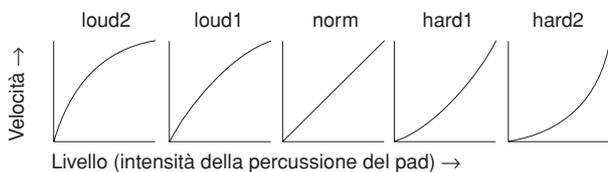
Determina il gain con il quale il modulo DTXTREME III riceve il segnale trigger dal pad. Più alto è il valore, più facilmente sarà possibile ottenere il suono, anche percuotendo leggermente il pad.

Intervallo	0 – 63
------------	--------

③ **Curve (Curva)**

Determina in che modo l'effettiva velocità verrà generata e trasmessa in base al livello (forza di esecuzione) con cui si percuote il pad. La curva "loud2" ad esempio, produce una risposta aumentata, specifica per velocità più basse. La curva "hard2", invece, diminuisce efficacemente la risposta in confronto alle altre curve.

Impostazioni	loud2, loud1, normal, hard1, hard2
---------------------	------------------------------------



④ **LEVEL**

Determina la gamma del livello entro la quale viene modificata la velocità.

Se il segnale trigger è inferiore al livello minimo impostato in questa posizione, non viene emesso alcun suono. Tuttavia, anche se il segnale trigger supera il livello massimo, il suono verrà emesso con la velocità massima impostata, non oltre.

Intervallo	livello minimo: 0% – 99%, livello massimo: 1% – 100%
-------------------	---

⑤ **VEL (Velocità)**

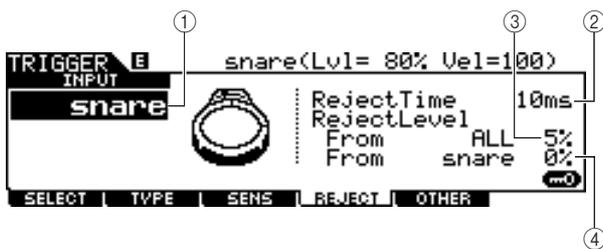
Determina la gamma di velocità entro la quale viene emesso il suono delle voci.

Intervallo	velocità minima: 0 – 126, velocità massima: 1 – 127
-------------------	--

Configurazione delle impostazioni di Rejection (Rifiuto)

[F4] REJECT

Da questo display, è possibile impostare i parametri relativi al rifiuto, che consentono di evitare "false percussioni" quali i doppi trigger causati da rimbalzi delle bacchette e interferenze causate dalle vibrazioni dei pad. I segnali trigger considerati "false percussioni" saranno ignorati grazie alla corretta impostazione dei parametri di rifiuto.



① **INPUT (presa di ingresso trigger)**

Determina la presa di ingresso trigger di destinazione. È possibile selezionare la presa di ingresso trigger percuotendo il pad desiderato quando Input Lock (pagina 79) è disattivato (l'indicatore L non è visualizzato nella parte superiore destra del monitor LCD).

Impostazioni	snare – pad15
---------------------	---------------

② **Reject Time (Tempo rifiuto)**

Determina per quanto tempo la presa di ingresso trigger non accetterà nuovi segnali trigger dal momento della ricezione del precedente segnale trigger. Questa impostazione consente di evitare suoni imprevisti generati dai doppi trigger.

Intervallo	4 ms – 500 ms
-------------------	---------------

③ **Reject Level From ALL (Livello rifiuto da TUTTI)**

Determina il livello minimo dei segnali trigger (generati dalla percussione di altri pad) che saranno accettati dalla presa di ingresso trigger corrente. In altre parole, la presa di ingresso trigger corrente non accetterà segnali trigger (generati dalla percussione di altri pad) con un livello inferiore a quello specificato in questa posizione. Più alto sarà il valore impostato, minore sarà la possibilità che vengano generati suoni imprevisti a causa delle interferenze.

Intervallo	0% – 99%
-------------------	----------

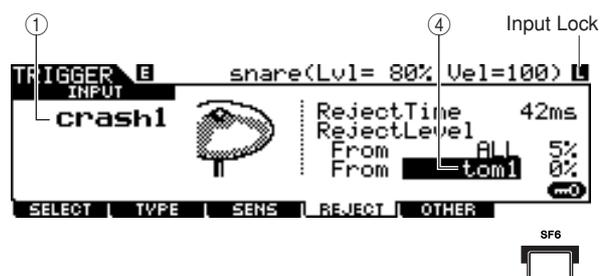
④ **Reject Level From *** (Livello rifiuto da ***)**

Determina la presa di ingresso trigger specifica e il livello minimo dei segnali trigger (generati percuotendo il pad che corrisponde alla presa di ingresso trigger specificata qui) che verranno accettati dalla presa di ingresso trigger corrente. In altre parole, la presa di ingresso trigger corrente non accetterà segnali trigger (generati dalla percussione del pad che corrisponde alla presa di ingresso trigger specificata qui) con un livello inferiore a quello specificato in questa posizione. Maggiore è il valore, minore sarà la quantità di suoni imprevisti generati per interferenze tra il pad che corrisponde alla presa di ingresso trigger corrente e il pad che corrisponde alla presa di ingresso trigger specificata in questa posizione.

Intervallo	0% – 99%
Impostazioni	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

Esempio di impostazione per evitare le interferenze
Quando viene attivato il suono Crash1 anche se si percuote solo il TOM1:

1. Impostare INPUT su "crash1", impostare Reject Level From *** su "tom1", quindi attivare Input Lock (pagina 79) premendo il pulsante [SF6].



- Regolare il valore "tom1" di Reject Level From in modo che il suono Crash1 non venga attivato, anche se si percuote il pad connesso al jack TOM1.
Maggiore è il valore, minore sarà la probabilità che il suono Crash1 venga attivato in modo accidentale.
- Dopo aver individuato e impostato il valore appropriato, salvare l'impostazione come impostazione trigger dell'utente e disattivare Input Lock, in modo da poter suonare normalmente la batteria.

NOTA

- Se il valore "tom1" di Reject Level From è troppo alto, il suono Crash1 potrebbe non essere riprodotto in modo corretto quando si percuotono contemporaneamente Crash1 e Tom1.

Altre impostazioni

[F5] OTHER

Denominazione dell'impostazione trigger

[SF1] NAME (Nome)

È possibile immettere un nome con un massimo di 12 caratteri per l'impostazione trigger che si sta modificando. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

**① [SF6] LIST (Elenco)**

Quando il cursore si trova sulla casella del nome, è possibile richiamare il display Character List (Elenco caratteri) con il pulsante [SF6] LIST e immettere il nome desiderato. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

Copia dell'impostazione trigger

[SF2] COPY (Copia)

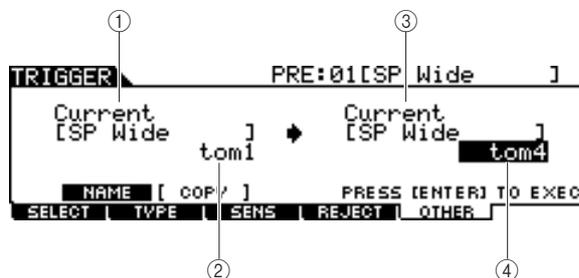
Da questo display è possibile copiare un'impostazione trigger (da una presa di ingresso trigger specifica a un numero di impostazione trigger specifico) sulla stessa o su un'altra presa di ingresso trigger dello stesso o di un altro numero di impostazione trigger. Se, ad esempio, si desidera copiare l'impostazione trigger del jack TOM1 su TOM4 all'interno dell'impostazione trigger corrente, impostare l'origine della copia su "Current" e "tom1", quindi impostare la destinazione della copia su "Current" e "tom5", quindi eseguire l'operazione di copia. L'operazione può essere eseguita premendo il pulsante [ENTER/STORE] dopo aver impostato i parametri.

⚠ ATTENZIONE

- Quando si esegue l'operazione di copia dell'impostazione trigger, i dati dell'impostazione vengono sostituiti con i dati dell'origine della copia.

⚠ ATTENZIONE

- Quando si imposta la destinazione della copia su "Current" e si esegue l'operazione di copia, salvare l'impostazione trigger corrente premendo il pulsante [ENTER/STORE] in un altro display. Questa operazione è necessaria perché l'impostazione trigger modificata va perduta quando si seleziona un'altra impostazione trigger o si spegne il modulo; un altro motivo è l'impossibilità di eseguire l'operazione di memorizzazione nel display [SF2] COPY.

**① Numero di impostazione trigger come origine della copia**

Determina il numero di impostazione trigger come origine della copia. Per "Current" si intende l'impostazione trigger in corso di modifica.

Impostazioni	Current, PRE: 01 – USR: 05
---------------------	----------------------------

② Presa di ingresso trigger come origine della copia

Determina la presa di ingresso trigger come origine della copia.

Impostazioni	snare – pad15
---------------------	---------------

③ Numero di impostazione trigger come destinazione della copia

Determina il numero di impostazione trigger come destinazione della copia. Per "Current" si intende l'impostazione trigger in corso di modifica.

Impostazioni	Current, USR: 01 – USR: 05
---------------------	----------------------------

④ Presa di ingresso trigger come destinazione della copia

Determina la presa di ingresso trigger come destinazione della copia.

Impostazioni	snare – pad15
---------------------	---------------

In questo capitolo viene illustrata la modalità File, richiamabile attraverso il pulsante [FILE].

Nella modalità File sono disponibili gli strumenti per il trasferimento dei dati (ad esempio, song e voci utente) tra DTXTREME III e i dispositivi di memorizzazione esterni, come i dispositivi o dischi rigidi USB collegati alla porta USB TO DEVICE (Da USB a dispositivo).

Terminologia in modalità File

■ File

Proprio come con un computer, i diversi tipi di dati quali kit di batteria, voce utente, song e impostazione trigger creati sul modulo DTXTREME III possono essere gestiti come file e salvati su un dispositivo esterno di memorizzazione USB. Ciascun file è dotato di un nome e di un'estensione.

■ Nome file

Proprio come con un computer, in modalità File è possibile assegnare un nome al file. File con lo stesso nome non possono essere salvati nella stessa directory.

■ Estensione del file

Alle tre lettere che seguono il nome del file (dopo il punto), ad esempio ".mid" e ".wav" viene fatto riferimento come "estensione" del file. L'estensione indica il tipo di file e non può essere modificata dai controlli del pannello del modulo DTXTREME III. La modalità File del modulo DTXTREME III supporta dieci diversi tipi di estensioni diverse, in base ai dati specifici. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 113.

■ Dimensione file

Questo termine si riferisce alla quantità di memoria occupata dal file. La dimensione del file è determinata dalla quantità di dati salvati nel file. In genere, la dimensione di un file audio (AIFF, WAV, e così via.) è decisamente maggiore della dimensione di un file MIDI. Sul modulo DTXTREME III, la dimensione dei file, incluso quella delle voci utente composte da segnali audio ottenuti tramite la funzione di campionamento, è molto maggiore rispetto a quella degli altri file. Le dimensioni dei file sono indicate con i normali termini informatici B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) e GB (Giga Byte). 1 KB è equivalente a 1024 Byte, 1 MB è equivalente a 1024 KB e 1GB è equivalente a 1024 MB.

■ Dispositivo

Questo termine si riferisce a un'unità di memoria di archiviazione, come un disco rigido, sulla quale viene salvato il file. DTXTREME III è in grado di gestire e montare diversi tipi di dispositivi di memorizzazione USB collegati alla porta USB TO DEVICE.

■ Directory (cartella)

Caratteristica organizzativa su un dispositivo di memorizzazione dei dati (come un disco rigido), che consente di raggruppare insieme i file di dati in base al tipo o all'applicazione. Le directory possono essere nidificate secondo un ordine gerarchico per organizzare i dati. Il termine "directory" è equivalente al termine "cartella". La modalità File del DTXTREME III consente di assegnare un nome a una directory come per i file. I nomi di directory non contengono un'estensione.

■ Formattazione

L'operazione di inizializzazione di un dispositivo di memorizzazione (come un disco rigido) viene definita "formattazione". La modalità File di DTXTREME III consente di formattare il dispositivo di memorizzazione USB collegato al connettore USB TO DEVICE. L'operazione di formattazione cancella tutti i dati dal dispositivo di memorizzazione di destinazione e crea automaticamente una directory "AUTOLOAD" (Caricamento automatico).

■ Salvataggio/caricamento

"Salvataggio" significa che i dati creati sul modulo DTXTREME III vengono salvati su un dispositivo di memorizzazione esterno come file, mentre "Archiviazione" significa che i dati creati sul DTXTREME III vengono archiviati nella memoria interna. "Caricamento" significa che il file presente sul dispositivo di memorizzazione esterno viene caricato nella memoria interna.

Tipi di file compatibili con DTXTREME III

Il modulo DTXTREME III supporta il salvataggio e il caricamento di diversi tipi di file.

■ Tipi di file che è possibile salvare

Tipi di file	Estensione del file*	Informazioni
AllData	.T3A	Tutti i dati presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (Flash ROM, DRAM e moduli DIMM opzionali installati) vengono trattati come un singolo file e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
Utility	.T3U	I dati di configurazione delle utilità presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
Click	.T3C	La configurazione del clic presente nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (Flash ROM) viene trattata come un singolo file, e può essere salvata sul dispositivo di memorizzazione USB.
AllTrigger	.T3T	Tutti i dati di configurazione trigger presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
AllKit	.T3K	Tutti i dati del kit di batteria presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
AllChain	.T3H	Tutti i dati di Chain presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (Flash ROM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
AllSong	.T3S	Tutti i dati di song presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (DRAM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
AllVoice	.T3V	Tutti i dati di voci utente presenti nella memoria utente interna del modulo DTXTREME III (DRAM) vengono trattati come un singolo file, e possono essere salvati sul dispositivo di memorizzazione USB.
Wav	.WAV	Una voce utente creata in modalità Sampling (Campionamento) può essere salvata sul dispositivo di memorizzazione USB come file WAV (formato audio per Windows).
Aiff	.AIF	Una voce utente creata in modalità Sampling può essere salvata sul dispositivo di memorizzazione USB come file AIFF (formato audio per Macintosh).

■ Tipi di file che è possibile caricare

Tipi di file	Estensione del file*	Informazioni
AllData	.T3A	I file del tipo "AllData" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Utility	.T3U	I file del tipo "AllData" o "Utility" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Click	.T3C	I file del tipo "AllData" o "Click" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
AllTrigger	.T3T	I file del tipo "AllTrigger" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Trigger	.T3A .T3T	Dati di impostazione trigger specificati in un file salvato su dispositivo di memorizzazione USB come tipo "AllData" o "AllTrigger" possono essere selezionati e caricati singolarmente nello strumento.
AllKit	.T3K	I file del tipo "AllKit" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Kit	.T3A .T3K	I dati di un kit di batteria specificati in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "AllData" o "AllKit" possono essere selezionati singolarmente e caricati nello strumento.
AllChain	.T3H	I file del tipo "AllChain" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Chain	.T3A .T3H	I dati di Chain specificati in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "AllData" o "AllChain" possono essere selezionati singolarmente e caricati nello strumento.
AllSong	.T3S	I file del tipo "AllSong" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Song	.T3A .T3S .MID	Una song specificata in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "AllData" o "AllSong" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento.
AllVoice	.T3V	I file del tipo "AllVoice" salvati su un dispositivo di memorizzazione USB possono essere caricati e reimmessi nello strumento.
Voice	.T3A .T3V	Una voce specificata in un file salvato su un dispositivo di memorizzazione USB come tipo "AllData" o "AllVoice" può essere selezionata singolarmente e caricata nello strumento.
Wave	.WAV .AIF	File WAV (estensione: .WAV) o file AIFF (estensione: .AIF) possono essere caricati nelle voci utente.

Salvataggio di un file

[F1] SAVE

⚠ ATTENZIONE

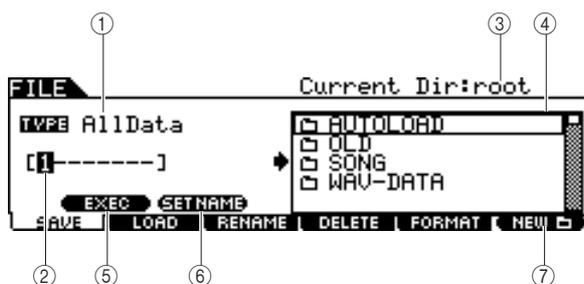
Durante il salvataggio dei dati, osservare le seguenti precauzioni:

- Non rimuovere o espellere il supporto dal dispositivo di memorizzazione USB.
- Non scollegare i dispositivi.
- Non disattivare l'alimentazione del modulo DTXTREME III o dei relativi dispositivi.

Salvataggio di tutti i dati utente o di tutti i dati di un tipo specifico

Dopo aver collegato il dispositivo di memorizzazione USB allo strumento, seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F1] SAVE per richiamare il relativo display.



① TYPE (Tipo)

È possibile salvare in un singolo file tutti i tipi di dati creati sullo strumento, in qualsiasi modalità. Questo parametro determina il tipo specifico di dati da salvare in un singolo file.

Impostazioni	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
--------------	---

② Posizione per l'immissione del nome di file

È possibile immettere un nome di massimo otto caratteri per il file che si intende salvare. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

③ Current (Corrente)

Indica la directory (cartella) attualmente selezionata. Questa indicazione viene modificata automaticamente in base alla directory (cartella) corrente specificata nella casella di selezione File/Directory (Cartella). La directory "root" (radice) è la directory di livello superiore.

④ Casella di selezione File / Directory (Cartella)

Indica i file e le directory presenti nella directory corrente, riportati in ordine alfabetico. Premendo il pulsante [ENTER/STORE] si passa alla directory (cartella) selezionata, mentre premendo il pulsante [EXIT] (Esci) si torna alla directory di livello immediatamente superiore.

È possibile distinguere la directory e il file in base all'indicatore all'estrema sinistra di ciascuna riga.

 Directory (cartella)

 File

⑤ [SF1] EXEC (Esegui)

Premere questo pulsante per salvare il file nella directory correntemente selezionata.

⑥ [SF2] SET NAME (Imposta nome)

Premere questo pulsante per copiare il nome del file o della directory selezionato dalla casella di selezione File/Directory (Cartella) nella posizione di immissione del nome del file.

⑦ [F6] NEW (Nuovo)

Premere questo pulsante per creare una nuova directory denominata "NEWDIR**" all'interno della directory correntemente selezionata. È possibile modificare il nome nel display [F3] RENAME (Rinomina).

2 Impostare il parametro TYPE su una delle opzioni seguenti: "AllData", "Utility", "Click", "AllTrigger", "AllKit", "AllChain", "AllSong" o "AllVoice."

Per ulteriori informazioni su ciascuno di questi tipi di file, vedere a pagina 113.

3 Spostare il cursore sulla posizione per l'immissione del nome del file, quindi immette un nome di file.

Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15. È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6].

4 Spostare il cursore sulla casella di selezione di file/directory, quindi selezionare la directory di destinazione.

Premendo il pulsante [ENTER/STORE] si passa alla directory (cartella) selezionata, mentre premendo il pulsante [EXIT] si torna alla directory di livello immediatamente superiore. Quando si desidera salvare il file nella directory radice e "root" non è visualizzato come "Current Dir" (Directory corrente) nella parte superiore destra del display, premere il pulsante [EXIT] fino a passare alla directory Root.

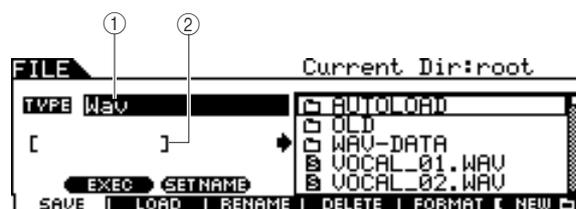
5 Premere il pulsante [SF1] EXEC per eseguire l'operazione di salvataggio.

Se si sta per sovrascrivere un file esistente, verrà richiesta una conferma per l'operazione. Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di salvataggio oppure premere il pulsante [DEC/NO] per annullare l'operazione.

Salvataggio dei dati audio assegnati a una voce utente come file WAV o AIFF

È possibile salvare i dati audio assegnati a una voce utente come file WAV (formato audio per Windows) o come file AIFF (formato audio per Macintosh). Dopo aver collegato il dispositivo di memorizzazione USB allo strumento, seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F1] SAVE per richiamare il relativo display.



① TYPE

È possibile salvare in un singolo file tutti i tipi di dati creati sullo strumento, in qualsiasi modalità. Questo parametro determina il tipo specifico di dati da salvare in un singolo file.

Impostazioni	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
--------------	---

② Posizione per l'immissione del nome di file

È possibile immettere un nome di massimo otto caratteri per il file che si intende salvare. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

2 Spostare il cursore su TYPE, quindi selezionare "Wav" o "Aiff" usando il data dial, il pulsante [INC/YES] e [DEC/NO].

3 Spostare il cursore sulla posizione per l'immissione del nome del file, quindi immettere un nome di file.

Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

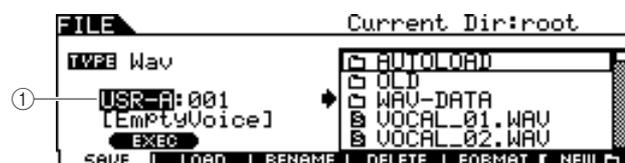
È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6].

4 Selezionare la directory di destinazione per il salvataggio, se la si è creata.

Premendo il pulsante [ENTER/STORE] si passa alla directory (cartella) selezionata, mentre premendo il pulsante [EXIT] si torna alla directory di livello immediatamente superiore. Quando si desidera salvare il file nella directory radice e "root" non è visualizzato come "Current Dir" (Directory corrente) nella parte superiore destra del display, premere il pulsante [EXIT] fino a passare alla directory Root.

5 Premere il pulsante EXEC [SF1].

Il banco e il numero della voce utente da salvare vengono visualizzati nella metà di sinistra del display. È possibile selezionare la voce che comprende i segnali audio desiderati.



① Banco e numero della voce utente

Indica il banco e il numero della voce utente che comprende i segnali audio che si desidera salvare come file WAV o AIFF.

6 Selezionare il banco e il numero della voce utente che comprende i segnali audio che si desidera salvare come file WAV o AIFF.

7 Premere il pulsante [SF1] EXEC per eseguire l'operazione di salvataggio.

Caricamento di un file

⚠ ATTENZIONE

- L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti nella memoria interna di destinazione. È opportuno salvare i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE.

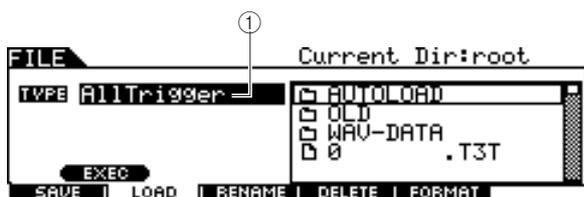
⚠ ATTENZIONE

Durante il caricamento dei dati, osservare le seguenti precauzioni:

- Non rimuovere o espellere il supporto dal dispositivo di memorizzazione USB.
- Non scollegare i dispositivi.
- Non disattivare l'alimentazione del modulo DXTREME III o dei relativi dispositivi.

Caricamento di tutti i dati utente o di tutti i dati di un tipo specifico

- 1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.



① TYPE

È possibile caricare contemporaneamente sul modulo tutti i tipi di dati salvati in un singolo file sul dispositivo di memorizzazione USB oppure solo un tipo specifico di dati. Questo parametro determina il tipo specifico di dati da caricare da un singolo file.

Impostazioni	AllData, Utility, Click, AllTrigger, Trigger, AllKit, Kit, AllChain, Chain, AllSong, Song, AllVoice, Voice, Wave
---------------------	--

- 2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file da caricare su una delle opzioni seguenti: "AllData", "AllTrigger", "AllKit", "AllChain", "AllSong" o "AllVoice".

Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

- 3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.

- 4 Premere il pulsante [SF1] EXEC per eseguire l'operazione di caricamento.

Caricamento di uno specifico kit di batteria da un file "AllData" o "AllKit"

È possibile caricare un singolo specifico kit di batteria dal file (estensione del file: .T3A o T3K) nel numero di kit di batteria utente desiderato.

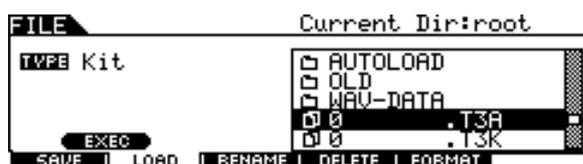
1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.

2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Kit".

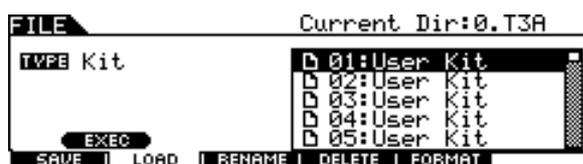
Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.

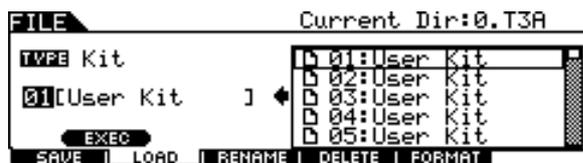


4 Premere il pulsante [ENTER/STORE] in modo che i kit di batteria inclusi nel file selezionato siano visualizzati nella casella di riepilogo Directory/File.



5 Spostare il cursore sul kit di batteria desiderato e premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il numero del kit di batteria e il nome per la destinazione del caricamento vengono visualizzati nella metà di sinistra del display.



6 Selezionare il numero del kit di batteria utente per la destinazione del caricamento.

7 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

Caricamento di una song specifica da un file "AllData" o "AllSong"

È possibile caricare una singola specifica song dal file (estensione del file: .T3A o .T3S) nel numero di song utente desiderato.

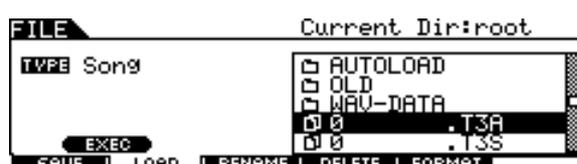
1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.

2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Song".

Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

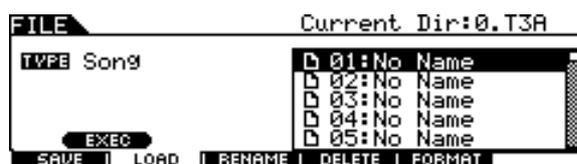
3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.



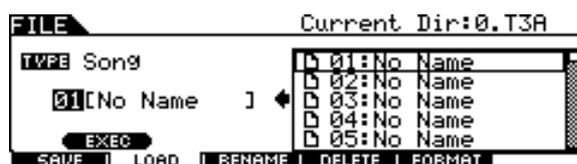
4 Premere il pulsante [ENTER/STORE] in modo che le song incluse nel file selezionato siano visualizzate nella casella di riepilogo Directory/File.

Le song vuote (senza dati) non sono visualizzate nella casella di riepilogo Directory/File.



5 Spostare il cursore sulla song desiderata e premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il numero della song e il nome per la destinazione del caricamento vengono visualizzati nella metà di sinistra del display.



6 Selezionare il numero della song per la destinazione del caricamento.

7 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

Caricamento di una specifica impostazione trigger da un file "AllData" o "AllTrigger"

È possibile caricare una singola specifica impostazione trigger dal file (estensione del file: .T3A o .T3T) nel numero di impostazione trigger desiderato.

- 1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.
- 2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Trigger".

Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

- 3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.



- 4 Premere il pulsante [ENTER/STORE] in modo che le impostazioni trigger comprese nel file selezionato vengano visualizzate nella casella di riepilogo Directory/File.



- 5 Spostare il cursore sulla impostazione trigger desiderata come origine del caricamento e premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il numero di impostazione trigger e il nome della destinazione del caricamento saranno visualizzati nella metà di sinistra del display.



- 6 Selezionare il numero di impostazione trigger per la destinazione del caricamento.
- 7 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

Caricamento di una Chain specifica da un file "AllData" o "AllChain"

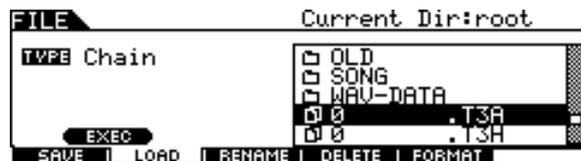
È anche possibile caricare una singola Chain specifica dal file (estensione file: .T3A o .T3H) nel numero di Chain desiderata.

- 1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.
- 2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Chain".

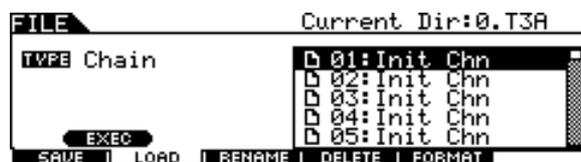
Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

- 3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.

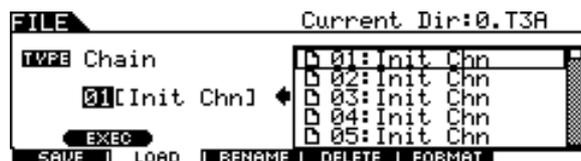


- 4 Premere il pulsante [ENTER/STORE] in modo che le Chain comprese nel file selezionato vengano visualizzate nella casella di riepilogo Directory/File.



- 5 Spostare il cursore sulla Chain desiderata come origine del caricamento e premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il numero di Chain e il nome della destinazione del caricamento saranno visualizzati nella metà di sinistra del display.



- 6 Selezionare il numero di Chain per la destinazione del caricamento.
- 7 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

Caricamento di una voce specifica da un file "AllData" o "AllVoice"

È anche possibile caricare una singola voce specifica dal file (estensione file: .T3A o .T3V) nel numero di voce utente desiderata.

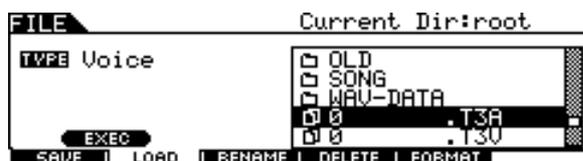
1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.

2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Voice".

Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

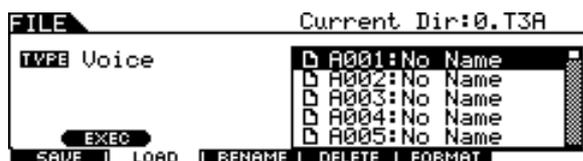
3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.



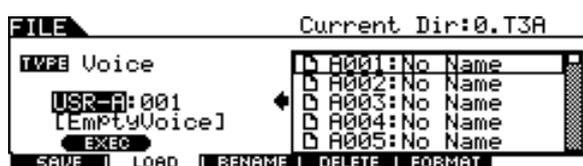
4 Premere il pulsante [ENTER/STORE] in modo che le voci comprese nel file selezionato vengano visualizzate nella casella di riepilogo Directory/File.

Le voci vuote (prive di segnale audio) non vengono elencate nella casella di riepilogo Directory/File.



5 Spostare il cursore sulla voce desiderata come origine del caricamento e premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il numero di voce e il nome della destinazione del caricamento saranno visualizzati nella metà di sinistra del display.



6 Selezionare il banco voce utente e il numero per la destinazione del caricamento.

7 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

Caricamento di file audio WAV o AIFF per creare una voce utente

Qualsiasi dato audio creato e modificato su un computer e salvato in formato WAV o AIFF può essere utilizzato come materiale per una voce utente nel modulo DTXTREME III. Dopo aver collegato un dispositivo di memorizzazione USB contenente i file audio WAV/AIFF desiderati, seguire le istruzioni riportate di seguito:

IMPORTANTE

Se si stanno caricando file WAV/AIFF audio, accertarsi che nello strumento siano stati installati i moduli DIMM. Per ulteriori informazioni sull'installazione dei moduli DIMM, vedere a pagina 76 e a pagina 147.

1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.

2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Wave".

Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

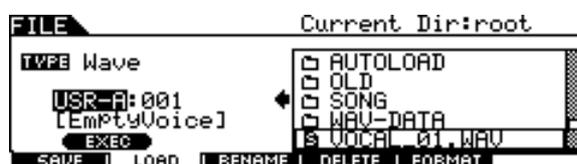
3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File, quindi selezionare il file da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.



4 Dopo aver selezionato il file, premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il banco voce utente, il numero e il nome della destinazione del caricamento saranno visualizzati nella metà di sinistra del display.



5 Selezionare il banco voce utente e il numero come destinazione del caricamento.

6 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

NOTA

- Il file WAV/AIFF da caricare non può superare i 16 bit (dimensione campione).
- Quando si tenta di caricare un file non disponibile viene visualizzato un messaggio di errore.

Caricamento di file MIDI standard (SMF)

È possibile caricare un file MIDI standard (un formato di file comune con l'estensione: ".MID" per i dati sequenza MIDI, chiamato anche "file MIDI" o "SMF") di tipo Format 0 dal dispositivo di memorizzazione USB nel modulo DTXTREME III per utilizzarlo come song utente.

1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F2] LOAD per richiamare il relativo display.

2 Spostare il cursore su TYPE e impostare il tipo di file su "Song".

Nella casella di riepilogo Directory/File del display vengono visualizzati solo i file disponibili in base al tipo selezionato.

3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File e selezionare il file MIDI (estensione: .MID) da caricare.

È possibile selezionare qualsiasi file elencato nella casella di riepilogo Directory/File del display.



4 Dopo aver selezionato il file MIDI, premere il pulsante [SF1] EXEC.

Il numero di song utente e il nome della destinazione del caricamento saranno visualizzati nella metà di sinistra del display.



5 Selezionare il numero di song utente per la destinazione del caricamento.

6 Premere il pulsante [SF1] EXEC di nuovo per eseguire l'operazione di caricamento.

NOTA

- È possibile caricare solo file MIDI standard di tipo Format 0 (SMF).
 - Quando si carica una song da un file MIDI standard di tipo Format 0, i parametri quali volume, pan e program change posizionati nella parte superiore della song (001:01:000) sono gestiti come dati di intestazione e vengono applicati alle intestazioni del display Voice Job (Job voce) richiamato tramite [SONG] → [F2] JOB → [SF4] VOICE. Le impostazioni del display Voice Job non vengono trasmesse al generatore di suoni interno o al dispositivo MIDI esterno anche quando la song viene avviata, anche se vengono trasmessi al generatore di suoni interno o al dispositivo MIDI esterno quando la song è selezionata. Per tale motivo, è possibile che si verifichino i seguenti problemi.
 - Quando una song che comprende al suo interno impostazioni quali volume, pan e program change viene riprodotta con l'impostazione Repeat (Ripetizione) attivata (nel display richiamato tramite [SONG] → [F1] PLAY, o nel display richiamato tramite [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat) premendo il pulsante [▶/■], il suono che si trova in origine nella parte superiore della song può essere diverso nei playback successivi.
 - Quando una song che comprende al suo interno impostazioni quali volume, pan e program change viene riprodotta con l'impostazione Repeat attivata (nel display richiamato tramite [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG) utilizzando la funzione Pad Song (pagina 93), il suono che si trova in origine nella parte superiore della song può essere diverso nei playback successivi.
- Per evitare questo problema, spostare le impostazioni dei parametri che si trovano all'inizio della song SMF su alcuni clock più avanti sul computer o sul sequencer MIDI prima di eseguire l'operazione di caricamento in modalità File. Le impostazioni di questi parametri non verranno quindi gestite come dati di intestazione, il che significa che verranno trasmesse correttamente al generatore di suoni interno o al dispositivo MIDI esterno quando la song viene avviata.

Modifica del nome di un file o di una directory

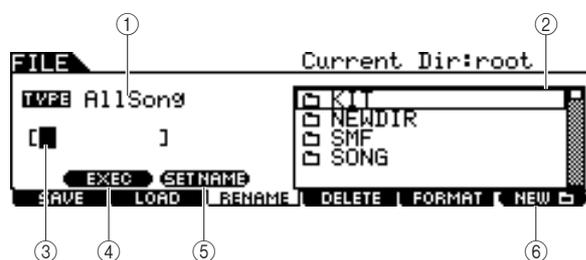
[F3] RENAME

Consente di rinominare il file o la directory selezionata sull'unità corrente.

È possibile rinominare i file usando massimo otto caratteri alfanumerici. File con lo stesso nome non possono essere salvati nella stessa directory.

I nomi vengono assegnati ai file in base alle convenzioni sull'assegnazione di nomi di MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi o altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, tali caratteri vengono automaticamente sostituiti da caratteri "_" (underscore) in fase di salvataggio.

- 1** Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F3] RENAME per richiamare il relativo display.



① TYPE

Determina il tipo di file desiderato. Per ulteriori informazioni sul tipo di file, vedere a pagina 113.

② Casella di selezione File / Directory (Cartella)

Indica i file e le directory presenti nella directory corrente, riportati in ordine alfabetico. Premendo il pulsante [ENTER/STORE] si passa alla directory (cartella) selezionata, mentre premendo il pulsante [EXIT] si torna alla directory di livello immediatamente superiore.

È possibile distinguere la directory e il file in base all'indicatore all'estrema sinistra di ciascuna riga.

Directory (cartella)

File

③ Posizione per l'immissione del nome di file

È possibile immettere un nome di massimo otto caratteri per il file che si intende salvare. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

④ [SF1] EXEC

Premendo questo pulsante viene eseguita la ridenominazione del file selezionato.

⑤ [SF2] SET NAME

Se si preme questo pulsante il nome del file o della cartella selezionato nella casella di selezione del file o della directory verrà copiato nella posizione per l'immissione del nome di file.

⑥ [F6] NEW

Questo pulsante consente di creare una nuova directory all'interno della directory corrente.

- 2** Spostare il cursore su TYPE, impostare il tipo di file desiderato mediante il data dial oppure mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

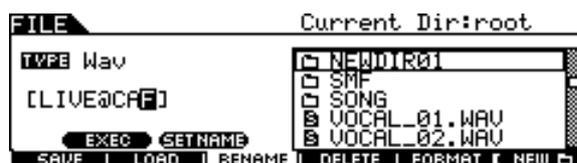
- 3** Spostare il cursore sulla casella di selezione del file o della directory, quindi selezionare il file o la directory desiderata da rinominare utilizzando il data dial o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

- 4** Premere il pulsante [SF2] SET NAME.

Il nome del file selezionato verrà copiato nella posizione per l'immissione del nome del file.

- 5** Inserire il nuovo nome.

Seguire le istruzioni per l'Inserimento dei caratteri (Assegnazione di nomi e così via) a pagina 15. È possibile richiamare l'elenco dei caratteri premendo il pulsante [SF6].



- 6** Per eseguire l'operazione Rename, premere il pulsante [SF1] EXEC.

Eliminazione di un file o di una directory

[F4] DELETE

- 1 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F4] DELETE per richiamare il relativo display.



① TYPE

Determina il tipo di file desiderato. Per ulteriori informazioni sui tipi di file, vedere a pagina 113.

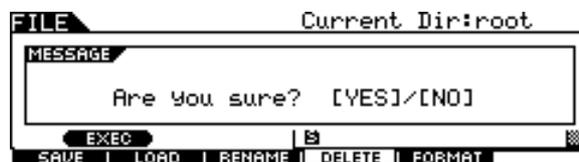
- 2 Spostare il cursore su TYPE e selezionare il tipo di file relativo al file da eliminare.

Per ulteriori informazioni sul tipo di file, vedere a pagina 113.

- 3 Spostare il cursore sulla casella di riepilogo Directory/File e selezionare il file da eliminare.

- 4 Premere il pulsante EXEC [SF1].

Sul display viene visualizzato un messaggio di conferma. Per annullare l'operazione Delete, premere il pulsante [DEC/NO] o il pulsante [EXIT].



- 5 Per eseguire l'operazione Delete, premere il pulsante [INC/YES].

NOTA

- Per eliminare una directory, eliminare prima tutti i file e le cartelle in essa contenuti. Tenere presente che possono essere eliminate solo le directory che non contengono file o altre cartelle nidificate.

Formattazione di un dispositivo di memorizzazione USB

[F5] FORMAT

Prima di poter utilizzare un dispositivo di memorizzazione USB nuovo con lo strumento, è necessario formattarlo. Seguire le istruzioni riportate di seguito.

⚠ **ATTENZIONE**

- Prima della formattazione, accertarsi che sul dispositivo di memorizzazione USB non vi siano dati importanti; tutti i dati saranno eliminati.

NOTA

- È anche possibile formattare il dispositivo di memorizzazione USB sul computer; tuttavia, per ottenere i migliori risultati e per evitare errori di caricamento/salvataggio, utilizzare sempre dispositivi di memorizzazione USB formattati sul modulo DXTREME III.

1 Collegare il dispositivo di memoria USB alla porta USB TO DEVICE.

2 Premere il pulsante [FILE] per passare alla modalità File, quindi premere il pulsante [F5] FORMAT per richiamare il relativo display.



① Volume Label (Etichetta volume)

Determina il nome dell'etichetta del volume. L'etichetta del volume è il nome assegnato al dispositivo di memorizzazione USB e può essere costituita da massimo 11 caratteri. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

② [SF1] EXEC

Premendo questo pulsante verrà eseguita l'operazione Format.

③ [SF6] LIST

Premendo questo pulsante è possibile richiamare l'elenco dei caratteri. Per ulteriori informazioni sull'immissione del nome consultare la sezione "Uso dell'elenco dei caratteri" a pagina 15.

3 Immettere il nome dell'etichetta del volume desiderata.

4 Premere il pulsante EXEC [SF1] (sul display viene visualizzata una richiesta di conferma).

Per annullare la formattazione, premere il pulsante [DEC/NO].

5 Per eseguire la formattazione, premere il pulsante [INC/YES].

NOTA

- L'operazione di formattazione cancella tutti i dati dal dispositivo di memorizzazione di destinazione e crea automaticamente una directory "AUTOLOAD" (Caricamento automatico). Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 125.

Modalità Utility

[UTILITY]

In questo capitolo viene illustrata la modalità Utility, richiamabile attraverso il pulsante [UTILITY].

La modalità Utility consente di impostare parametri che influenzano la funzionalità generale del modulo DTXTREME III.

Procedura base in modalità Utility

- 1** Per accedere alla modalità Utility, premere il pulsante [UTILITY].



- 2** Esaminare i menu del tab (che corrispondono ai pulsanti [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5]) per cercare la funzione desiderata e premere il relativo pulsante per richiamare il display desiderato.

- 3** Spostare il cursore su ciascun parametro e impostare il valore desiderato mediante il data dial oppure mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

- 4** Dopo aver eseguito l'impostazione, premere il pulsante [ENTER/STORE] per memorizzare le impostazioni relative all'utilità.

ATTENZIONE

- Tutte le impostazioni dell'utilità andranno perse se prima dello spegnimento non sono state memorizzate.

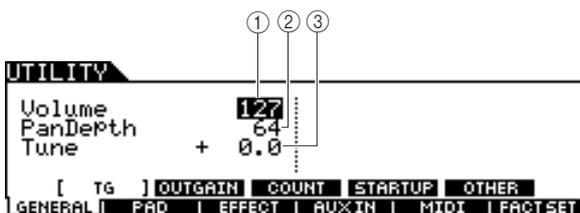
General Settings (Impostazioni generali)

[F1] GENERAL

Impostazioni del generatore di suoni

[SF1] TG

In questa schermata è possibile eseguire le impostazioni generali per il generatore di suoni interno. Queste impostazioni influiscono solo sul blocco del generatore di suoni interno. L'output MIDI non verrà influenzato.



1 Volume

Determina il volume globale del generatore di suoni. Più basso sarà questo valore, più basso sarà l'effettivo volume ottenuto quando si imposta lo slider del pannello frontale sul massimo.

Impostazioni	0 – 127
--------------	---------

2 Pan Depth (Profondità pan)

Determina la profondità del pan (diffusione stereo sinistra e destra), conservando il bilanciamento del pan corrente tra le varie parti.

Impostazioni	1 – 127
--------------	---------

3 Tune (Accordatura)

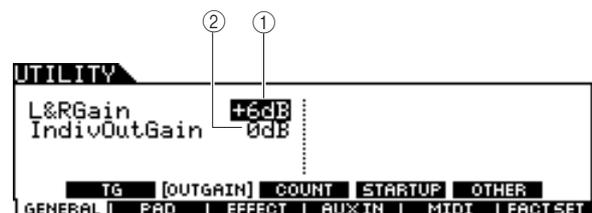
Determina l'accordatura fine di tutto il suono dello strumento. L'accordatura può essere regolata in incrementi di centesimi.

Impostazioni	-102.4 – 0 – +102.3
--------------	---------------------

Impostazioni del gain di uscita delle prese di uscita

[SF2] OUTGAIN (Gain uscita)

In questo display è possibile impostare il gain di uscita delle singole prese di uscita. Più alto è il valore, più alto sarà il volume effettivo del suono emesso tramite la presa di uscita.



1 L&Rgain (Gain S e D)

Determina il gain di uscita dei jack OUTPUT L/MONO (Uscita sinistra/Mono, destra), R e PHONES (Cuffie).

Impostazioni	0 dB, +6 dB
--------------	-------------

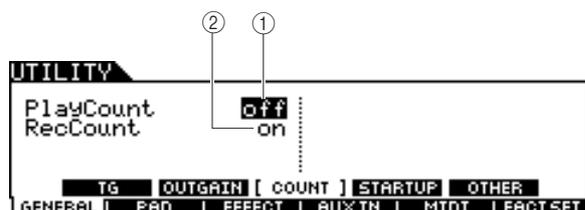
2 IndivOutGain (Gain uscita singola)

Determina il gain di uscita dei jack INDIVIDUAL OUTPUT (Uscita singola) Questa impostazione viene applicata a tutti i jack INDIVIDUAL OUTPUT

Impostazioni	0 dB, +6 dB
--------------	-------------

Impostazioni dei conteggi

[SF3] COUNT (Conteggio)



① Play Count (Conteggio riproduzione)

Consente di attivare/disattivare un conteggio di clic con introduzione di due misure prima del playback effettivo della song, dopo aver premuto il tasto [▶/■].

Impostazioni	off, on
--------------	---------

② RecCount (Conteggio registrazione)

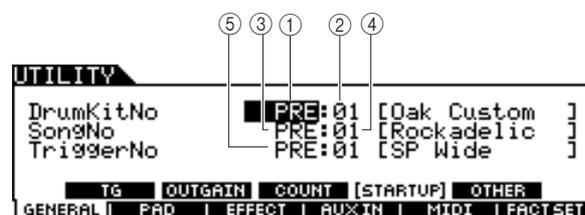
Consente di attivare/disattivare un conteggio di clic con introduzione di due misure prima della registrazione effettiva della song, dopo aver premuto il tasto [▶/■].

Impostazioni	off, on
--------------	---------

Richiamo delle impostazioni iniziali all'accensione

[SF4] STARTUP (Avvio)

In questo display è possibile impostare il numero del kit di batteria, della song e dell'impostazione trigger richiamato automaticamente ogni volta che si accende il modulo.



① Drum Kit Bank (Banco kit di batteria)

Determina il banco del kit di batteria richiamato automaticamente ogni volta che si accende il modulo.

Impostazioni	PRE, USR, EXT-A – EXT-P
--------------	-------------------------

② Drum Kit No (Numero kit di batteria)

Determina il numero del kit di batteria del banco del kit sopra specificato, richiamato automaticamente ogni volta che si accende il modulo.

Intervallo	01 – 50 (01 – 99 quando è selezionato EXT)
------------	--

③ Song Bank (Banco song)

Determina il banco delle song richiamato automaticamente ogni volta che si accende il modulo.

Impostazioni	PRE, USR, EXT
--------------	---------------

④ Song No (Numero song)

Determina il numero della song del banco sopra specificato, richiamato automaticamente ogni volta che si accende il modulo.

Intervallo	01 – 99
------------	---------

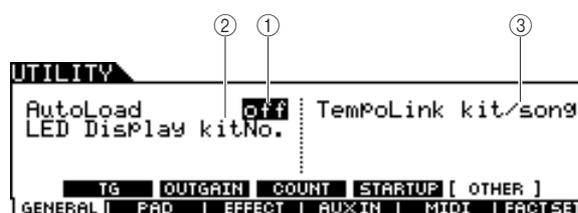
⑤ Trigger No (Numero trigger)

Determina il numero di impostazione trigger richiamato automaticamente ogni volta che si accende il modulo.

Impostazioni	PRE: 01 – USR: 05
--------------	-------------------

Other Settings (Altre impostazioni)

[SF5] OTHER



① AutoLoad (Caricamento automatico)

Determina se la funzione di caricamento automatico è attiva o meno. Se è attivata, lo strumento caricherà automaticamente i file specificati nella directory AUTOLOAD (dal dispositivo di memorizzazione USB) nella memoria utente, ogni volta che si accende il modulo.

Quando viene utilizzata la funzione Auto Load, è necessario collocare i file "AllData", "Utility", "Click", "AllTrigger", "AllKit", "AllChain", "AllSong" e "AllVoice" nella directory AUTOLOAD. Nella directory può essere inserito un unico file per ciascun tipo. Quando nella directory AUTOLOAD è presente un file "AllData", verrà caricato solo questo file e nessun altro.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

② LED Display (Display LED)

Determina le informazioni indicate nel display LED. Quando è selezionato "KitNo" (Numero kit), sul display LED è indicato il numero del kit di batteria corrente. Quando è selezionato "tempo", sul display LED è indicato il valore del tempo corrente. Quando è selezionato "mode" sul display LED è indicato il numero di programma della modalità corrente (numero del kit di batteria in modalità Drum Kit, numero della song in modalità Song, numero di impostazione trigger in modalità Trigger, numero di Step in modalità Chain, numero di voce utente in modalità Sampling).

Impostazioni	kitNo., tempo, mode
--------------	---------------------

③ Tempo Link (Collegamento tempo)

Quando questo parametro è impostato su "kit/song", la modifica del kit di batteria o della song cambierà il valore del tempo in base all'impostazione del nuovo kit di batteria o della nuova song. Quando questo parametro è impostato su "off", la modifica del kit di batteria o della song manterrà il valore del tempo anche se il nuovo kit di batteria o song ha l'impostazione relativa a tale valore. In genere è impostato su "kit/song".

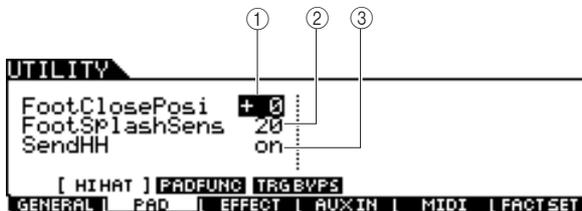
Impostazioni	off, kit/song
--------------	---------------

Impostazioni del pad

[F2] PAD

Impostazioni Hi-Hat (charleston)

[SF1] HI HAT



① FootClosePosi (Posizione Foot Close)

Determina il tempo necessario per rilevare un foot splash (da quando inizia la pressione verso il basso all'apertura del controller charleston). Più basso è il valore, meno ampia è la posizione di apertura "virtuale".

Intervallo	-32 – +32
------------	-----------

② FootSplashSens (Sensibilità Foot Splash)

Determina il tempo trascorso dal momento dell'applicazione della performance foot splash nel controller charleston al momento in cui il suono hi-hat con foot splash viene effettivamente attivato. In caso di valori più elevati, è possibile riprodurre più agevolmente il suono con foot splash, tuttavia anche un minimo movimento del pedale potrebbe attivare il suono inavvertitamente. L'impostazione del parametro su "off" consentirà di evitare l'effetto foot splash.

Intervallo	off, 1 – 127
------------	--------------

③ SendHH

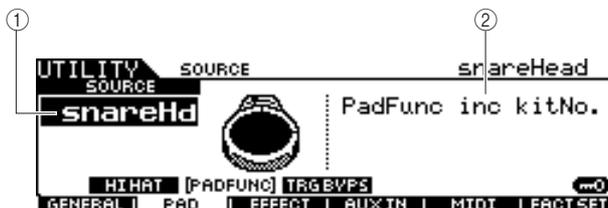
Determina se la variazione continua del suono generato dall'apertura/chiusura del piatto charleston (premendo/rilasciando il controller charleston) viene trasmesso come messaggio MIDI mediante MIDI OUT.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

Impostazioni delle funzioni pad

[SF2] PADFUNC (Funzioni pad)

In questo display è possibile assegnare al pad funzioni diverse dall'attivazione del suono di batteria (sorgente di ingresso trigger).



① SOURCE (Sorgente di ingresso trigger)

Determina la sorgente di ingresso trigger a cui viene assegnata la funzione specificata. Quando Input Lock (Blocco ingresso) (pagina 79) è disattivato, è possibile selezionare la sorgente di ingresso trigger anche percuotendo la sezione corrispondente del pad.

Impostazioni	Fare riferimento all'elenco delle sorgenti di ingresso trigger riportato a pagina 61.
--------------	---

NOTA

- L'impostazioni delle funzioni del pad prevale sull'impostazione delle pad song (pagina 93) qualora entrambe vengano assegnate alla stessa sorgente di ingresso trigger.

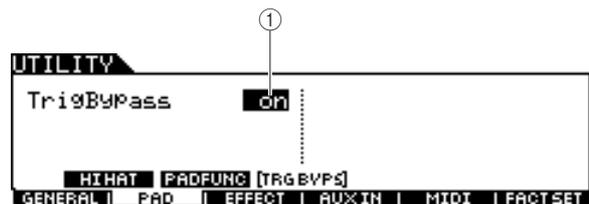
② PadFunc

Determina la funzione assegnata alla sorgente di ingresso trigger specificata sopra.

Impostazioni	Vedere di seguito.
Off	Nessuna funzione assegnata. Funzionamento normale.
inc kitNo.	La percussione del pad aumenta di 1 il numero del kit di batteria.
dec kitNo.	La percussione del pad diminuisce di 1 il numero del kit di batteria.
inc chain	La percussione del pad aumenta di 1 il numero di Chain Step.
dec chain	La percussione del pad diminuisce di 1 il numero di Chain Step.
inc tempo	La percussione del pad aumenta di 1 il valore del tempo.
dec tempo	La percussione del pad diminuisce di 1 il valore del tempo.
tap tempo	Tre percussioni del pad impostano il valore del tempo anche quando il display Tap (Battuta) non viene richiamato.
clk on/off	La percussione del pad avvia/arresta il playback del clic.

Impostazioni del bypass trigger

[SF3] TRGBYPS (Bypass trigger)



① TrigBypass

Quando questo parametro è impostato su On, il modulo DXTREME III non accetterà nessuno dei segnali trigger provenienti da tutte le sorgenti di ingresso trigger. Questo parametro è utile quando si desidera annullare temporaneamente tutti i segnali trigger per modificare le impostazioni delle connessioni pad. Normalmente, questo parametro dovrebbe essere impostato su Off.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

Impostazioni degli effetti

[F3] EFFECT

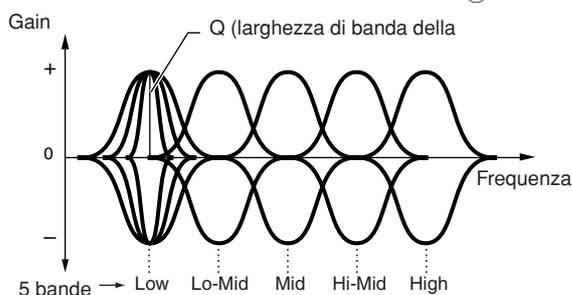
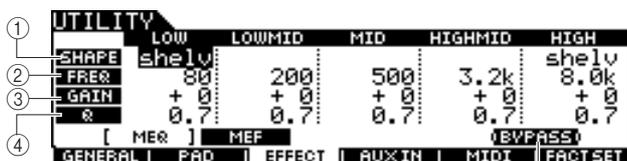
In tutto il sistema di effetti (pagina 68) del modulo DTXTREME III, è possibile impostare i parametri correlati a Master EQ (EQ master) e Master Effect (Effetto master) in modalità Utility.

NOTA

- Per ulteriori informazioni sulla struttura degli effetti del modulo DTXTREME III, vedere a pagina 68.

Impostazioni EQ master [SF1] MEQ (EQ master)

In questo display è possibile applicare l'equalizzazione a cinque bande all'intero suono del modulo DTXTREME III.



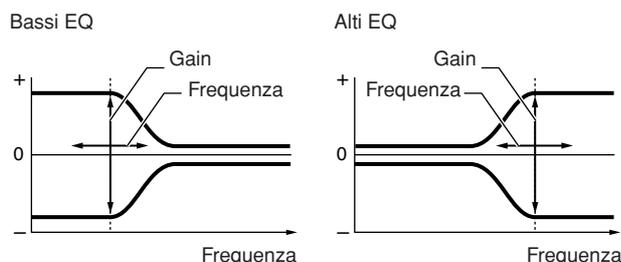
① SHAPE (Forma)

Determina se l'equalizzatore utilizzato è di tipo shelving o peaking. Il tipo peaking attenua/amplifica il segnale nell'impostazione di frequenza specificata, mentre il tipo shelving attenua/amplifica il segnale nelle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata. Questo parametro è disponibile solo per le bande di frequenza dei bassi (LOW) e degli alti (HIGH).

Impostazioni	shelv (tipo shelving), peak (tipo peaking)
---------------------	--

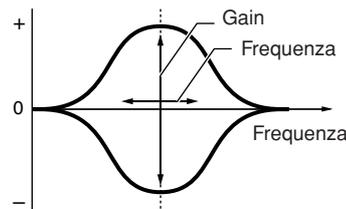
● shelv (tipo shelving)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/amplificare il segnale alle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata.



● peak (tipo peaking)

Questo tipo di forma EQ consente di attenuare/amplificare il segnale all'impostazione di frequenza specificata.



② FREQ (Frequenza)

Determina la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain.

Intervallo	Vedere di seguito.
LOW	Quando la forma è impostata su "shelv": 32 Hz – 2.0 kHz Quando la forma è impostata su "peak": 32 Hz – 2.0 kHz
LOWMID, MID, HIGHMID:	100 Hz – 10 kHz
HIGH	500 Hz – 16 kHz

③ GAIN

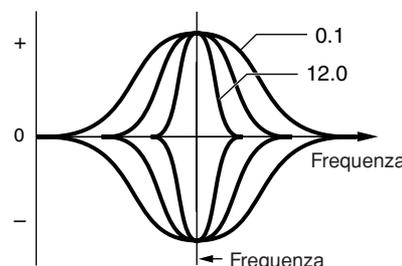
Determina il gain di livello per la frequenza (impostata sopra) o l'entità di attenuazione o amplificazione della banda di frequenza selezionata.

Intervallo	-12 dB – +0 dB – +12 dB
-------------------	-------------------------

④ Q (larghezza di banda della frequenza)

Consente di variare il livello di segnale nell'impostazione di frequenza per creare varie caratteristiche della curva di frequenza. Più alto è il valore impostato, minore è il valore di Q (larghezza di banda). Più basso è il valore impostato, maggiore è il valore di Q (larghezza di banda).

Intervallo	0.1 – 12.0
-------------------	------------

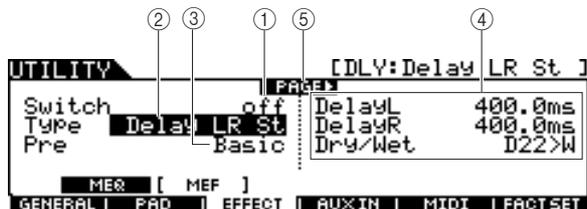


⑤ [SF5] BYPASS

Questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato dell'EQ master. Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), l'EQ master verrà applicato all'intero suono del modulo DTXTREME III. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), l'EQ master verrà ignorato per l'intero suono del modulo DTXTREME III.

Impostazione degli effetti master

[SF2] MEF (Effetto master)



① Switch

Determina se l'effetto master viene applicato o meno all'intero suono del modulo DTXTREME III.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

② Type

Determina il tipo di effetto master.

Impostazioni	I dettagli sui tipi di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	--

③ Pre

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun preset di effetto, consultare il documento Data List (Elenco Dati).

④ Parametri degli effetti

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia a seconda del tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, fare riferimento a pagina 72. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (Elenco Dati).

⑤ PAGE (Pagina) ►

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

Impostazioni audio esterne

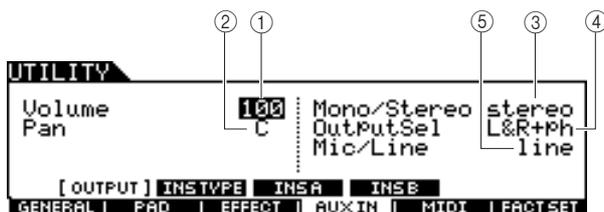
[F4] AUXIN

È possibile impostare l'ingresso di segnali audio tramite il jack AUXIN/SAMPLING (Ingresso ausiliario/Ingresso campionamento).

Impostazioni di uscita

[SF1] OUTPUT

In questo display è possibile impostare parametri quali volume e pan dell'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING IN. Questi parametri sono utili, ad esempio, quando si suona o ci si esercita con un CD o con altra sorgente connessa al jack AUX IN/SAMPLING IN.



① Volume

Determina il livello di uscita dell'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUXIN/SAMPLING.

Intervallo	0 – 127
------------	---------

② Pan

Determina la posizione pan (stereo) dell'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING IN.

Intervallo	L63 (estrema sinistra) – C (centro) – R63 (estrema destra)
------------	--

③ Mono/Stereo

Determina la configurazione del segnale per l'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING IN oppure la modalità di routing dei segnali (stereo o mono).

Impostazioni	L mono, R mono, L+Rmono, stereo
--------------	---------------------------------

- L mono Viene utilizzato solo il canale sinistro dell'ingresso audio.
- R mono Viene utilizzato solo il canale destro dell'ingresso audio.
- L+Rmono I canali sinistro e destro dell'ingresso audio vengono missati ed elaborati in mono.
- Stereo Vengono utilizzati entrambi i canali, destro e sinistro, dell'ingresso audio.

④ OutputSel (Selezione uscita)

Determina l'assegnazione del livello di uscita per l'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUXIN/SAMPLING.

Impostazioni	Vedere la tabella di seguito.
--------------	-------------------------------

LCD	Jack di uscita	Stereo/Mono
L&R+ph	OUTPUT L/R e PHONES	Stereo
Phones	PHONES	Stereo
L&R	OUTPUT L/R	Stereo
Ind1&2	INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2	Stereo (1: L, 2: R)
Ind3&4	INDIVIDUAL OUTPUT 3 e 4	Stereo (3: L, 4: R)
Ind5&6	INDIVIDUAL OUTPUT 5 e 6	Stereo (5: L, 6: R)
Ind1	INDIVIDUAL OUTPUT 1	Mono
:	:	:
Ind6	INDIVIDUAL OUTPUT 6	Mono

⑤ Mic/Line (Microfono/Linea)

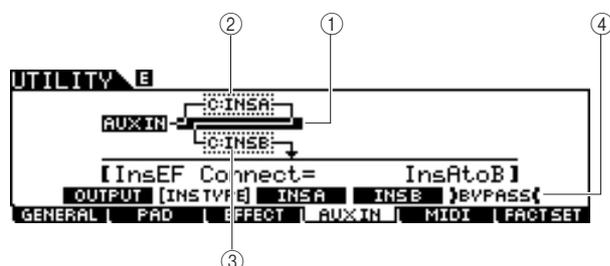
Se si utilizzano i jack AUX IN/SAMPLING, questo parametro determina la sorgente di ingresso, ossia un microfono (mic) o una linea.

Impostazioni	mic, line
mic	Adatto per dispositivi con livello di uscita basso come microfoni, chitarre elettriche o bassi.
line	Adatto per dispositivi con livello di uscita alto come tastiere, sintetizzatori o lettori CD.

Impostazioni delle connessioni di effetti Insertion (Inserimento)

[SF2] INSTYPE (Tipo inserimento)

In questo display è possibile impostare parametri correlati ai tipi di effetti di inserimento applicati all'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING IN.



NOTA

- Per ulteriori informazioni sulla struttura degli effetti del modulo DTXTREME III, vedere a pagina 68.

① InsConnect

Determina il percorso dell'effetto per gli effetti di inserimento A e B. Le modifiche di impostazione vengono visualizzate nel diagramma del display, per fornire un quadro chiaro delle modalità di instradamento del segnale.

Impostazioni	Ins A to B (da Ins A a Ins B), Ins B to A (da Ins B a Ins A)
--------------	--

Ins A to B I segnali elaborati con l'effetto di inserimento A verranno inviati all'effetto di inserimento B.

Ins A to B I segnali elaborati con l'effetto di inserimento B verranno inviati all'effetto di inserimento A.

② Categoria/tipo inserimento A

③ Categoria/tipo inserimento B

Determina il tipo A/B di effetti di inserimento dopo aver selezionato una categoria. Dalla colonna Category (Categoria) è possibile selezionare una delle categorie degli effetti, ciascuna delle quali contiene tipi simili di effetti. Dalla colonna Type (Tipo) è possibile selezionare uno dei tipi degli effetti elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	---

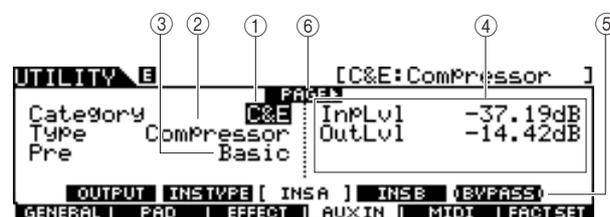
④ [SF5] BYPASS

Questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato dell'effetto Insertion. Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), l'effetto di inserimento verrà applicato all'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), l'effetto di inserimento verrà ignorato per i segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING.

Impostazioni del tipo di effetti Insertion

[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

In questi display è possibile impostare i tipi di effetti di inserimento applicati all'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING IN.



① Category

② Type

Dalla colonna Category (Categoria) è possibile selezionare una delle categorie degli effetti, ciascuna delle quali contiene tipi simili di effetti. Dalla colonna Type (Tipo) è possibile selezionare uno dei tipi degli effetti elencati nella categoria selezionata.

Impostazioni	I dettagli sulle categorie di effetti sono descritti a pagina 70.
--------------	---

③ Pre

È possibile impostare diversi parametri per modificare il modo in cui il suono viene influenzato dal tipo di effetto selezionato. Questo parametro consente di richiamare le impostazioni preprogrammate dei parametri correlati agli effetti.

④ Parametri degli effetti

Il numero dei parametri e dei valori disponibili varia in base al tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni sui parametri degli effetti, fare riferimento a pagina 72. Per informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto, consultare il documento Data List (Elenco Dati).

⑤ [SF5] BYPASS

Questo pulsante consente di attivare/disattivare lo stato dell'effetto Insertion. Quando Bypass è disattivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in bianco su sfondo nero), l'effetto di inserimento verrà applicato all'ingresso dei segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING. Quando Bypass è attivato (l'indicazione BYPASS è visualizzata in nero su sfondo bianco), l'effetto di inserimento verrà ignorato per i segnali audio tramite il jack AUX IN/SAMPLING.

⑥ PAGE ►

Viene visualizzato quando è possibile richiamare un'altra pagina dalla pagina corrente. Utilizzare il pulsante cursore [>] o [<] per richiamare un'altra pagina.

Impostazioni MIDI

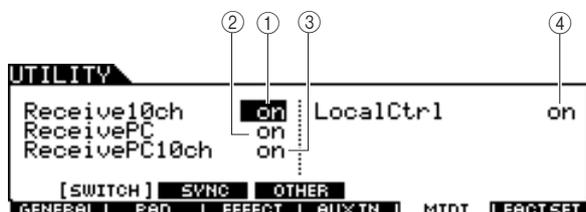
[F5] MIDI

In questi display, richiamati mediante il pulsante [F5] MIDI è possibile impostare i pulsanti correlati a MIDI. Il blocco del generatore di suoni del modulo DTXTREME III è in grado di gestire messaggi MIDI contemporaneamente su 16 canali. Tra i canali MIDI, il 10 è quello utilizzato per gestire i suoni di batteria attivati con la percussione dei pad.

Attivazione/disattivazione della ricezione di Program Change

[SF1] SWITCH

Il blocco del generatore di suoni del modulo DTXTREME III è in grado di riprodurre diversi tipi di voci e di suoni di batteria mediante ricezione di messaggi Program Change su canali MIDI diversi dal 10. In questo display è possibile impostare i parametri correlati.



① Receive10ch

Determina se il modulo DTXTREME III debba ricevere o meno dal dispositivo esterno MIDI messaggi sul canale MIDI 10. Se impostato su On, il modulo DTXTREME III riceverà messaggi sul canale 10 MIDI. Se impostato su Off, invece li ignorerà, il che significa che il suono del modulo DTXTREME III verrà attivato solo percuotendo il pad connesso o premendo il pulsante Audition (Ascolto).

Impostazioni	off, on
--------------	---------

NOTA

- I messaggi del canale MIDI includono messaggi Note On/Off, Program Change, Control Change, Pitch Bend Change e così via.

② ReceivePC

Determina se il modulo DTXTREME III debba ricevere o meno messaggi Program Change da un dispositivo esterno MIDI. Se impostato su On, il modulo DTXTREME III riceverà messaggi Program Change dal dispositivo esterno MIDI. Se impostato su Off, invece li ignorerà.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

③ ReceivePC10ch

Determina se il modulo DTXTREME III debba ricevere o meno messaggi Program Change sul canale 10 MIDI (che gestisce la parte del suono di batteria attivato percuotendo i pad). Se si desidera modificare il numero del kit di batteria da un dispositivo MIDI esterno, è necessario impostare questo parametro su On. Ricordare che questo parametro ha effetto solo quando il parametro Receive PC ② è impostato su On.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

④ LocalCtrl (Controllo locale)

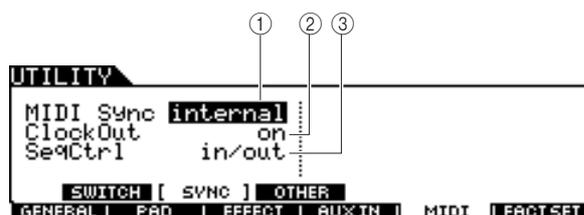
Determina se il generatore di suoni dello strumento risponde o meno all'esecuzione del pad. In genere, per ascoltare il suono del modulo DTXTREME III durante l'esecuzione, dovrebbe essere impostato su "on". Quando questo parametro è impostato su "off", non viene prodotto alcun suono anche se si percuotono i pad, tuttavia i messaggi MIDI corrispondenti verranno trasmessi via MIDI. Inoltre il blocco del generatore di suoni interno risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI. È possibile impostare il parametro su "off" durante la registrazione di performance con batteria come dati MIDI in un altro dispositivo, ad esempio un sequencer o DAW.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

Impostazioni della sincronizzazione MIDI

[SF2] SYNC (Sincronizzazione)

È possibile sincronizzare il playback della song o del clic del modulo DTXTREME III con un clock MIDI esterno del dispositivo MIDI connesso a DTXTREME III (convenzionalmente song o clic vengono eseguiti in base al clock interno). In questo display è possibile impostare i parametri correlati.



① MIDI Sync

Determina se il playback della song sarà sincronizzato al clock interno dello strumento o a un clock MIDI esterno.

Impostazioni	internal (interno), MIDI
Internal	Sincronizzazione con il clock interno. Utilizzare questa impostazione quando lo strumento viene usato da solo o come sorgente clock master per altro dispositivo.
MIDI	Sincronizzazione MIDI con un clock MIDI ricevuto da uno strumento MIDI esterno via MIDI.

NOTA

- Quando un parametro MIDI Sync è impostato su MIDI, accertarsi che il dispositivo o computer MIDI esterno connesso al modulo DTXTREME III sia in grado di trasmettere dati clock MIDI.

② ClockOut (Uscita clock)

Determina se i messaggi clock MIDI (F8H) verranno trasmessi via MIDI dal modulo DTXTREME III.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

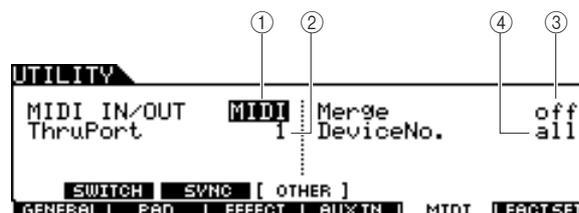
③ SeqCtrl (Controllo sequenza)

Determina se i segnali di controllo del sequencer: start (FAH), continue (FBH) e stop (FCH), verranno ricevuti e/o trasmessi mediante la porta MIDI OUT/USB.

Impostazioni	off, in, out, in/out
off	Non trasmesso/riconosciuto.
In	Riconosciuto ma non trasmesso.
out	Trasmesso ma non riconosciuto.
in/out	Trasmesso/riconosciuto.

Altre impostazioni MIDI

[SF3] OTHER



① MIDI IN/OUT (Ingresso/uscita MIDI)

Determina le porte fisiche di uscita/ingresso che verranno utilizzate per trasmettere e ricevere i dati MIDI.

Impostazioni	MIDI, USB
--------------	-----------

② ThruPort (Porta passante)

Se si utilizza la porta USB per trasmissione/ricezione MIDI, è possibile fare in modo che il modulo DTXTREME III risponda ai dati MIDI su una porta, mentre inoltra i dati di un altro numero di porta (da impostare qui) a un generatore di suoni separato (collegato alla porta MIDI OUT).

Impostazioni	1, 2
--------------	------

③ Merge (Unione)

Questo parametro consente di unire i dati MIDI in ingresso (ricevuti via MIDI IN) ai dati MIDI generati sul modulo DTXTREME III ed emetterli insieme da MIDI OUT. La funzione di unione è attivata quando il parametro è impostato su On. Questo parametro è utile quando si desidera controllare un generatore di suoni MIDI connesso al modulo DTXTREME III suonando contemporaneamente un'altra tastiera MIDI ad esso collegata e i pad della batteria.

Impostazioni	off, on
--------------	---------

④ DeviceNo. (Numero dispositivo)

Determina il numero di dispositivo utilizzato dal modulo DTXTREME III per la ricezione o la trasmissione dei dati. Il numero deve corrispondere al Device Number del dispositivo MIDI esterno durante la trasmissione/ricezione di bulk data, parameter change o altri messaggi esclusivi di sistema.

Impostazioni	1 - 16, all (tutto), off
all	Quando è selezionato, vengono ricevuti messaggi esclusivi di sistema per tutti i numeri di dispositivo MIDI. Il modulo DTXTREME III è riconosciuto come Device Number 1.
off	Quando è selezionato, non è possibile trasmettere o ricevere i messaggi esclusivi di sistema, quali bulk dump e parameter change. Quando si tenta di eseguire una trasmissione o ricezione di messaggi esclusivi di sistema, viene visualizzato un messaggio di errore.

Ripristino della memoria utente sulle impostazioni iniziali di fabbrica [F6] FACTSET

È possibile ripristinare le impostazioni originali di fabbrica della memoria utente del modulo DTXTREME III (pagina 76). Per ulteriori informazioni e istruzioni, vedere a pagina 27.

In questo capitolo viene illustrata la modalità Chain, richiamabile attraverso il pulsante [CHAIN].

In modalità Chain, è possibile programmare Chain ciascuna delle quali consiste di un massimo di 64 Step, ognuno con il proprio numero del kit di batteria, numero della song o impostazioni del clic (solo tempo e indicazione tempo).

È possibile richiamare, uno per volta, ogni Step della Chain programmata selezionando un numero di Step nel display [F1] SELECT (Selezione) in modalità Chain o percuotendo il pad a cui è assegnata l'operazione "inc chain" o "dec chain" come funzione pad (pagina 126) in modalità Utility. Utilizzando la funzione Chain, ad esempio, è possibile disporre diversi kit di batteria da selezionare nell'ordine desiderato per adattarli alla performance dal vivo oppure disporre le diverse song da selezionare in ordine di difficoltà per adattarle alle esigenze di esercitazione.

Il modulo DXTREME III è in grado di memorizzare fino a 64 Chain per richiamarle immediatamente in qualsiasi momento.

Utilizzo di una Chain programmata

[F1] SELECT

In questo display, è possibile utilizzare una Chain programmata dal display [F2] EDIT (Modifica) e richiamare gli Step della Chain uno alla volta.

1 Premere il pulsante [CHAIN] per accedere alla modalità Chain.

2 Premere il pulsante F1 [SELECT] per richiamare il display di selezione Chain.

CHAIN	NUMBER	STEP
①	01: Init Chn	01
③	KIT	PRE:01[Oak Custom]
④	SONG	PRE:01[Rockadelic]
⑤	CLICK	Tempo=130 Beat= 4/ 4
	[SELECT] [EDIT] [NAME]	

① NUMBER (Numero Chain)

Determina il numero di Chain.

Impostazioni | 01 - 64

② STEP

Determina il numero di Step della Chain selezionata.

Impostazioni | 01 - 64

③ KIT

Indica il numero e il nome del kit di batteria correntemente specificato.

④ SONG

Indica il numero e il nome della song correntemente specificata.

⑤ CLICK

Indica il tempo e l'indicazione tempo correntemente specificati.

3 Spostare il cursore sul numero della Chain quindi selezionare la Chain desiderata utilizzando il data dial o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

Quando si seleziona il numero della Chain vengono richiamate le impostazioni programmate per lo Step 01.

4 Utilizzare il programma Chain selezionato.

● Per avviare/arrestare la song o il clic programmati in ciascuno Step:

Ciascuno Step della Chain non avvia una song o un clic ma si limita a richiamare il kit di batteria, il numero della song o le impostazioni del clic specificati. Se si preme il pulsante [▶/■] viene avviata/arrestata la song mentre se si preme il pulsante [CLICK ON/OFF] (Att./disatt. clic) sarà il clic ad essere avviato/arrestato.

● Per cambiare il numero di Step:

Sono utilizzabili due metodi.

È possibile modificare il numero di Step dal display [F1] SELECT spostando il cursore su STEP, quindi utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Questo metodo è disponibile solo in modalità Chain.

Il numero di Step può inoltre essere modificato percuotendo il pad a cui è stato assegnato "inc chain" o "dec chain" come Funzione pad (nel display richiamati mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC.) Questo metodo è disponibile in qualsiasi modalità. È opportuno utilizzare questo metodo quando si desidera modificare il numero di Step della Chain rapidamente durante l'esecuzione.

NOTA

- Se si seleziona uno Step a cui è assegnato JUMP (Salto), lo Step passa a un altro numero di Chain specificato.
- Se si seleziona uno Step raggruppato con altri Step diversi, tutte le impostazioni degli Step raggruppati vengono richiamate contemporaneamente.

Programmazione di una Chain

[F2] EDIT

In questo display è possibile programmare una Chain impostando i parametri relativi a ciascuno Step.

- 1** Nel display di selezione Chain, spostare il cursore sul numero della Chain, quindi selezionare il numero desiderato utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

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	

- 2** Premere il pulsante [F2] EDIT per richiamare il display di modifica Chain.

CHAIN				STEP	TYPE	KIT NO.	KITNAME
<input checked="" type="checkbox"/>	01	KIT	USR:01	[User Kit]		
<input type="checkbox"/>	02	KIT	USR:01	[User Kit]		
<input type="checkbox"/>	03	KIT	USR:01	[User Kit]		
<input type="checkbox"/>	04	KIT	USR:01	[User Kit]		
<input type="checkbox"/>	05	KIT	USR:01	[User Kit]		
SELECT	EDIT	NAME					

① STEP

Indica il numero di Step. È possibile utilizzare la casella di controllo quando si desidera raggruppare insieme alcuni Step. Per ulteriori informazioni sulla funzione Step Grouping (Raggruppamento step), vedere a pagina 134.

NOTA

- Ricordare che non è possibile immettere segni di spunta nella casella di controllo Step 1.

② TYPE

Determina il tipo di dati richiamato quando si seleziona lo Step corrispondente. Se si seleziona "KIT" o "SONG" vengono richiamati i rispettivi numeri del kit di batteria o di song indicati a destra. La selezione di "CLICK" consente di richiamare il tempo e l'indicazione tempo (BEAT) indicati a destra, mentre quando è selezionato "JUMP", la sequenza Chain passa al numero di Chain indicato a destra. Se invece è selezionato "END", il programma Chain termina nel momento in cui si seleziona lo Step corrispondente.

Impostazioni	KIT (Drum Kit), SONG, CLICK, JUMP, END
--------------	--

③ KIT NO./SONG NO./TEMPO e BEAT/CHAIN NO.

L'indicazione di questa colonna varia in base al tipo (TYPE) selezionato. Quando TYPE è impostato su "KIT", questa colonna determina il numero del kit di batteria richiamato quando è selezionato lo Step corrispondente. Quando TYPE è impostato su "SONG", questa colonna determina il numero della song richiamata quando è selezionato lo Step corrispondente. Quando TYPE è impostato su "CLICK", questa colonna determina il tempo e l'indicazione tempo richiamati quando è selezionato lo Step corrispondente. Quando TYPE è impostato su "JUMP", questa colonna determina il numero della Chain richiamata quando è selezionato lo Step corrispondente.

- 3** Programmare la Chain.

● Impostazione dei parametri di ciascuno Step

Spostare il cursore su Step 01, quindi impostare il TYPE desiderato utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. Quando TYPE è impostato su "KIT", spostare il cursore e selezionare numero e banco del kit di batteria desiderato. Se invece TYPE è impostato su "SONG", selezionare il numero di song desiderato. Quando TYPE è impostato su "CLICK", selezionare il tempo e l'indicazione tempo desiderati (BEAT). Se invece TYPE è impostato su "JUMP", selezionare il numero di Chain desiderato. Procedere con le impostazioni allo stesso modo per tutti gli Step rimanenti.

● Step Grouping

Se si desidera richiamare più Step contemporaneamente (ad esempio se si desidera richiamare un numero di kit di batteria e di song specifici nello stesso momento) è possibile utilizzare la funzione Step Grouping (Raggruppamento step) immettendo i segni di spunta nelle caselle appropriate alla sinistra del numero di Step. Per dettagli, vedere di seguito.

● Passaggio a una diversa Chain

Ogni Chain può contenere fino a 64 Step. Tuttavia, se si desidera eseguire più di 64 Step, è possibile utilizzare la funzione Jump (Salto) che consente di collegare la Chain attualmente modificata a un'altra Chain. Impostare TYPE su "JUMP", quindi impostare il numero di Chain desiderato per la destinazione Jump nella colonna di destra.

- 4** Dopo aver eseguito le impostazioni Step del caso, spostare il cursore sullo Step immediatamente successivo all'ultimo Step programmato, quindi impostare TYPE su END (Fine).

Questa operazione è necessaria per evitare di richiamare Step inutili. Quando "END" è assegnato a uno Step, non sarà possibile selezionare nessun numero di Step successivo allo Step END.

- 5** Dopo aver completato la Chain, premere il pulsante [ENTER/STORE] (Invio/Memorizza).

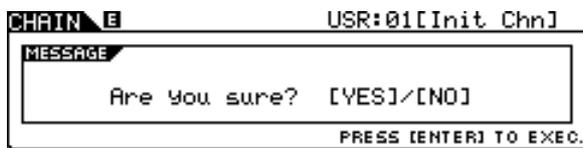
Verrà visualizzato il seguente display.

CHAIN		USR:01[Init Chn]
Chain Store	to	USR:01[Init Chn]
PRESS [ENTER] TO EXEC.		

- 6** Selezionare il numero di Chain di destinazione mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

7 Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].



8 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di memorizzazione.

⚠ ATTENZIONE

- La Chain modificata andrà persa quando si seleziona una Chain diversa o quando si spegne il modulo. Assicurarsi di salvare i dati della Chain nella memoria interna premendo il pulsante [ENTER/STORE] prima di selezionare una Chain diversa o di spegnere il modulo.
- Non spegnere il modulo quando è visualizzato il messaggio "Please keep power on" (Non disattivare l'alimentazione). Tutti i dati della Chain potrebbero andare persi.

Step Grouping

La funzione di raggruppamento step è utile quando si desidera richiamare più Step contemporaneamente (ad esempio, richiamando il numero del kit di batteria e il tempo nello stesso momento). Nel display [F2] EDIT in modalità Chain, immettere i segni di spunta nelle caselle a sinistra dei numeri di Step successivi al numero di Step del gruppo.

Esempio 1)

Gli Step seguenti vengono richiamati in ordine tramite 01 → 02 → 03 → 04 → 05.

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input type="checkbox"/> 02	KIT
<input type="checkbox"/> 03	SONG
<input type="checkbox"/> 04	SONG
<input type="checkbox"/> 05	CLICK

Esempio 2)

Gli Step seguenti vengono richiamati in ordine tramite 01 e 02 → 03 e 04 → 05.

Le impostazioni degli Step 01 e 02 vengono richiamate contemporaneamente quando è selezionata questa Chain. La selezione dello Step successivo (Step 03) richiama le impostazioni degli Step 03 e 04, mentre la selezione dello Step seguente richiama le impostazioni dello Step 05.

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	KIT
<input type="checkbox"/> 03	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 04	KIT
<input type="checkbox"/> 05	CLICK

Esempio 3)

Gli Step seguenti vengono richiamati tramite 01 → 02, 03 e 04 → 05.

Le impostazioni degli Step 01 vengono richiamate quando è selezionata questa Chain. Selezionando lo Step successivo vengono richiamate contemporaneamente le impostazioni degli Step da 02 a 04.

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 03	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 04	CLICK
<input type="checkbox"/> 05	SONG

Assegnazione di un nome alla Chain creata

[F3] NAME

In questo display è possibile immettere il nome desiderato (di massimo otto caratteri) per la Chain corrente.

1 Una volta completata la programmazione della Chain, premere il pulsante [F3] NAME.

2 Immettere un nome per la Chain corrente.

Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.



① [SF6] LIST

Premendo questo pulsante è possibile richiamare l'elenco dei caratteri. Per ulteriori informazioni sull'immissione del nome, consultare la sezione "Uso dell'elenco dei caratteri" a pagina 15.

3 Dopo aver configurato le impostazioni, premere il pulsante [ENTER/STORE].

4 Selezionare il numero di Chain di destinazione mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] e il data dial.

5 Premere il pulsante [ENTER/STORE].

Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il pulsante [DEC/NO].

6 Premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione di memorizzazione.

Modalità Sampling

[SAMPLING]

La funzione Sampling Record (Registrazione campionamento) consente di registrare i suoni di campionamento, ad esempio le voci provenienti da un microfono collegato, i segnali di una chitarra elettrica o l'audio di un lettore CD o MP3 esterno, direttamente nel modulo DTXTREME III e di assegnarli al modulo come suoni di batteria utente. Questi suoni, o voci, ottenuti mediante la funzione di campionamento possono essere assegnati al kit di batteria e riprodotti percuotendo i pad.

IMPORTANTE

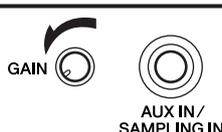
Per usare la funzione Sampling, è necessario installare i moduli DIMM nel DTXTREME III. Quando nel DTXTREME III non è installato alcun modulo DIMM, non è possibile passare alla modalità di campionamento neanche se si preme il pulsante [SAMPLING]. Per ulteriori informazioni sull'installazione di DIMM, vedere a pagina 147. Prima di utilizzare la funzione di campionamento, accertarsi di aver preparato un dispositivo di memorizzazione USB, necessario in quanto i suoni di batteria utente creati mediante tale funzione e temporaneamente residenti nella memoria DIMM andranno persi quando si spegne il modulo.

● Voce utente

Oltre ai timbri preset, il modulo DTXTREME III consente di utilizzare voci utente che è possibile creare nei seguenti modi: Registrando i segnali audio in modalità di campionamento o caricando file WAV o AIFF dal dispositivo di memorizzazione USB collegato al modulo DTXTREME III in modalità File.

Impostazione del campionamento

- 1 Spegner il modulo e impostare la manopola GAIN sul pannello posteriore al minimo.



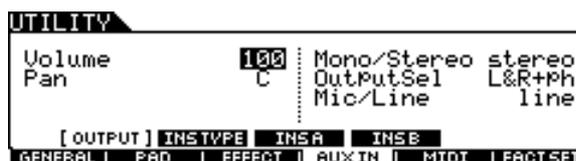
NOTA

- Per ulteriori informazioni sull'accensione e sullo spegnimento del modulo DTXTREME III, vedere a pagina 18.

- 2 Collegare un dispositivo audio (lettore CD ecc.) al jack AUX IN/SAMPLING sul pannello posteriore.

- 3 Accendere il modulo DTXTREME III.

- 4 Premere il pulsante [UTILITY] per attivare la modalità Utility e il pulsante [F4] AUXIN, quindi premere il pulsante [SF1] OUTPUT per richiamare il display omonimo.



- 5 Impostare il parametro Mic/Line.

Quando si collegano dispositivi con livello di uscita basso, quali microfono, chitarra elettrica o basso, impostare il parametro Mic/Line su "mic". Quando si connettono dispositivi con livello di uscita alto, quali tastiera, sintetizzatore o lettore CD, impostare il parametro Mic/Line su "line".

- 6 Premere il pulsante [ENTER/STORE] per salvare le impostazioni.

Operazione di campionamento e assegnazione di voci utente [F1] SELECT/[F2] SETTING

Questa sezione contiene istruzioni su come eseguire l'operazione di campionamento e creare una voce utente. È possibile assegnare la voce utente creata al kit di batteria e riprodurla percuotendo il pad.

- 1 Collegare un microfono o un dispositivo audio al modulo DXTREME III.**
- 2 Premere il pulsante [DRUM KIT] e selezionare il kit di batteria al quale si desidera assegnare la voce utente.**
- 3 Premere il pulsante [SAMPLING] per passare alla modalità di campionamento.**

Verrà visualizzato il display di selezione delle voci utente. In questo display è possibile selezionare il numero di voce utente (USR-A: 001 – USR-H: 127) come destinazione di campionamento. L'operazione di campionamento consente di assegnare i dati audio registrati alla voce utente selezionata in questa posizione.



① Voce utente

Determina il numero di voce utente a cui vengono assegnati i segnali audio ottenuti mediante l'operazione di campionamento.

Impostazioni	USR-A: 001 – USR-H: 127
---------------------	-------------------------

② [SF1] AUDITION

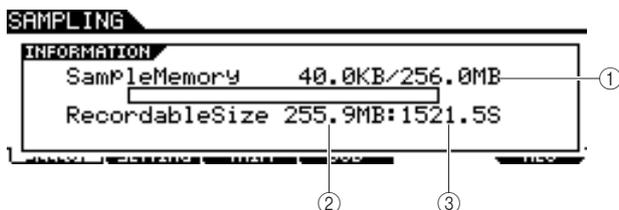
È possibile ascoltare la voce utente correntemente selezionata tenendo premuto questo pulsante (se la voce utente è vuota, non verrà emesso alcun suono).

③ [F6] REC

Premendo questo pulsante viene richiamato il display che indica lo stato di standby della registrazione di campionamento.

④ [SF6] INF

Premendo questo pulsante viene indicata la quantità di memoria di campionamento utilizzata e premendolo una seconda volta si ritorna al display originale.



① Memoria utilizzata/totale

Indica la quantità di memoria in uso e la quantità di memoria complessiva disponibile.

② Recordable Size (Dimensione registrabile)

Indica la quantità di memoria disponibile.

③ Durata registrabile

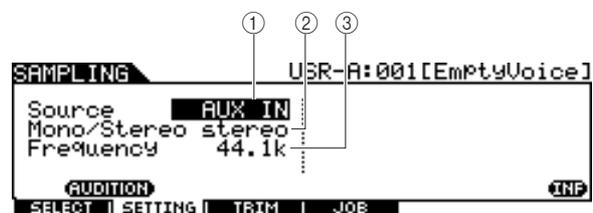
Indica la durata di campionamento disponibile in base alla memoria disponibile.

NOTA

- La durata di campionamento varia in base alle impostazioni della frequenza, come riportato di seguito:
44.1 kHz: 6 min. 20 sec.
22.05 kHz: 12 min. 40 sec.
11.025 kHz: 25 min. 20 sec.
5.5125 kHz: 55 min. 40 sec.
- * Applicate sia a Mono che a Stereo

- 4 Premere il pulsante [F2] SETTING per richiamare il display di impostazione campionamento, quindi eseguire le impostazioni necessarie.**

In questo display è possibile impostare i parametri di base, quali sorgente di registrazione e frequenza di campionamento.



① Source (Sorgente di campionamento)

Determina il connettore di ingresso attraverso il quale verrà ricevuto il segnale da campionare.

Impostazioni	AUX IN, resample (ricampionamento)
---------------------	------------------------------------

AUX IN L'audio analogico proveniente dai jack AUX IN/SAMPLING IN è riconosciuto come sorgente di registrazione.

resample Il segnale audio proveniente dall'uscita del modulo DXTREME III è ricevuto internamente e riconosciuto come sorgente di registrazione.

② Mono/Stereo

Determina se i nuovi campioni saranno registrati come stereo o mono.

Impostazioni	monoL, monoR, monoL+R, stereo
---------------------	-------------------------------

monoL Il segnale del canale sinistro verrà registrato come campione mono.

monoR Il segnale del canale destro verrà registrato come campione mono.

monoL+R I segnali dei canali destro e sinistro verranno missati e registrati come campione mono.

stereo Verrà registrato un campione stereo.

③ Frequenza

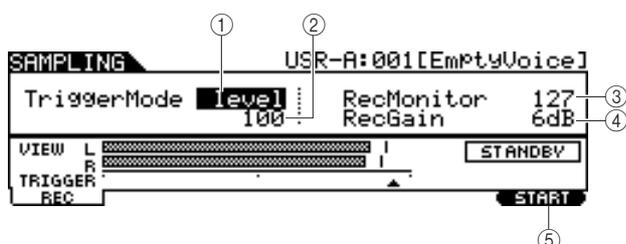
Determina la frequenza di campionamento. La velocità di esecuzione delle letture digitali viene indicata come frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento più elevate comportano una più elevata qualità del suono. Normalmente questo parametro deve essere impostato su "44.1 kHz," ovvero il valore più elevato. Se si desidera ottenere un suono lo-fi, selezionare un valore diverso da 44.1 kHz. Con impostazioni diverse da 44.1 kHz, è possibile che il suono monitorato durante la registrazione sia diverso dal suono registrato, a seconda del segnale sorgente.

Impostazioni	44.1 k (44.1 kHz), 22.0 kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0 kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5 kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)
---------------------	--

5 Premere il pulsante [F1] SELECT, quindi il pulsante [SF6] REC.

Quando la voce utente indicata sul display [F1] SELECT non contiene dati audio, viene visualizzato il display Sampling Standby.

Quando invece la voce utente indicata sul display [F1] SELECT contiene dati audio, un messaggio di conferma chiede se si desidera o meno sovrascrivere la voce utente già registrata. Se non si desidera sovrascrivere la voce utente, premere il pulsante [DEC/NO], selezionare un'altra voce utente senza dati audio, quindi premere nuovamente il pulsante [F6] REC.



① TriggerMode (Modalità Trigger)

Determina il metodo con cui verrà attivato il campionamento. Generalmente è impostato su "level".

Impostazioni	level (livello), manual (manuale)
level	Il campionamento inizia non appena viene ricevuto un segnale di ingresso superiore al livello di trigger specificato ②.
manual	Il campionamento inizia subito dopo aver premuto il pulsante[F6] START. Questa impostazione consente di avviare manualmente il campionamento, indipendentemente dal livello di ingresso della sorgente audio.

② Livello trigger

Quando la modalità Trigger ① è impostata su "level", sarà necessario impostare anche il livello trigger. Il livello qui impostato verrà indicato come triangolo nell'indicatore di livello. Per ottenere risultati ottimali, impostare il livello più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso a punto tale da registrare rumori indesiderati.

Intervallo	1 - 127
------------	---------

③ RecMonitor (Monitoraggio registrazione)

Determina il livello di uscita del monitor per il segnale di ingresso. Questo segnale monitor viene emesso dai jack PHONES o OUTPUT R e L/MONO.

Intervallo	0 - 127
------------	---------

④ RecGain (Gain registrazione)

Questo parametro è disponibile soltanto se l'origine è impostata su "resample" e determina il gain di registrazione in fase di ricampionamento. Più alto è il valore, maggiore sarà il volume del suono ricampionato. Prima di eseguire l'operazione di campionamento (registrazione), è possibile impostare il gain appropriato controllando il volume mediante l'indicatore di livello mentre si percuote il pad.

Impostazioni	-12 dB, -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB
--------------	-------------------------------------

⑤ [F6] START

Premere questo pulsante per avviare il campionamento.

Quando la modalità Trigger ① è impostata su "level," premendo il pulsante [F6] START viene richiamata l'indicazione WAITING (ATTESA) sul display e il campionamento effettivo non si avvia fino alla ricezione del segnale di livello appropriato. Quando il segnale audio che supera il livello trigger specificato ② viene immesso nello strumento, l'indicazione RECORDING (REGISTRAZIONE) sostituisce l'indicazione WAITING e il campionamento viene avviato. Quando la modalità trigger ① è impostata su "manual", premendo questo pulsante viene immediatamente avviato il campionamento.

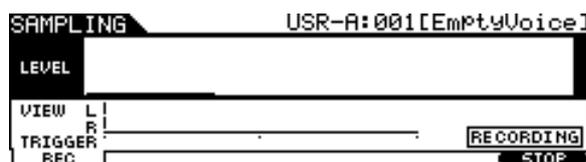
6 Regolare il livello del suono di ingresso per raggiungere il livello ottimale.

Cercare di impostare il livello di ingresso più alto possibile senza saturazione per ottenere una qualità di suono ottimale. Per regolare il livello di ingresso seguire le istruzioni riportate di seguito.

- Quando la sorgente di registrazione è impostata su "AUX IN", regolare il livello del segnale di ingresso utilizzando la manopola GAIN nel pannello posteriore. Se non è possibile regolare il livello di ingresso in modo appropriato, modificare l'impostazione Mic/Line (pagina 128) in modalità Utility.
- Quando la sorgente di registrazione è impostata su "resample", regolare il livello del segnale di ingresso impostando il parametro RecGain.

7 Premere il pulsante [F6] START per avviare l'operazione di campionamento.

- Quando la modalità trigger ① è impostata su "manual", premendo il pulsante viene immediatamente avviato il campionamento (nel display si visualizza un'indicazione RECORDING).

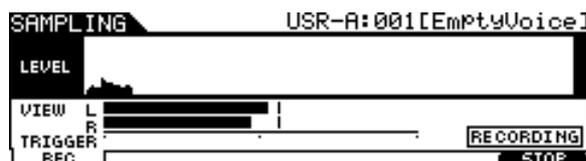


- Quando la modalità trigger ① è impostata su "level", premendo il pulsante il campionamento si attiva ma non viene avviato (nel display si visualizza un'indicazione WAITING).



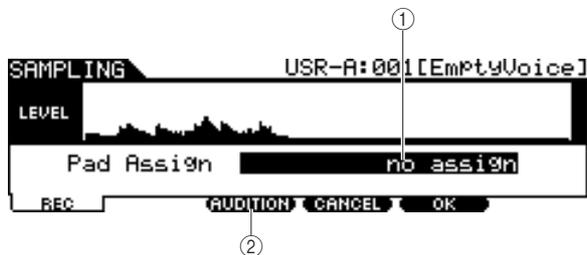
8 Riprodurre il suono da campionare.

Quando la modalità Trigger ① è impostata su "level" e il segnale audio che supera il livello trigger specificato ② viene immesso nello strumento, l'indicazione RECORDING sostituisce l'indicazione WAITING e campionamento viene avviato. Durante il campionamento, nel display viene visualizzata una rappresentazione grafica dell'audio registrato.



9 Premere il pulsante [F6] STOP per arrestare il campionamento.

Verrà visualizzato il display Pad Assign (Assegnazione pad). In questo display, è possibile ascoltare il risultato dell'operazione di campionamento tenendo premuto il pulsante [F3] AUDITION e assegnare il segnale audio registrato (o la voce utente) alla sorgente di ingresso trigger (o pad).



① Pad Assign

Determina la sorgente di ingresso trigger a cui viene assegnato il segnale audio registrato (in altre parole, la voce utente). Quando è selezionato "no assign", il segnale audio registrato non viene assegnato ad alcuna sorgente di ingresso trigger ma solo alla voce utente selezionata sul display [F1] SELECT.

Impostazioni	Fare riferimento alla sorgente di ingresso trigger a pagina 61.
--------------	---

② [F3] AUDITION

È possibile ascoltare la voce utente registrata tenendo premuto questo pulsante. Ciò consente di verificare se il campionamento è stato eseguito in modo appropriato.

10 Premere il pulsante AUDITION [F3] per ascoltare il suono campionato.

Se i risultati non sono soddisfacenti e si desidera riprovare, premere il pulsante [F4] CANCEL (Annulla) per ritornare al display Standby e tentare il campionamento dal punto 4.

11 Selezionare la sorgente di ingresso trigger desiderata impostando il parametro Pad Assign.

Il segnale audio registrato (voce utente) verrà assegnato alla sorgente di ingresso trigger qui selezionata invece della voce assegnata in precedenza.

NOTA

- Se si esce dalla schermata dell'operazione di campionamento senza assegnare la voce utente al pad, premere il pulsante [F2], verificare che [SOURCE] sia visualizzato in alto a sinistra della schermata selezionando [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF1] SELECT, quindi assegnare la voce utente. Se in alto a sinistra della schermata viene visualizzato [INPUT], premere il pulsante [SF5] per passare alla schermata [SOURCE]. Per ulteriori informazioni, vedere "Quando viene richiamato il display INPUT:" a pagina 79.

12 Se i risultati sono soddisfacenti, premere il pulsante [F5] OK per memorizzare il suono campionato come "Voce utente".

Viene visualizzato nuovamente il display [F1] SELECT.

13 Se necessario, ripetere i passaggi da 5 a 12 per assegnare una voce utente a un altro pad.

14 Premere il pulsante [DRUM KIT] per attivare la relativa modalità, quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per memorizzare le impostazioni del kit di batteria. Per le istruzioni, vedere pagina 42.

In questo modo è possibile memorizzare l'assegnazione della voce utente come kit di batteria. Se si desidera utilizzare una voce utente ottenuta mediante il campionamento, selezionare il numero del kit di batteria memorizzato con questa operazione.

15 Salvare i dati della voce utente creata su un dispositivo di memorizzazione USB.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 55 e a pagina 114.

ATTENZIONE

- I dati audio registrati risiedono temporaneamente nella memoria DIMM (pagine 76 e 147). Eventuali dati presenti sulla DIMM andranno persi allo spegnimento del modulo. È opportuno quindi salvare sempre i dati residenti nei moduli DIMM su un dispositivo di memorizzazione USB prima di spegnere il modulo.

Taglio di una voce utente

[F3] TRIM

In questo display è possibile utilizzare la funzione Trim (Taglia) per eliminare le parti non desiderate della voce utente selezionata sul display [F1] SELECT, ubicare prima del punto iniziale e dopo il punto finale.

1 Premere il pulsante [SAMPLING] per passare alla modalità di campionamento.

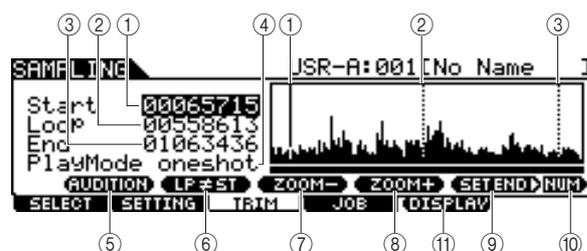
Viene visualizzato il display di selezione campionamento.

2 Selezionare la voce utente da tagliare sul display [F1] SELECT.

3 Premere il pulsante [F3] TRIM (Taglia) per richiamare il display Trimming (Taglio).

NOTA

- Quando sul display [F1] SELECT è selezionata una voce utente che non contiene dati audio, premendo il pulsante [F3] non sarà possibile richiamare il display Trimming.



① Start (Punto di inizio)

Determina il punto di inizio per il playback dei dati audio presenti nella voce utente. La parte di audio alla sinistra di questo punto non verrà riprodotta. Quando il cursore è posizionato sul parametro Start, il punto iniziale è rappresentato da una linea intera verticale nel display waveform. Quando il cursore non è posizionato sul parametro Start, il punto iniziale è rappresentato da una linea tratteggiata verticale nel display waveform.

② Loop (Punto di loop)

Determina il punto di loop in cui ha inizio l'esecuzione in loop. Quando la modalità Play (Riproduzione) è impostata su "loop", i dati audio presenti nella voce utente vengono riprodotti tra questo punto di loop e il punto di fine. Quando il cursore è posizionato sul parametro Loop, il punto di loop e è rappresentato da una linea intera verticale nel display waveform. Quando il cursore non è posizionato sul parametro Loop, il punto di loop e è rappresentato da una linea tratteggiata verticale nel display waveform.

③ End (Punto di fine)

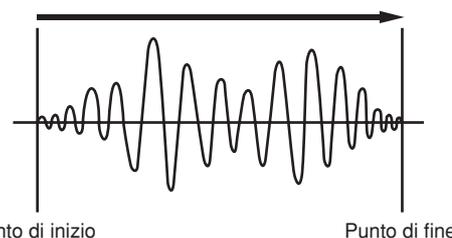
Determina il punto di fine per il playback dei dati audio presenti nella voce utente. La parte di audio alla destra di questo punto non verrà riprodotta. Quando il cursore è posizionato sul parametro End, il punto di fine è rappresentato da una linea intera verticale nel display waveform. Quando il cursore non è posizionato sul parametro End, il punto di fine è rappresentato da una linea tratteggiata verticale nel display waveform.

④ Modalità Play

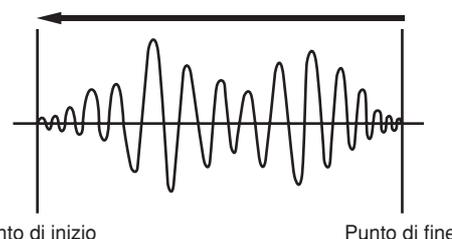
Determina come viene eseguito il playback della voce utente.

Impostazioni	oneshot (singolo), reverse (contrario), loop
---------------------	--

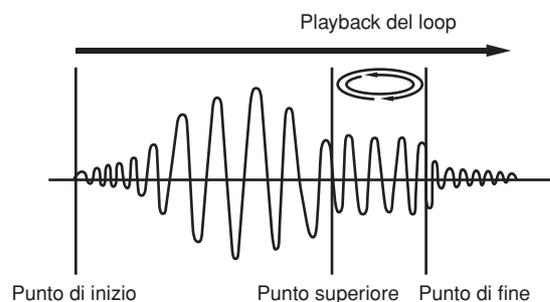
oneshot La voce utente viene riprodotta una volta dal punto di inizio al punto di fine. È possibile usare questa impostazione per assoli, effetti sonori e passaggi vocali utilizzati una volta senza loop.



reverse La voce utente viene riprodotta una volta al contrario dal punto di fine al punto di inizio. Questa impostazione è utile per creare suoni di piatti al contrario ed altri effetti speciali.



loop La voce utente viene riprodotta a partire dal punto di inizio, continua fino al punto di loop, quindi viene ripetuta ininterrottamente tra il punto di loop e il punto di fine. Questa impostazione è utile per brevi passaggi ritmici, riff e beat che si desidera riprodurre in modo ripetuto e continuato.



⑤ [SF1] AUDITION

Tenendo premuto questo pulsante è possibile ascoltare la voce utente selezionata.

⑥ [SF2] LP=ST

Quando l'indicazione del menu è "LP=ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) condivideranno lo stesso indirizzo, il che significa che verranno entrambi modificati simultaneamente, anche se è cambiato soltanto uno di essi. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il menu da "LP=ST" diventa "LP≠ST". Quando l'indicazione del menu è "LP≠ST", l'inizio (Start Point) e il Loop (Loop Start Point) possono essere modificati indipendentemente. Premendo il pulsante [SF2] in questa condizione, il valore dell'indirizzo dell'inizio verrà copiato in quello del loop, con il risultato che entrambi avranno lo stesso valore di indirizzo. Anche l'indicazione del menu da "LP≠ST" diventa "LP=ST".

⑦ [SF3] ZOOM -

⑧ [SF4] ZOOM +

Premere questi pulsanti per ingrandire e ridurre il display waveform nel display della voce utente.

⑨ [SF3] SET END (Imposta fine) ▶

Premendo questo pulsante viene richiamato il display per determinare il punto di fine da cui è possibile impostare tempo, beat e misura per i dati audio inclusi nella voce utente. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 141.

⑩ [SF6] NUM

È possibile utilizzare i pulsanti [SF1] - [SF5] e [F1] - [F6] come pulsanti numerici premendo il pulsante [SF6] NUM. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 14.

⑪ [F5] DISPLAY

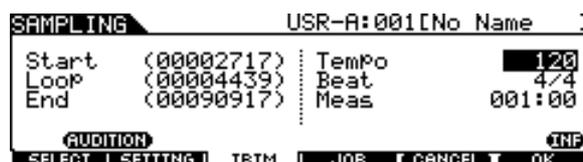
Questa voce di menu viene visualizzata quando si ingrandisce il display della waveform oltre un determinato limite (di solito quando il pulsante ZOOM + viene premuto più volte). Quando l'ingrandimento supera questo punto, il display diventa una schermata suddivisa il cui lato sinistro indica l'area del punto di inizio mentre il lato destro l'area del punto di fine. Premendo [F5] DISPLAY in questa condizione il display con schermata suddivisa si alterna al display indicante l'area del punto di loop o l'area del punto di fine (a seconda del parametro selezionato).

4 Specificare la parte solo playback dei dati audio presenti nella voce utente utilizzando il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

In questa fase è possibile impostare punto di inizio, punto di loop e punto di fine, ciascuno dei quali determina la quantità di audio che verrà riprodotta e le modalità di riproduzione. Utilizzare i controlli ZOOM +/- (oltre al controllo AUDITION) per regolare la grandezza della waveform visualizzata, il che rende più semplice specificare la parte solo playback.

5 Se necessario, impostare il punto di fine nel modo desiderato utilizzando il display richiamato mediante il pulsante [SF5] SET END.

In questo display richiamato mediante il pulsante [SF5] SET END, impostare i pulsanti correlati per determinare il punto di fine. Dopo aver impostato i parametri, premere il pulsante [SF1] AUDITION per ascoltare il risultato delle impostazioni. Se il risultato è soddisfacente, premere il pulsante [F6] OK per ritornare al display originale. Per ulteriori informazioni, vedere a pagina 141.



6 Nel display [F3], premere il pulsante [SF1] AUDITION per ascoltare il risultato delle impostazioni.

Se il risultato non è soddisfacente, ripetere i punti da 3 a 5 secondo le esigenze.

7 Salvare i dati della voce utente creata su un dispositivo di memorizzazione USB.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 55 e a pagina 114.

⚠ ATTENZIONE

- I dati della voce utente risiedono temporaneamente nella memoria DIMM (pagine 76 e 147). Eventuali dati presenti sulla DIMM andranno persi allo spegnimento del modulo. È opportuno quindi memorizzare sempre i dati residenti nei moduli DIMM su un dispositivo di memorizzazione USB prima di spegnere il modulo.

Impostazione del punto di fine specificando tempo, beat e misura

[SF3] SET END ►

Le presenti spiegazioni sono valide per il punto 5 a pagina 140.

In questo display richiamato mediante il pulsante [SF5] SET END sul display [F3] TRIM, è possibile impostare tempo, beat (indicazione tempo) e misura dei dati audio inclusi nella voce utente e, di conseguenza, il punto di fine viene determinato in modo automatico. Se il risultato è soddisfacente (premere [SF1] per l'ascolto), premere il pulsante [F6] OK per ritornare al display originale. In caso contrario, modificare il punto di fine fino a quando l'ascolto non è ottimale.



① Tempo

Determina il tempo di playback della voce utente. Impostando qui il valore verrà modificato il punto di fine in modo che la lunghezza tra il punto di inizio e il punto di fine corrisponda alle impostazioni del beat (indicazione tempo) e della misura.

Intervallo	30 – 300
------------	----------

② Beat (Indicazione tempo)

Determina l'indicazione del tempo per il playback della voce utente. Impostando qui il valore verrà modificato il punto di fine in modo che la lunghezza tra il punto di inizio e il punto di fine corrisponda alle impostazioni di tempo e misura.

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

③ Meas (Misura e beat)

Determina la lunghezza (misura e beat) del playback della voce utente. Impostando qui il valore verrà modificato il punto di fine in modo che la lunghezza tra il punto di inizio e il punto di fine corrisponda alle impostazioni di tempo e beat (indicazione tempo).

Intervallo	Measure: 000 – 032 Beat: 00 – 15 (varia in base all'impostazione Beat)
------------	---

NOTA

- L'impostazione Measure qui indica la lunghezza tra il punto di inizio e il punto di fine dei dati audio inclusi nella voce utente. Se si desidera suonare due misure partendo dal punto di inizio della voce utente, impostare il parametro Measure su "002:00".

Job di campionamento

[F4] JOB

I job di campionamento consentono di elaborare e modificare le voci utente registrate. Sono disponibili 14 job di campionamento.

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	

Procedura di base dei job di campionamento

1 Dal display [F1] SELECT (SELEZIONA), selezionare la voce utente a cui è applicato il job.

2 Premere il pulsante JOB [F4].



3 Spostare il cursore sul job desiderato utilizzando il data dial, i pulsanti [INC/DEC] e [DEC/NO] o i pulsanti cursore su/giù, quindi premere il pulsante [ENTER/STORE].

Viene visualizzato il display del job selezionato.



Premere il pulsante [EXIT] (Esci) per tornare al display del menu Job.

NOTA

- Quando la voce utente non contiene dati audio, premendo il pulsante [ENTER/STORE] non è possibile richiamare il display Job, a seconda del job selezionato.

4 Spostare il cursore su ciascun parametro desiderato e impostare il valore desiderato mediante il data dial oppure mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

5 Premere il pulsante [ENTER/STORE] per eseguire il job.

Se viene visualizzato il messaggio "Are you sure?" (Richiesta di conferma), andare al punto 6. In caso contrario, andare al punto 7.

NOTA

- Quando si esegue il job "08: Slice", è necessario impostare dei parametri aggiuntivi: Select e Save to. Impostare questi parametri, premere il pulsante [ENTER/STORE], quindi scegliere il pulsante [INC/YES] per assegnare i dati audio suddivisi alla voce utente specificata. Ripetere questa procedura secondo le esigenze, in base all'impostazione Subdivide (Suddivisione), quindi passare al punto 9.

6 Premere il pulsante [INC/YES].

Per annullare il job, premere il pulsante [DEC/NO] e tornare al punto 4.

7 Premere il pulsante [SF1] AUDITION per ascoltare il suono modificato.

A questo punto, la voce utente è stata temporaneamente modificata e non è fissata come dato.

8 Premere il pulsante [F6] OK se il risultato dell'operazione Job è soddisfacente.

Se non si è soddisfatti del risultato dell'operazione Job, premere il pulsante [F5] CANCEL (ANNULLA) e tornare al punto 4.

ATTENZIONE

- Non è possibile riportare la voce utente modificata alla versione originale dopo aver fissato il risultato del job. È opportuno salvare sempre i dati importanti in un dispositivo di memorizzazione USB collegato alla porta USB TO DEVICE (pagine 55 e 114).

9 Salvare i dati della voce utente creata su un dispositivo di memorizzazione USB.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere a pagina 55 e a pagina 114.

ATTENZIONE

- I dati audio registrati risiedono temporaneamente nella memoria DRAM (pagine 76 e 147). Eventuali dati presenti sulla DIMM andranno persi allo spegnimento dello strumento. È opportuno quindi memorizzare sempre i dati residenti nei moduli DIMM su un dispositivo di memorizzazione USB prima di spegnere.

Job di campionamento

Le presenti spiegazioni valgono per i punti 4 – 8 della "Procedura di base dei job di campionamento" a pagina 142.

01: Normalize (Normalizza)

Questo job massimizza (normalizza) il livello globale della voce utente specificata. Ciò è utile per aumentare il volume di una voce utente che è stata inavvertitamente registrata a un livello basso.



① Ratio (Rapporto)

Determina il livello dopo la normalizzazione della voce utente. Un'impostazione di 100% massimizza il livello in modo che il picco più alto nella voce utente sia immediatamente al di sotto della saturazione (massimo livello del segnale digitale). I valori superiori a 100% innalzano il livello di voce utente al di sopra del massimo, producendo una saturazione voluta. Solitamente è impostato su 100% o meno.

Intervallo	1% – 800%
------------	-----------

02: Time Stretch

Questo job permette di cambiare la lunghezza della voce utente senza modificarne il pitch. Utilizzando questo job, è possibile sincronizzare il playback dei dati audio inclusi nella voce utente con il playback di Song/Clic, poiché modificando la lunghezza della voce utente cambia anche il tempo di playback dei dati audio inclusi in essa.



① Ratio

Determina la lunghezza della voce dopo l'elaborazione come un rapporto della lunghezza della voce originale (100%). È possibile calcolare la modifica di tempo e il valore del rapporto appropriato nel modo seguente.
Valore rapporto = (tempo originale/tempo modificato) x 100.

Intervallo	1% – 400%
------------	-----------

② Accuracy (Precisione)

Determina la qualità della voce risultante specificando quale aspetto dell'originale deve essere enfatizzato: qualità del suono o senso del ritmo.

Impostazioni	sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2
sound4 – sound1	Queste impostazioni pongono l'enfasi sulla qualità del suono, con "sound4" che produce la massima qualità audio.
normal	Produce un ottimo bilanciamento tra qualità audio e senso ritmico.
rhythm1 – rhythm2	Queste impostazioni enfatizzano maggiormente il senso ritmico e il valore "rhythm2" produce quello più accurato.

03: Convert Pitch (Converti pitch)

Con questo job è possibile cambiare il pitch della voce utente senza modificarne il tempo.



① Pitch

Determina l'entità e la direzione di cambio pitch con incrementi di semitoni.

Intervallo	-12 – +0 – +12
------------	----------------

② Fine

Determina l'entità e la direzione di cambio pitch in incrementi di centesimi. Un centesimo corrisponde a 1/100 di un semitono.

Intervallo	-50 – +0 – +50
------------	----------------

04: Fade In/Out

Con questo job è possibile creare un fade-in per la parte iniziale della voce utente e un fade-out per quella finale.



① Tipo (tipo di fade)

Determina il tipo di livello del fade: fade-in o fade-out.

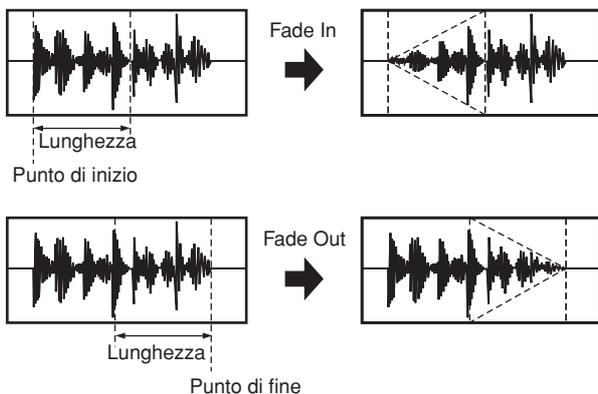
Impostazioni in (fade-in), out (fade-out)

② Length (Lunghezza)

Determina la lunghezza del fade-in o del fadeout.

Se è selezionato un fade-in, questo parametro specifica la lunghezza del fade a partire dal punto di inizio specificato. Se viene selezionato un fade-out, questo parametro specifica la lunghezza del fade a partire dall'inizio del fade e con termine nel punto di fine specificato. Una lunghezza di 4410 corrisponde a circa 0,1 secondi quando la frequenza è impostata su 44.1 kHz sul display Setting (Impostazione) (pagina 136) della modalità Sampling.

Intervallo 00000000 – End point



05: Convert Freq (Converti frequenza)

Con questo job è possibile dimezzare la frequenza di campionamento della voce utente specificata. Può essere utilizzato per convertire voci hi-fi in un suono lo-fi e per ridurre la dimensione della voce utente, dimezzandola.



06: Stereo to Mono (Da stereo a mono)

Con questo job è possibile convertire una voce utente da stereo in mono.



① Type

Determina quale canale, o entrambi i canali, della voce utente stereo saranno convertiti in mono.

Impostazioni L+R>mono, L>mono, R>mono

L+R>mono I canali destro e sinistro di un campione stereo vengono mischiati e convertiti in un campione mono.

L>mono Il canale sinistro di un campione stereo viene convertito in un campione mono.

R>mono Il canale destro del campione stereo viene convertito in un campione mono.

07: Loop-Remix

Con questo Job è possibile tagliare automaticamente i dati audio inclusi nella voce utente in "slice" (porzioni) separate e ridisporre a caso queste porzioni per ottenere effetti speciali e variazioni ritmiche insolite.



① Type (Tipo)

Determina il grado in cui verrà suddivisa la porzione di voce utente sottoposta a loop.

Impostazioni 1 – 4

② Variation (Variazione)

Determina come questo Job varia la voce utente originale.

Impostazioni normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2 Questi valori suddividono e ridispongono i dati della voce utente, senza effettuare altre modifiche audio.

reverse1 – 2 Oltre alla suddivisione e ripartizione, queste impostazioni invertono il playback di alcune slice.

08: Slice

Con questo Job è possibile dividere i dati audio inclusi nella voce utente corrente in "slice" separate e assegnarle alle varie voci utente.

Questo job è composto di due display. Il primo display visualizzato prima di eseguire l'operazione Slice consente di impostare il modo in cui verranno divisi i dati audio, mentre nel secondo display visualizzato dopo l'operazione Slice è possibile assegnare la "slice" creata a una voce utente diversa.

Il primo display (per l'impostazione dei relativi parametri)



① Type

Determina il tipo che si adatta meglio alla frase originale. Specifica come viene suddivisa la voce utente e, entro certi limiti, determina il risultato della qualità del suono.

Impostazioni	beat, phase1 – 4, quick
beat	Questo tipo di porzione è adatto per frasi percussive come elementi di batteria o basso con un attacco rapido e un decay breve.
phrase1 – 4	Ideale per frasi contenenti piatti o altri strumenti con un decay lungo.
quick	A prescindere dal contenuto della frase, i dati audio inclusi nella voce utente vengono suddivisi in numeri specificati come il parametro SubDivide.

② SubDivide

Determina il numero di slice.

Intervallo	2 – 16
------------	--------

Il secondo display (per l'impostazione del numero di porzione e del numero di voce utente per la destinazione)

In questo display (disponibile dopo aver eseguito l'operazione Slice), è possibile assegnare ciascuna slice a una voce utente diversa. Impostare il parametro Select sul numero di porzione desiderato, impostare il parametro Save To sul numero di voce utente come destinazione dell'assegnazione, quindi premere il pulsante [ENTER/STORE] per eseguire l'assegnazione.

Con questa funzione è possibile assegnare ogni slice ritmica che deve essere attivata da un pad (o numero di nota) diverso, quindi il ritmo può essere ricostruito in vari modi suonando le singole slice.



③ Select (Selezione)

Determina il numero di slice.

④ SaveTo (Salva in)

Determina il numero di voce utente a cui deve essere assegnata la slice specificata.

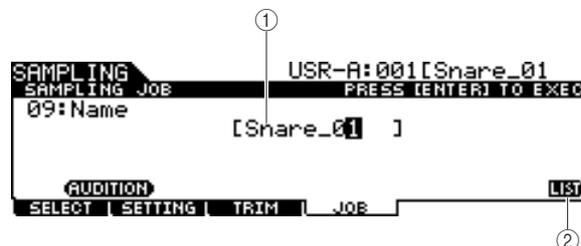
Impostazioni	USR-A: 001 – USR-H: 127
--------------	-------------------------

⑤ [SF1] AUDITION (ASCOLTO)

È possibile ascoltare una per volta le slice create, selezionando il numero di slice ③ e tenendo premuto il pulsante [SF1] AUDITION. Se i risultati di ciascuna slice sono soddisfacenti, assegnare ogni slice a una voce utente distinta. Se invece non si è soddisfatti del risultato, premere il pulsante [EXIT] per tornare al primo display, quindi eseguire di nuovo l'operazione Slice.

09: Name (Nome)

Utilizzare questo job per immettere o modificare il nome della voce utente corrente.



① Name

Determina il nome della voce utente (massimo 10 caratteri). Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

② [SF6] LIST

Quando il cursore si trova sulla casella del nome, è possibile richiamare il display Character List con il pulsante [SF6] LIST e immettere il nome desiderato. Per istruzioni dettagliate sull'assegnazione del nome, consultare "Operazioni di base" a pagina 15.

10: Copy (Copia)

Con questo job è possibile copiare i dati di una voce utente in un'altra.



① **Banco e numero della voce utente come origine**

② **Banco e numero della voce utente come destinazione**

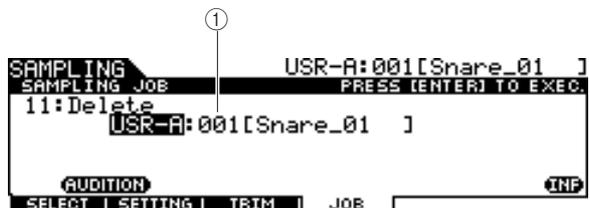
Determina i banchi e i numeri della voce utente come origine e destinazione.

⚠ **ATTENZIONE**

- Con questa operazione si sovrascrivono i dati già esistenti nel numero di voce utente di destinazione.

11: Delete (Elimina)

Con questo job è possibile eliminare una voce utente specifica dalla memoria.



① **Banco e numero della voce utente**

Determina il banco e il numero della voce utente da eliminare.

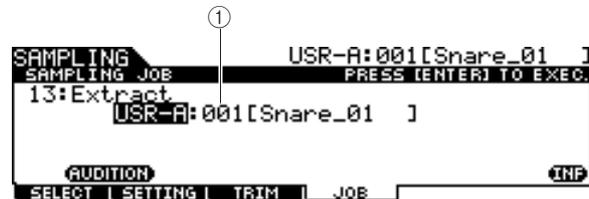
12: Delete All (Elimina tutto)

Con questo job è possibile eliminare tutte le voci utente. Dopo aver richiamato questo display, premere il pulsante [ENTER/STORE] per eliminare tutte le voci utente.



13: Extract (Estrai)

Con questo job vengono eliminati dalla memoria tutti i dati audio non necessari inclusi nella voce utente (situati prima del punto di inizio e dopo il punto di fine), lasciando solo la parte di campione che si desidera conservare.



① **Banco e numero della voce utente**

Determina il banco e il numero della voce utente di cui si desidera estrarre la parte non necessaria.

14: Optimize Memory (Ottimizza memoria)

Questo Job ottimizza la memoria (DIMM) per il campionamento. L'ottimizzazione consolida le aree di memoria utilizzata e non utilizzata (disponibile) per creare l'area più ampia possibile di memoria libera contigua. In alcuni casi, la quantità di memoria residua verrà aumentata quando si esegue il job Optimize Memory. Dopo aver richiamato questo display, premere il pulsante [ENTER/STORE] per eseguire il job Optimize Memory.



Installazione di Moduli DIMM opzionali

In questa sezione viene descritto come installare i moduli di memoria DIMM nel DTXTREME III.

Precauzioni durante l'installazione

AVVERTENZA

- Prima di iniziare l'installazione, spegnere lo strumento e le periferiche collegate, quindi scollegare tutte le unità dalla presa di alimentazione. Iniziare l'installazione o la rimozione di qualsiasi dispositivo ESCLUSIVAMENTE dopo che lo strumento e l'hardware opzionale sono tornati a una temperatura normale. Rimuovere tutti i cavi che collegano lo strumento ad altri dispositivi. Se non si scollegano i cavi di alimentazione, potrebbero verificarsi scosse elettriche, mentre la presenza di altri cavi collegati potrebbe ostacolare il lavoro.
- Fare attenzione a non far cadere viti all'interno dello strumento, durante l'installazione. Per evitarlo, tenere lontane dallo strumento le unità opzionali e il coperchio durante l'assemblaggio. Se ciò dovesse accadere, rimuovere le viti cadute nell'unità prima di accenderla. Le viti dimenticate all'interno dello strumento possono causare malfunzionamenti o danni gravi. Se non si riesce a recuperare una vite caduta nello strumento, rivolgersi a un rivenditore Yamaha.
- Installare le unità opzionali seguendo con attenzione la procedura descritta di seguito. Un'installazione errata può causare cortocircuiti e danni irreparabili o incendi.
- Non smontare, modificare o applicare forza eccessiva alle aree della scheda e ai connettori sulle unità opzionali. La deformazione o manomissione di schede e connettori può causare scosse elettriche, incendi o guasti alle apparecchiature.

ATTENZIONE

- Si consiglia di indossare guanti per proteggere le mani da residui metallici sulle unità opzionali e su altri componenti. Il contatto a mani nude con cavi o connettori può causare tagli e produrre contatti elettrici scadenti o danni elettrostatici.
- Fare attenzione all'elettricità statica, poiché scariche di questo tipo potrebbero danneggiare i circuiti integrati sul modulo DIMM. Prima di toccare il modulo DIMM opzionale, ridurre al minimo la possibilità di elettricità statica toccando parti metalliche non verniciate o il cavo di massa dei dispositivi che ne sono dotati.
- Maneggiare con cura le unità ottiche. Fare molta attenzione a non farle cadere né a sottoporle a urti, in quanto potrebbero danneggiarsi o non funzionare correttamente.
- Non toccare le parti metalliche esposte sulla scheda dei circuiti in quanto ciò potrebbe causare contatti potenzialmente dannosi.
- Fare attenzione a non perdere le viti.
- Non utilizzare viti diverse da quelle installate sullo strumento. L'uso di viti non adatte può provocare danni.

DIMM compatibili

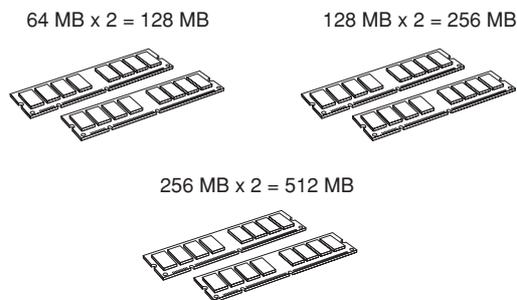
Il modulo DTXTREME III non supporta necessariamente tutti i moduli DIMM disponibili in commercio. Yamaha non può garantire il funzionamento dei moduli DIMM acquistati dagli utenti.

Prima di acquistare i moduli DIMM, è opportuno rivolgersi al rivenditore Yamaha o a un distributore Yamaha autorizzato (fare riferimento all'elenco alla fine del manuale di istruzioni), oppure visitare il seguente sito Web all'indirizzo:

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

Tipo e configurazione dei moduli DIMM

- Yamaha raccomanda l'utilizzo di moduli DIMM conformi allo standard JEDEC*. Tuttavia la conformità a tale standard non costituisce garanzia che i moduli DIMM funzioneranno correttamente sul DTXTREME III.
 - * Il JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) definisce gli standard di configurazione dei terminali dei dispositivi elettronici.
- Utilizzare solo DIMM a 168 pin della capacità di 64, 128 o 256 MB (DRAM sincronizzata; PC100 o PC133).
- I moduli DIMM installati devono comporre una coppia selezionata con la stessa capacità di memoria. Non è possibile installare un solo modulo e lasciare vuota la sede della seconda memoria. Accertarsi anche che i moduli DIMM costituenti la coppia siano della stessa marca e dello stesso tipo. Moduli DIMM di differenti produttori e con diverse configurazioni non possono funzionare insieme.
- Quando si acquistano i moduli DIMM, accertarsi che il modello non utilizzi più di 18 chip di memoria per modulo. (I moduli DIMM composti da più di 18 chip non funzionano correttamente su DTXTREME III.)

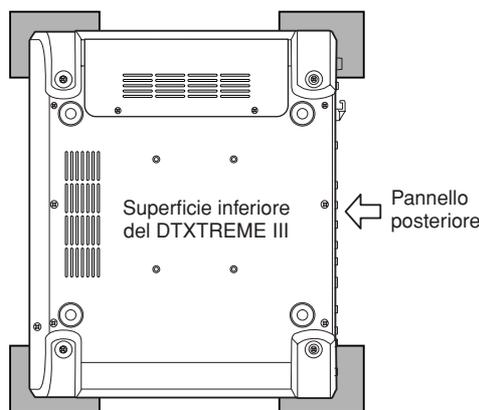


Installazione dei moduli DIMM

1 Spegner il modulo DTXTREME III e scollegare il cavo di alimentazione.

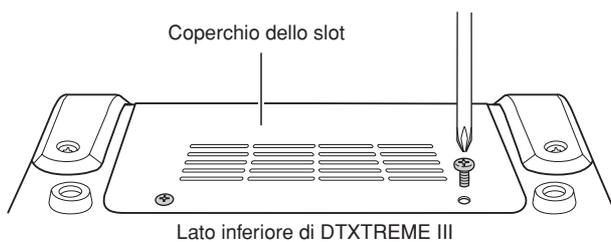
2 Capovolgere il modulo DTXTREME III per avere libero accesso al lato inferiore dello strumento.

Per proteggere il data dial e gli slider da eventuali danni, posizionare il DTXTREME III in modo che i quattro angoli siano appoggiati su supporti adeguati, ad esempio giornali o cuscini. Posizionare i supporti ai quattro angoli, facendo attenzione a non toccare il data dial e gli slider.



3 Rimuovere il coperchio dello slot.

Rimuovere le viti dal coperchio dello slot con un cacciavite Phillips.

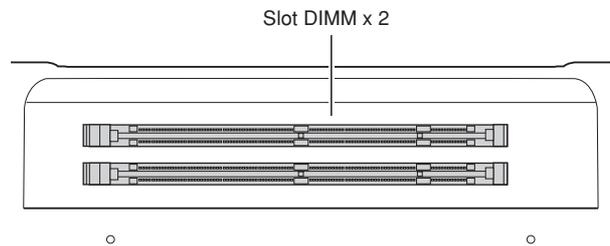


IMPORTANTE

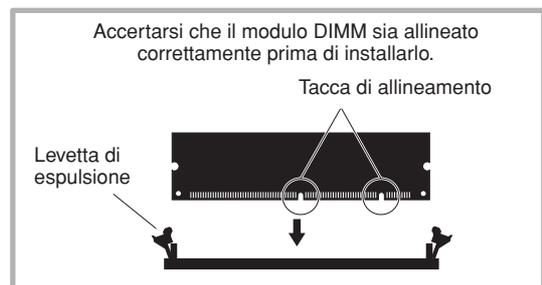
Conservare le viti in un luogo sicuro poiché serviranno al momento di rimontare il coperchio sullo strumento dopo aver installato i moduli DIMM.

4 Inserire i due moduli DIMM nelle apposite sedi.

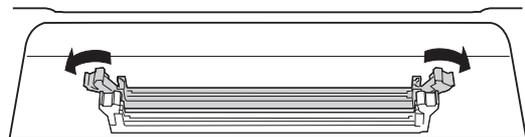
Posizione di installazione dei moduli DIMM



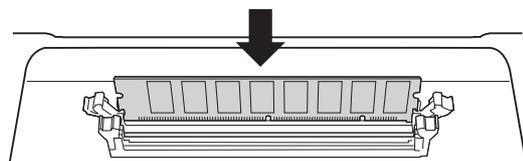
Installazione dei moduli DIMM nelle sedi



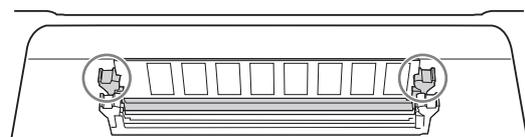
4-1 Premere le levette di espulsione verso l'esterno dell'alloggiamento.



4-2 Inserire verticalmente il modulo DIMM nella sede. Premere a fondo il modulo DIMM fino a posizionarlo con uno scatto.



Controllare che entrambe le levette siano accuratamente fissate.



5 Rimontare il coperchio tolto al punto 3 seguendo la procedura inversa.

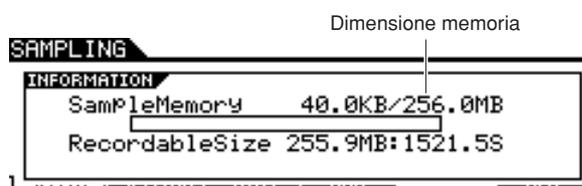
NOTA

- Nel riposizionare il coperchio, verificare con la mano che il coperchio sia ben fissato lateralmente.

6 Controllare che i moduli DIMM installati funzionino correttamente.

Posizionare il DTXTREME III con il lato destro verso l'alto e collegare l'adattatore di alimentazione CA al jack DC IN del modulo DTXTREME III e a una presa a muro CA.

Accendere lo strumento, passare alla modalità di campionamento premendo il pulsante [SAMPLING], quindi premere il pulsante [SF6] INF (pagina 136). Se i moduli DIMM sono installati correttamente, il display visualizza la corrispondente memoria disponibile.

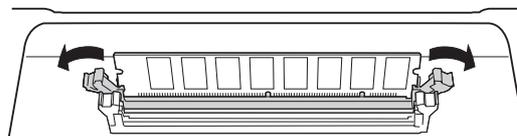


NOTA

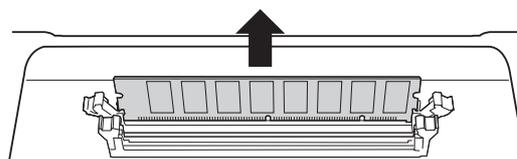
- Se i moduli DIMM non sono stati installati correttamente, la funzione di campionamento non funzionerà in modo corretto. In questo caso, spegnere l'alimentazione, seguire di nuovo le istruzioni riportate sopra e verificare che i moduli DIMM siano installati correttamente.

Rimozione dei moduli DIMM

1 Premere la levetta di espulsione finché il modulo DIMM si sblocca.



2 Estrarre verticalmente il modulo DIMM dalla sede.



Risoluzione dei problemi

Non viene prodotto alcun suono anche se si percuote il pad.

- Controllare se la spia TRIGGER INDICATOR si accende quando si percuote il pad. Se resta spenta, controllare se i pad e i trigger drum (Yamaha DT20, ecc.) sono collegati in modo corretto alle prese di ingresso del DTXTREME III. (pagina 12).
- Il DTXTREME III è collegato correttamente alle cuffie o a un dispositivo audio esterno, ad esempio un amplificatore e un altoparlante? (pagina 19).
- Vi è un problema con il cavo attualmente in uso?
- Controllare se l'alimentazione del dispositivo audio esterno collegato al DTXTREME III è accesa. Verificare anche se il livello del volume del dispositivo audio esterno è regolato correttamente.
- Verificare se la funzione Pad è assegnata o meno al pad che viene percosso. L'impostazione delle funzioni Pad può essere confermata sul display richiamato con [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC. Se una funzione specifica viene assegnata al pad corrispondente, percuotendo il pad non si ottiene alcun suono.
- Verificare il parametro Trigger Bypass (Bypass trigger) (pagina 126) sul display tramite [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS. Se questo parametro è impostato su on, non viene prodotto alcun suono anche se si percuote un pad.
- Verificare il parametro Local Control (Controllo locale) (pagina 130) sul display richiamato con [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] SWITCH. Se questo parametro è impostato su off, il generatore di suoni interno non accetterà i segnali di ingresso trigger.

Non si sente alcun suono o il volume è più basso del previsto.

- Verificare se gli slider del volume (pagina 31) sul pannello anteriore del modulo DTXTREME III sono impostati correttamente.
- Verificare il parametro Volume (pagina 80) sul display mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE (VOCE) → [SF2] OUT-TUNE. Se il valore di questo parametro è troppo basso, aumentare il valore.
- Verificare il parametro Volume (pagina 95) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON. Se il valore di questo parametro è troppo basso, aumentare il valore.
- Verificare il parametro Volume (pagina 124) sul display richiamato con [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG. Se il valore di questo parametro è troppo basso, aumentare il valore.
- Verificare i parametri Gain e Velocity Curve (Curva velocità) (pagina 109) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F3] SENS. È possibile che non venga emesso alcun suono, in base alle impostazioni sul display.
- Verificare il parametro OutputSel (Selezione uscita) (pagina 81) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Se questo parametro è impostato su un valore diverso da "L&R+ph," il suono del pad corrispondente non viene emesso dal jack PHONES e dai jack OUTPUT.
- Verificare i parametri Attack e Decay (pagina 83) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. È possibile che non venga emesso alcun suono, in base alle impostazioni di questi parametri.
- Verificare le impostazioni di effetto e filtro. È possibile che non venga emesso alcun suono soprattutto in base alle impostazioni del filtro.

Il generatore di suoni MIDI esterno non produce alcun suono.

- Il cavo MIDI (connettore) è collegato in modo appropriato? (pagina 20).
- Accertarsi che i canali di trasmissione MIDI di DTXTREME III corrispondano ai canali di ricezione MIDI dei generatori di suoni MIDI esterni connessi. Per informazioni sulle impostazioni MIDI in modalità Drum Kit (Kit di batteria,) vedere a pagina 96. Per informazioni sulle impostazioni MIDI in modalità Song, vedere a pagina 103.
- Controllare se uno strumento a batteria specifico del generatore di suoni esterno è assegnato correttamente al numero di nota MIDI corrispondente (generato percuotendo il pad collegato al DTXTREME III). Se nessuno strumento risulta assegnato, non viene emesso alcun suono sul generatore di suoni esterno, anche se viene percosso il pad.
- Verificare che il parametro Trigger Bypass (pagina 126) sia impostato su off sul display richiamato con [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS.
- Verificare il parametro MIDI IN/OUT (pagina 131) sul display con [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. Se questo parametro è impostato su "USB", il DTXTREME III non è in grado di comunicare con il generatore di suoni MIDI esterno collegato attraverso i cavi MIDI.

Viene generato un suono imprevisto.

- Controllare il parametro Pad Type (Tipo pad) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F2] TYPE. Se la combinazione tra l'ingresso e il tipo di pad non è corretta, è possibile che vengano emessi suoni imprevisti.
- Nel caso in cui il generatore di suoni esterno collegato al modulo DTXTREME III tramite MIDI emetta suoni imprevisti, verificare se l'impostazione della voce per il canale MIDI del generatore di suoni equivalente al canale di trasmissione del DTXTREME III è configurata in modo corretto.
- Verificare che la presa cuffia mono o il pad mono non sia stato collegato mentre lo strumento è ancora acceso. In questo modo lo switch del rim viene impostato su ON sul modulo DTXTREME III. Speggnere e riaccendere lo strumento.

Il suono è distorto.

- Verificare che le impostazioni dell'effetto siano corrette. L'utilizzo di un effetto in determinate impostazioni può causare distorsione.
- Verificare i parametri di filtro e risonanza (pagina 83) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. È possibile che vengano emessi suoni distorti, in base alle impostazioni di questi parametri. Valori troppo alti della risonanza del filtro possono causare distorsione.
- Il valore MASTER VOLUME è così alto da causare saturazione?

Pitch errato o imprevisto.

- Verificare il parametro Tune (Accordatura) (pagina 124) sul display richiamato con [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG. Se questo parametro è impostato su un valore diverso da "0", è possibile che venga emesso un suono imprevisto.
- Verificare il parametro Tune (pagina 80) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Se questo parametro è impostato su un valore diverso da "0", è possibile che venga emesso un suono imprevisto.

Non viene applicato alcun effetto.

- Verificare le impostazioni di Effect Bypass (Bypass effetto) (pagina 89) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F4] EFFECT (Effetto). Se il bypass è attivato, l'effetto corrispondente non viene applicato al suono.
- Verificare il parametro Switch (pagina 128) sul display richiamato con [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF (Effetto master). Se questo parametro è impostato su "off", l'effetto master non viene applicato al suono.
- Verificare i parametri Reverb Send (Mandata riverbero), Chorus Send (Mandata coro) e Variation Send (Mandata variazione) (pagina 80) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Se questi parametri sono impostati su valori minimi vicini a 0, il suono potrebbe risultare privo di qualsiasi effetto.
- Verificare i parametri Reverb Send e Chorus Send (pagina 95) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON. Se questi parametri sono impostati su valori minimi vicini a 0, il suono potrebbe risultare privo di qualsiasi effetto.

Non è possibile avviare una song, anche se si preme il pulsante [▶/■].

- La song selezionata contiene realmente dati?
- Verificare il parametro MIDI Sync (Sincronizzazione MIDI) (pagina 131) sul display richiamato con [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC. Quando un parametro è impostato su "MIDI", verrà eseguito il playback della song di DTXEXTREME III solo alla ricezione del clock MIDI esterno, proveniente dal sequencer o dal computer MIDI esterno. In altre parole, non è possibile eseguire il playback della song, anche se si preme il pulsante [▶/■].

Il microfono collegato non funziona correttamente.

- Verificare il parametro Mic/Line (Microfono linea) (pagina 128) sul display richiamato con [UTILITY] → [F4] AUX IN (Ingresso ausiliario) → [SF1] OUTPUT. Questo parametro dovrebbe essere impostato su "mic" quando si utilizza il microfono.
- Verificare se la manopola GAIN (pagina 12) sul pannello posteriore è impostato o meno sulla posizione minima.

Impossibile registrare segnali audio nella modalità Sampling.

- Se non è possibile passare alla modalità Sampling anche dopo aver premuto il pulsante [SAMPLING], controllare se i moduli DIMM risultano installati. Per passare alla modalità Sampling, è necessario installare i moduli DIMM. (pagina 147).
- È disponibile memoria campione sufficiente? (pagina 136).
- L'impostazione della sorgente di campionamento è corretta? (pagina 136).
- La modalità Trigger è impostata correttamente? (pagina 137).

Problemi relativi al computer/strumento MIDI.

- Verificare il parametro MIDI IN/OUT (pagina 131) sul display richiamato tramite [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. Se si sta collegando un computer al modulo DTXEXTREME III tramite USB, questo parametro dovrebbe essere impostato su "USB"; se si sta connettendo un dispositivo MIDI a DTXEXTREME III tramite MIDI, questo parametro dovrebbe essere impostato su "MIDI".

Non è possibile salvare i dati su un dispositivo esterno di memorizzazione USB.

- Il dispositivo di memorizzazione USB in uso è stato formattato correttamente? (pagina 123).
- Il dispositivo USB in uso è protetto da scrittura? Per poter salvare i dati, la protezione in scrittura deve essere disattivata. (pagina 21).
- È disponibile uno spazio libero di memoria sufficiente nella memoria USB? Per verificare la quantità di memoria USB disponibile, premere il pulsante [SF6] in modalità File.

Il segnale trigger proveniente dalla batteria acustica non è stabile.

- Verificare se il Drum Trigger (Yamaha DT20, ecc.) è collegato alla batteria acustica con del nastro adesivo.
- Verificare tutte le voci della sezione "Non si sente alcun suono o il volume è più basso del previsto", riportata sopra.
- Il cavo è collegato saldamente alla presa del Drum Trigger (Yamaha DT20, ecc.)?

Problema di doppio trigger.

- Se i pad connessi hanno un volume di controllo velocità o uscita, è necessario regolarli. Potrebbe essere opportuno diminuirli.
- Verificare il parametro Gain (pagina 109) sul display richiamato mediante [TRIGGER] → [F3] SENS. Potrebbe essere opportuno ridurre il valore di questo parametro.
- Nel caso di una batteria acustica, si utilizzano Drum Trigger (sensori trigger) di produttori diversi da Yamaha? Per assicurare un funzionamento ottimale, utilizzare solo Drum Trigger Yamaha.
- Nel caso di una batteria acustica, verificare se la parte centrale della batteria genera una vibrazione irregolare. In tal caso, potrebbe essere necessario silenziare la parte centrale.
- Se si utilizzano batterie acustiche, verificare che il Drum Trigger sia collegato vicino al rim (sopra l'intestazione) e non vicino alla parte centrale.
- Se si utilizzano batterie acustiche, verificare che nessun elemento tocchi il Drum Trigger.
- Aumentare il valore del parametro Reject Time (Tempo rifiuto) (pagina 110) per evitare un doppio trigger. Il suono di una rullata o flam non può essere generato correttamente se questo valore di parametro è troppo alto.

Problema di interferenza (un suono imprevisto viene emesso da altri pad).

- Se si utilizzano batterie acustiche, collocare il Drum Trigger lontano da eventuali batterie vicine.
- Regolare il parametro Reject Level (Livello rifiuto) (pagina 110) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F4] REJECT (Rifiuto).
- Se i pad dispongono di una manopola di regolazione, utilizzarla per la regolazione.
- Regolare il parametro di livello minimo (pagina 110) sul display richiamato tramite [TRIGGER] → [F3] SENS.

Il suono non viene emesso quando si esegue una rullata o flam sul pad.

- Regolare il parametro Reject Level (pagina 110) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F4] REJECT. Potrebbe essere opportuno ridurre il valore di questo parametro.
- Verificare il parametro Mask Time (Tempo maschera) (pagina 94) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER. Potrebbe essere opportuno ridurre il valore di questo parametro.

Il suono è tagliato.

- Verificare il parametro Mono/Poly (Mono/Poli) (pagina 84) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Impostare questo parametro su "poly".
- Verificare le impostazioni di nota nel display Stack/Alternate (Sovrapposizione/Alternanza) della modalità Drum Kit. Se risultano impostate delle note non necessarie, è necessario eliminarle.

Viene prodotto un solo suono anche quando vengono percossi due pad (batterie).

- Aumentare il valore del parametro Gain (pagina 109) per il pad (Ingresso trigger) che non emette suoni sul display richiamato con [TRIGGER] → [F3] SENS.
- Abbassare il valore del parametro Reject Level (pagina 110) per il pad (ingresso trigger) che non produce suoni.
- Verificare il parametro Alternate Group (Gruppo alternativo) (pagina 84) per entrambi i pad sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Se entrambi i pad sono assegnati allo stesso gruppo alternativo, modificare l'impostazione di un pad con un valore diverso.

Il volume audio è più alto del previsto.

- Verificare il parametro Gain (pagina 109) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F3] SENS. Diminuire il valore di questo parametro.
- Verificare le impostazioni per la curva di velocità (pagina 110) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F3] SENS. Impostare la curva di velocità appropriata.
- Verificare il parametro Trigger Velocity (Velocità trigger) (pagina 94) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER. Se questo parametro è impostato su "127", ad esempio, viene emesso audio al volume massimo, a prescindere da quanto è leggera la percussione esercitata sul pad. Modificare questo parametro con un valore appropriato.
- Si sta utilizzando un pad di un produttore diverso da Yamaha? A seconda del produttore, i livelli in uscita potrebbero essere troppo elevati.

Il suono non si ferma.

- Premere il pulsante [EXIT] per interrompere il suono. Il suono può continuare quando il parametro Receive Key Off (Ricezione disattivazione tonalità) è impostato su "off" nel display richiamato con [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Il controller del pad non funziona come previsto.

- Verificare il parametro relativo al tipo di controller pad (pagina 92) sul display richiamato con [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PAD CTRL (Controller pad). Se questo parametro è impostato su "off", il controller del pad installato sul pad connesso non funziona. Selezionare il valore corretto.
- Controllare il parametro per il tipo di pad (pagina 109) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F2] TYPE. Se questo parametro non è impostato su "TP120SD/100" (fornito con il controller del pad), il controller del pad non funziona.
- Controllare se la sezione rim è premuta. In questo caso, il controller del pad non funziona.

Il suono Closed Hi-Hat non viene emesso, anche se si preme il controller charleston con il piede.

- Controllare il parametro per il tipo di pad (pagina 109) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F2] TYPE. Se RHH135 o RHH130 è connesso al jack HI-HAT CONTROL (Controllo charleston) così come il jack HI-HAT, il parametro del tipo di pad con INPUT impostato su "hihat" dovrebbe essere impostato su "RHH135" o "RHH130."

Non viene prodotto alcun suono anche quando si percuote la sezione bordo o campana del pad piatti. Le funzioni di smorzamento non funzionano.

- Controllare il parametro per il tipo di pad (pagina 109) sul display richiamato con [TRIGGER] → [F2] TYPE. Se questo parametro è impostato su un valore non corretto (ad esempio il nome del modello di un pad snare o pad tom) e il parametro INPUT a sinistra è impostato su ride (a cui è connesso il pad piatti ride), selezionare il valore appropriato (nome del modello del piatto ride).

Non vengono prodotti i suoni Hi-Hat Splash.

- Il controller a pedale è connesso alla presa HI-HAT CONTROL?
- Verificare il parametro Foot Splash Sensitivity (Sensibilità Foot Splash) (pagina 126) sul display richiamabile tramite [UTILITY] → [F2] PAD → [SF1] HI HAT (Charleston). Se questo parametro è impostato su "off", il suono hi-hat splash non verrà emesso.

Il suono permane anche se viene premuto il pulsante [▶/■] durante il playback della song.

- Verificare se la percussione del pad a cui è assegnata la song pad viene registrata nella song. Se ciò avviene e il parametro della modalità è impostato su "play" o "cutoff" sul display richiamabile con [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG (Song pad), solo il playback della song pad non può essere interrotto, a seconda della durata della pressione sul pulsante [▶/■] durante il playback. Se non è possibile trovare il pad, è possibile interrompere l'audio passando il kit di batteria alla modalità Drum Kit.

Messaggi sul display

LCD	Descrizione
Are you sure? (Richiesta di conferma)	Consente di confermare o meno l'esecuzione di una determinata operazione.
Can't play SMF Format 1 data (Impossibile riprodurre dati in formato SMF 1).	Questo messaggio viene visualizzato quando si seleziona e si avvia la song con il formato SMF 1 sul dispositivo di memorizzazione USB. Convertire la song in formato SMF 0, quindi riprodurla di nuovo, poiché il modulo DTXTREME III è in grado di gestire solo dati song di formato SMF 0.
Choose user song (Selezionare song utente).	Questo messaggio viene visualizzato quando si preme il pulsante [F2] JOB in modalità Song con una song preset selezionata. Se si desidera richiamare il display Job, selezionare una song utente.
Click stored (Impostazioni clic memorizzate).	Le impostazioni in modalità Clic sono state salvate.
Completed (Operazione completata).	Viene visualizzato quando un'operazione di tipo caricamento, salvataggio, formattazione o altro job, è stata completata.
Connecting USB device (Collegamento di un dispositivo USB)...	È in corso il riconoscimento del dispositivo di memorizzazione USB collegato al terminale USB TO DEVICE nel modulo DTXTREME III.
Copy protected (Protetto da copia).	Si è tentato di esportare o salvare una sorgente audio digitale protetta da copiatura.
USB device full (Dispositivo USB pieno).	Il dispositivo USB è pieno e non è possibile salvare altri dati. Utilizzare un nuovo dispositivo USB o liberare spazio cancellando i dati indesiderati.
USB device not ready (Dispositivo USB non pronto).	Un dispositivo USB non è inserito o collegato correttamente al modulo DTXTREME III.
USB device read/write error (Errore di lettura/scrittura sul dispositivo USB).	Si è verificato un errore durante la lettura dal dispositivo USB o la scrittura sul dispositivo USB.
USB device write protected (Dispositivo USB protetto da scrittura).	Un dispositivo USB è protetto in scrittura o si è tentato di scrivere su un supporto di sola lettura come un CD-ROM.
Executing (Esecuzione dell'operazione in corso)...	È in fase di esecuzione un'operazione di formattazione o un job.
File already exists (Il file esiste già).	Esiste già un file con un nome uguale a quello che si desidera salvare.
File not found (File non trovato).	Il file specificato non è stato trovato sul dispositivo di memorizzazione USB durante un'operazione di caricamento.
Folder is not empty (La cartella non è vuota).	Si è tentato di eliminare una cartella che contiene dei dati.
Folder is too deep (Livello cartella troppo nidificato).	Non è possibile accedere alle directory al di sotto di questo livello.
Illegal file (File non valido).	Il file da caricare non può essere utilizzato da DTXTREME III o non può essere caricato nella modalità corrente.
Illegal file name (Nome file non valido).	Il nome di file specificato non è valido. Provare ad immettere un nome differente.
Illegal input (Valore non valido).	È stata specificata un'immissione o un valore non valido. Controllare il metodo d'immissione o il valore.
Illegal sample data (Dati di esempio non validi).	Il file del campione specificato per il caricamento non è utilizzabile nel modulo DTXTREME III.
Illegal selection (Selezione non valida).	Nella modalità Song job è stato specificato un file non accettabile.
Illegal song number (Numero song non valido).	Nella modalità Song job è stato specificato un numero di song non accettabile. Selezionare di nuovo la song.
Illegal track number (Numero di traccia non valido).	Nella modalità Song Job è stato specificato un numero di traccia non accettabile. Riselezionare la traccia.
Incompatible USB device (Dispositivo USB non compatibile).	Al connettore USB DEVICE è stato collegato un dispositivo USB che non può essere utilizzato con il DTXTREME III.
Invalid USB device (Dispositivo USB non valido).	Il dispositivo di memorizzazione USB è inutilizzabile. Formattare il dispositivo USB e riprovare.
MIDI buffer full (Buffer MIDI pieno).	Impossibile elaborare i dati MIDI poiché sono stati ricevuti troppi dati contemporaneamente.
MIDI data error (Errore dati MIDI).	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI.

LCD	Descrizione
No data (Nessun dato).	Quando è stato eseguito un job song, il range o la traccia selezionata non contenevano dati. Selezionare un range o una traccia appropriata.
No DIMM memory installed (Nessun modulo di memoria DIMM installato).	Una coppia di moduli DIMM di espansione non è stata installata correttamente oppure la coppia non è assortita correttamente.
No response from USB device (Nessuna risposta dal dispositivo USB).	Non c'è risposta dal dispositivo USB collegato al terminale USB TO DEVICE.
No sample data (Nessun dato campione).	Questo messaggio viene visualizzato quando un job relativo al campione non può essere eseguito perché il campione specificato non è disponibile.
Now loading (Caricamento in corso)... (xxxx)	Indica che è in corso il caricamento di un file.
Now saving (Salvataggio in corso)... (xxxx)	Indica che è in corso il salvataggio di un file.
Now scanning auto-loaded files (Scansione in corso dei file caricati automaticamente).	Il DTXTREME III sta eseguendo una scansione dei file indicati per il caricamento automatico.
Now working (Elaborazione in corso)...	Il modulo DTXTREME III sta eseguendo la configurazione della memoria dopo aver completato il campionamento o annullato l'operazione di caricamento/salvataggio premendo il pulsante [EXIT].
Overwrite (Sovrascrivere)? [YES]/[NO] (Sì/No)	Questo messaggio viene visualizzato quando l'operazione di salvataggio in modalità File sovrascriverà i dati presenti nel dispositivo di memorizzazione USB o l'operazione di campionamento sovrascriverà i dati contenenti la voce utente. Con questo messaggio si richiede di confermare se continuare o meno con l'operazione.
Please keep power on (Non disattivare l'alimentazione).	I dati sono in fase di scrittura sulla ROM Flash. Non spegnere lo strumento mentre i dati vengono scritti sulla memoria Flash ROM. Disattivare l'alimentazione mentre è visualizzato questo messaggio causerebbe la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Inoltre, il DTXTREME III potrebbe non riavviarsi correttamente alla successiva accensione.
Please stop sequencer (Arrestare il sequencer).	L'operazione che si è tentato di eseguire non può essere effettuata durante il playback della song.
Sample freq is too low (Frequenza di campionamento troppo bassa).	La frequenza di campionamento è troppo bassa e non può essere eseguito il job Frequency Convert (Conversione frequenza).
Sample is protected (Campione protetto).	Il campione non può essere sovrascritto perché è protetto.
Sample is too long (Campione troppo lungo).	La dimensione del campione è troppo grande e non è possibile eseguire il Job Time-Stretch.
Sample is too short (Campione troppo breve).	La lunghezza del campione è troppo limitata e non è possibile eseguire il job Frequency Convert.
Sample memory full (Memoria campione piena).	La memoria campione è piena e non è possibile eseguire ulteriori operazioni di campionamento, di caricamento o altri job.
Seq data is not empty (Dati sequenza non vuoti).	Questo messaggio viene visualizzato se si tenta di registrare su una traccia che contiene già dei dati. Cancellare i dati della traccia in modalità Song Job o selezionare un'altra traccia, quindi eseguire l'operazione di registrazione.
Seq memory full (Memoria sequenza piena).	La memoria interna per i dati di sequenza è piena e non consente ulteriori operazioni (come la registrazione, l'esecuzione di job o il caricamento dal dispositivo di memorizzazione USB). Riprovare dopo aver cancellato la song utente indesiderata.
System memory crashed (Errore della memoria di sistema).	La scrittura dei dati sulla ROM Flash è fallita.
Too many stk/alt (Troppe sovrapposizioni/alternanze).	Messaggio visualizzato quando la memoria per Stack/Alternate è piena e non è possibile copiare il kit di batteria o aggiungere nuovi step. Liberare spazio eliminando i dati Stack/Alternate indesiderati, quindi riprovare.
USB connection terminated (Collegamento USB interrotto).	Il collegamento con il dispositivo USB è stato interrotto a causa di un inconveniente elettrico. Scollegare il dispositivo USB dal connettore USB TO DEVICE e premere il pulsante [ENTER/STORE].
USB power consumption exceeded (Consumo di corrente USB superato).	Il consumo di corrente del dispositivo USB collegato al connettore USB TO DEVICE supera il valore stabilito.
USB transmission error (Errore di trasmissione USB).	Si è verificato un errore durante la comunicazione con il dispositivo USB.
Utility stored (Impostazioni utility memorizzate).	Le impostazioni in modalità Utility sono state salvate.

Specifiche tecniche

Generatore di suoni	Generatore di suoni	AWM2
	Polifonia	64 note
	Wave	205 MB (se convertita in formato lineare a 16 bit)
	Voice	Preset: 1.115 drum voices, 211 melody voices (GM)
	Drum Kit	Preset: 50 kit Utente: 50 kit (nella memoria Flash ROM) Esterno: 1584 kit (o 99 x 16, nel dispositivo USB esterno)
	Effetti	Reverb - 9 tipi Chorus - 19 tipi Variation - 51 tipi (Drum Kit) Insertion - 51 tipi (AUX IN/SAMPLING IN) Master Effect - 9 tipi Master EQ - 5 bande
Trigger	Impostazione trigger	Preset: 7 Utente: 5
	Song pad	play, chase, cutoff È possibile suonare 4 song (max.) contemporaneamente.
Sequencer	Capacità di note	Circa 152.000 note
	Risoluzione della nota	480 ppq (parti per nota da 1/4)
	Tipo di registrazione song	Real Time (Tempo reale)
	Tracce song	2 tracce
	Song	Demo: 3 song Esercitazione: 44 song Song pad: 40 song Utente: 50 song
	Formato sequenza	Formato originale DTXEXTREME III, formato SMF 0
Click	Tempo	30 – 300 , Tap tempo
	Beat	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
	Timing	Accento, semiminima, croma, semicroma, terzina
	Suoni dei clic	Preset: 8 Utente: 1
	Funzioni di formazione	Measure break, Groove check, Rhythm gate
Campionamento	Campioni	1.016 (per le voci utente)
	Sorgenti di campionamento	Segnali di ingresso audio tramite AUXIN/SAMPLING IN, segnali di uscita audio tramite OUTPUT (Ricampionamento)
	Bit di dati campione	16 bit
	Frequenza di campionamento	44.1kHz, 22.05 kHz, 11.025 kHz, 5.5125 kHz (stereo/mono)
	Memoria di campionamento	Installata su richiesta, espandibile fino a 512 MB (DIMM da 256 MB x 2 slot) * I moduli DIMM non vengono installati nello strumento quando viene consegnato dalla fabbrica.
	Lunghezza campione	Mono: 32 MB Stereo: 64 MB
	Tempo di campionamento	44.1 kHz: 6 min. 20 sec. 22.05 kHz: 12 min. 40 sec. 11.025 kHz: 25 min. 20 sec. 5.5125 kHz: 55 min. 40 sec. *Mono/Stereo
	Formato campione	DTXEXTREME III Formato originale, WAV, AIFF
Altro	Controller	■ Slider MASTER, PHONES, CLICK, ACCOMP., KICK, SNARE, TOM, CYMBAL, HI-HAT, MISC. ■ Data dial
	Display	LCD grafico retroilluminato 240 x 64 punti, LED a 7 segmenti (3 cifre)
	Connettori	MIDI IN/OUT USB TO DEVICE/TO HOST OUTPUT L/MONO, R (jack cuffie standard) DIGITAL OUT (EIAJ CP1201, IEC60958, S/P DIF) INDIVIDUAL OUTPUT 1 – 6 (jack cuffie standard) Prese di ingresso trigger 1 – 9, 12 – 15 (jack cuffie standard stereo, L: Segnale trigger, R: Switch rim) Prese di ingresso trigger 10 e 11 (jack cuffie standard stereo, L: Segnale trigger, R: segnale trigger) AUX IN/SAMPLING IN (presa cuffie standard stereo) PHONES (jack cuffie standard stereo) HI HAT CONTROL (presa cuffie standard stereo) DC IN 16V
	Consumo elettrico	18W
	Dimensioni e peso	334 (L) x 285 (P) x 96 (A) mm, 3,6 kg
Accessori	Adattatore di alimentazione CA (Yamaha PA-300B o equivalente), supporto del modulo con apposite viti di fissaggio (4; incluse) Manuale di istruzioni (il presente documento), Data List (Elenco dati)	

- Le specifiche e le descrizioni presenti in questo manuale sono fornite a fini puramente informativi. Yamaha Corp. si riserva il diritto di modificare prodotti o specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Dato che le specifiche, le apparecchiature o le opzioni possono essere diverse da paese a paese, verificarle con il proprio rappresentante Yamaha.

Simboli

- ♯ (icona del tipo di nota) 100
- ▶ (pagina) 87

A

- ACCOMP, slider 11, 31
- Accuracy 143
- Adattatore di alimentazione CA 6
- ADD 86
- ALL 87
- AltGroup (Alternate Group) 84
- Attack 83
- AUDITION 136, 138, 140, 145
- Audition, pulsante 11
- AutoLoad 125
- AUX IN/SAMPLING IN, jack 12

B

- Banco e numero della song 46
- Banco e numero della voce utente 115, 146
- Banco e numero della voce utente come destinazione 146
- Banco e numero della voce utente come origine 146
- BANK 30
- BANK MSB/LSB 96, 103
- BASS 39
- BEAT 33, 38, 105, 133
- Beat 45, 102, 141
- Bell Shot 29
- Bow Shot 28, 29
- Break 107
- BYPASS 89, 90, 91, 127, 129

C

- Campionamento 65
- Casella di selezione File/Directory (Cartella) 114, 121
- Categoria effetti, Chorus 89
- Categoria effetti, Variazione 89
- Categoria/tipo inserimento A 129
- Categoria/tipo inserimento B 129
- Category 90, 91, 129
- CC NUM 96
- CC VALUE 96
- CH 103
- CH (canale MIDI) 86
- Chain 7
- CHAIN NO. (Numero Chain) 133
- [CHAIN], pulsante 10
- Checkbox 27
- CHO SEND (Mandata coro) 96, 103
- CHORD 86
- Chorus 68, 71
- Chorus Return 89
- Chorus To Reverb 89
- ChoSend (Mandata coro) 81, 95
- CLEAR 86

- Clear Song 99
- Clear Track 101
- Clic (metronomo) 32
- CLICK 132
- CLICK VOICE 105
- [CLICK], pulsante 10
- CLICK, slider 11, 31
- ClockOut 131
- Closed Rim Shot 28
- COMPRESSOR & EQ 70
- Controller del pad, tipo 92
- Convert Freq 144
- Convert Pitch 143
- Copia, destinazione 97
- Copia, origine 97
- Copy 146
- Copy Measure 101
- Copy Song 99
- Copy Track 101
- Create Measure 102
- Current 114
- Cursore, pulsanti 11
- Curve 110
- CYMBAL, slider 11, 31

D

- Data dial 11
- DATA LIST (Elenco dati) 6
- DC IN, porta 12
- [DEC/NO], pulsante 11
- Decay 83
- DELAY 71
- DELETE 86
- Delete 146
- Delete All 146
- Delete Measure 102
- Demo song 35
- DeviceNo. 131
- DIGITAL OUT, connettore 12
- DIMM 76, 147
- DISPLAY 140
- DISTORTION 70
- Doppio trigger 108
- DRAM 76
- DRUM 39
- Drum Kit Bank 125
- Drum Kit No 125
- [DRUM KIT], pulsante 10
- Drum Trigger 7
- Dry Level 81
- Durata registrabile 136

E

- Edge Shot 28, 29
- Edit, indicatore 14
- Effetti 68
- Effetti, tipi 70
- Elenco di impostazione trigger 27
- End (Punto di fine) 139
- [ENTER/STORE], pulsante 11

- Erase Measure 102
- Esclusione dell'audio 29
- EXEC 114, 121, 123
- [EXIT], pulsanti 11
- EXT.KIT 103
- Extract 146

F

- [F1] – [F6], pulsanti funzione 11
- Fade In/Out 144
- Fast forward 37
- Fermacavi 12
- File MIDI standard 77
- [FILE], pulsante 10
- FILTER 103
- Filter 83
- Fine 143
- FLANGER E PHASER 70
- Flash ROM 76
- FootClosePosi (Posizione Foot Close) 126
- FootSplashSens (Sensibilità Foot Splash) 126
- FREQ (Frequenza) 127
- Frequenza 136
- Function 95
- Funzioni 13
- Funzioni pad 126

G

- GAIN 127
- Gain 109
- GAIN, manopola 12
- GATETIME 87
- Generatore di suoni 7, 57
- Groove Check 50, 51

H

- Head Shot 28
- High Frequency 82
- High Gain 82
- HI-HAT CONTROL, jack 12
- Hi-Hat Controller 59, 95
- Hi-Hat Splash 28
- HI-HAT, slider 11, 31
- Hold Mode 94

I

- Icon 97
- Icona kit di batteria 30
- Impostazioni di fabbrica 27
- Impostazioni trigger utente 77
- Indicatore livello di ingresso trigger 26
- Indicazione tempo 33, 38, 45, 105, 141
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 – 6, jack 12
- IndivOutGain 124

- INF, pulsante 136
 INFO (Informazioni) 93
 INPUT 40, 41, 79, 80
 INPUT (presa di ingresso trigger)
 92, 109, 110
 Input Lock 41, 79, 80, 86, 92, 94
 InsConnect 129
 INSERT (INSERISCI) 86
 Insertion 68
 Interferenza 108
 Intervallo della funzione
 Rhythm Gate 52
- J**
 Job di campionamento 143
- K**
 KICK, slider 11, 31
 KIT 132
 Kit di batteria 30, 36, 40, 62
 Kit di batteria di destinazione,
 numero 97
 Kit di batteria di origine, numero 97
 Kit di batteria esterno 77
 Kit di batteria utente 77
 KIT NO. (Numero kit) 133
 KITLOCK 36
- L**
 L&R Gain 124
 LED Display 10, 125
 LIST 49, 97, 100, 111, 123, 134, 145
 LIVELLO 110
 Livello trigger 137
 Local Control (Controllo locale) 130
 LocalCtrl (Controllo locale) 130
 LO-FI 70
 Loop (Punto di loop) 139
 Loop-Remix 144
 Low Frequency 82
 Low Gain 82
 LP=ST 140
 Lunghezza 144
- M**
 manual 107, 137
 Mask Time (Tempo maschera) 94
 Master EQ 68
 Master, effetto 68
 MASTER, slider 11, 31
 MEAS (Measure) 37
 Meas (Misura e beat) 141
 Meas (Misura) 45
 Meas (punto di inserimento) 102
 MeasLength (Lunghezza misura) 45
 Measure 107
 Measure/Break 107
 Memoria interna 76, 77
 Memoria utente 76
 Merge 131
- Mic/Line 128
 Mid Frequency 82
 Mid Gain 82
 MID Q 82
 MIDI Ch 95
 MIDI IN/OUT 131
 MIDI IN/OUT, connettori 12
 MIDI Out 107
 MIDI SW (Switch MIDI) 96
 MIDI Sync 131
 MIDI Type 95
 MISC 72
 MISC, slider 11, 31
 Misura di destinazione, numero 101
 Misure, job 101
 Mix Track 100
 Mode 93, 107
 Monitor LCD 10
 Mono/Poly 84
 Mono/Stereo 128, 136
- N**
 Name 49, 97, 100, 145
 NEW 114, 121
 Nome della song 35
 Normalize 143
 Nota, numero 80
 Note 50
 NOTE NO. 87
 NUM, pulsante 140
 NUMBER (Numero Chain) 132
 Numeri di nota MIDI 64
 Numero di impostazione trigger
 come destinazione della copia 111
 Numero di impostazione trigger
 come origine della copia 111
 Numero di misura finale
 dell'intervallo di misura 102
 Numero di misura finale
 dell'intervallo di misura di origine .. 101
 Numero di misura iniziale
 dell'intervallo di misura 102
 Numero di misura iniziale
 dell'intervallo di misura di origine .. 101
 Numero di misure da inserire 102
 Numero impostazione trigger 26
 Numero kit di batteria 30
- O**
 Open Rim Shot 28
 Open/Close 28
 Optimize Memory 146
 OTHER 39
 OUTPUT L/MONO e R, jack 12
 OutputSel 128
 OutputSel (Selezione uscita) 81, 107
 Overdub 43
- P**
 Pad 16
 Pad Assign 138
 Pad Song 35, 93
 Pad, controller 59, 92
 PadFunc 126
 PAGE ►
 80, 82, 84, 90, 91, 94, 128, 129
 PAN 96, 103
 Pan 81, 128
 Pan Chorus 89
 Pan Depth 124
 Parametri degli effetti
 90, 91, 128, 129
 PHONES, jack 12
 PHONES, slider 11, 31
 Piatto charleston 28
 Piatto ride 29
 Pitch 143
 play 107
 Play Count 125
 play&rec 107
 Play, modalità 139
 Posizione per l'immissione
 del nome di file 114, 115, 121
 Pre 128, 129
 PRE.KIT 103
 Presa di ingresso trigger come
 destinazione della copia 111
 Presa di ingresso trigger come
 origine della copia 111
 Preset 90, 91
 [INC/YES], pulsante 11
- Q**
 Q (larghezza di banda
 della frequenza) 127
 Q (Resonance) 83
 Quantize 44, 100
 Quantize (Resolution) 100
- R**
 Ratio 143
 RcvKeyOff (Ricezione
 disattivazione tonalità) 84
 rec 107
 REC, pulsante 136
 RecCount 125
 Receive10ch 130
 ReceivePC 130
 ReceivePC10ch 130
 RecGain 137
 RecMonitor 137
 Recordable Size 136
 Registrazione in tempo reale 43
 Reject Level From 110
 Reject Level From ALL 110
 Reject Time 110
 Release 83
 Repeat 37, 93, 100
 Replace 43
 REV SEND
 (Mandata riverbero) 96, 103
 Reverb 68, 71

- Reverb Pan 89
 Reverb Return 89
 RevSend (Mandata riverbero) 81, 95
 Rewind 37
 Rhythm Gate 52
 Ripetizione playback 37
- S**
- [SAMPLING], pulsante 10
 SaveTo 145
 Segnali trigger 58
 Select 145
 SendHH 126
 SeqCtrl 131
 Set di voci 40, 62
 Set di voci, categoria 40, 79
 Set di voci, numero 41, 79
 SET END, pulsante ► 140
 SET NAME 114, 121
 [SF1] – [SF6], pulsanti funzione 11
 SHAPE 127
 Slice 145
 SliderSel (Selezione slider) 85
 SMF 77
 Smorzamento 29
 Snare 28
 Snare Buzz 93
 SNARE, slider 11, 31
 Snares Adjust 93
 Snares On/Off 92
 SONG 132
 Song Bank 125
 Song di esercitazione 35
 Song di origine, numero 101
 Song Name, Tempo, Repeat 100
 Song No 125
 Song No (Numero song) 93
 SONG NO. (Numero song) 133
 Song utente 77
 Song, job 99
 Song, numero 35, 99
 [SONG], pulsante 10
 Sotto-funzioni 13
 SOURCE 40, 41, 79
 Source 136
 SOURCE (Sorgente di ingresso trigger) 86, 93, 94, 126
 Special Set 17
 STACK/ALTERNATE COPY 97
 Standard Set 16
 STANDBY/ON, switch 12
 Start (Punto di inizio) 139
 START, pulsante 137
 STEP 86, 87, 132, 133
 Stereo to Mono 144
 Struttura della memoria 77
 SUBDIVIDE 105
 SubDivide 145
 Suono di batteria 40, 62
 Supporto del modulo 16, 17
- Swing 50
 Switch 128
- T**
- Tap Tempo 34
 TECH 72
 TEMPO 33, 34, 38, 105, 133
 Tempo 45, 95, 100, 141
 Tempo Link 125
 TG SW (Switch generatore di suoni) 96
 ThruPort 131
 Time Stretch 143
 Tipo (tipo di fade) 144
 Tipo di file 113
 Tipo di pad 109
 Tipo effetto, Chorus 89
 Tipo effetto, Reverb 89
 Tipo effetto, Variation 89
 Tom 28
 TOM, slider 11, 31
 TR1 (traccia 1) 39
 TR2 (traccia 2) 39
 Traccia di destinazione, numero 101
 Traccia song, numero 101
 Traccia, job 100
 Track 48, 100, 101, 102
 Track (traccia di registrazione) 44
 TRANSMIT 96, 103
 Transport, pulsanti 11
 TREMOLO E ROTARY 71
 TrigAltGroup (Gruppo alternativo trigger) 94
 TrigBypass 126
 TRIGGER INDICATOR 11
 Trigger No 125
 Trigger, impostazione 26, 60
 Trigger, ingresso 51, 52
 Trigger, presa di ingresso 12, 60
 TRIGGER, pulsante 10
 Trigger, sorgente di ingresso 58, 61
 TriggerMode (Modalità Trigger) 137
 TriggerNo 26
 TrigLink (Collegamento trigger) 94
 TrigMono/Poly (Trigger Mono/Poli) 94
 TrigVelocity (Velocità trigger) 94
 Tune 124
 TUNING 106
 Tuning 80
 TYPE 114, 115, 116, 121, 133
 Type 90, 91, 97, 128, 129, 144, 145
 Type (tipo di registrazione) 44
- U**
- USB, porte 12
 USR.KIT 103
 [UTILITY], pulsante 10
 Utilizzata/totale, memoria 136
- V**
- Variation 68, 144
 Variation Pan 89
 Variation Return 89
 Variation To Chorus 89
 Variation To Reverb 89
 VarSend (Mandata variazione) 81
 VCE NUM (Numero voce) 96
 VEL (Velocità) 110
 VELOCITY LIMIT 87
 VelSensDpt (Profondità di sensibilità alla velocità) 85
 VelSensOfs (Offset di sensibilità alla velocità) 85
 Viti di fissaggio del supporto del modulo 16, 17
 Voce utente 136
 Voce, categoria 79, 106
 Voce, numero 80, 106
 Voci, job 103
 VOICE NUM (Numero voce) 103
 VOLUME 96, 103
 Volume 80, 95, 124, 128
 VOLUME (ACC) 105
 VOLUME (note da un ottavo) 105
 VOLUME (semicrome) 105
 VOLUME (semiminima) 105
 VOLUME (terzina di crome) 105
 Volume Label 123
- W**
- WAH 70
- Z**
- ZOOM –, + 140

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Per ulteriori dettagli sui prodotti, rivolgersi al più vicino rappresentante Yamaha oppure a uno dei distributori autorizzati elencati di seguito.

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
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 011-4119-7000

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/IRELAND

Yamaha Music U.K. Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-602039025

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Branch 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 Europe 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,
Iceland
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 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 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.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
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

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
5F Ambience Corporate Tower Ambience Mall Complex
Ambience Island, NH-8, Gurgaon-122001, Haryana, India
Tel: 0124-466-5551

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
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.
4, 6, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 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 Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
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: +81-53-460-2432



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

WM471?0 001PODH*.*-01B0
Printed in Japan