

DTXTREME II S

DRUM TRIGGER MODULE

GEBRUIKERSHANDLEIDING



SPECIAL MESSAGE SECTION

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

WARNING:

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

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

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

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

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

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

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

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

NOTICE:

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

ENVIRONMENTAL ISSUES:

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

Battery Notice:

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

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

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

Warning:

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

Disposal Notice:

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

NAME PLATE LOCATION:

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

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this

product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

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

(class B)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithiumbatterij voor geheugenback-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat wegdoet een Yamaha-servicecenter via:

Yamaha Music Central Europe, Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen

- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

Yamaha Music Central Europe, Branch Nederland
Address : Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen

- Gooi de batterij niet weg, maar lever deze in als klein chemisch afval.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

Caution

Always use the supplied Yamaha AC Adaptor to power DTXTREME. The use of an incompatible adaptor may cause a serious shock hazard.

VOORZORGSMATREGELEN

LEES DIT ZORGVULDIG VOORDAT U VERDER GAAT

* Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor toekomstige naslag.



WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/netadapter

- Gebruik alleen het voltage dat als juist wordt aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage wordt genoemd op het naamplaatje van het instrument.
- Gebruik uitsluitend de aangegeven adapter (PA-5C of PA-5D of een door Yamaha aanbevolen equivalent). Gebruik van een andere adapter kan oververhitting en defecten veroorzaken.
- Controleer de elektrische stekker regelmatig en verwijder al het vuil en stof dat zich erop verzameld heeft.
- Plaats de netadapter niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet. Plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen erover kunnen struikelen of waar er voorwerpen over gerold kunnen worden.

Niet openen

- Open het instrument niet en probeer op geen enkele manier de interne onderdelen uit elkaar te halen of te modificeren. Het instrument bevat geen door de gebruiker te repareren onderdelen. Als het defect lijkt te zijn, staak het gebruik dan onmiddellijk en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.

Waarschuwing tegen water

- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Kom nooit met natte handen aan een stekker.

Waarschuwing tegen brand

- Plaats geen brandende voorwerpen zoals kaarsen op het instrument. Een brandend voorwerp kan omvallen en brand veroorzaken.

Als u onregelmatigheden constateert

- Als het snoer van de adapter beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies in het instrument optreedt, of als er plotseling een vreemde geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument laten nakijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.



LET OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u of iemand anders gewond raakt of dat het instrument of andere eigendommen beschadigd raken. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/netadapter

- Als u de stekker uit het instrument of uit het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer.
- Haal de adapter uit het stopcontact gedurende een elektrische storm (zoals onweer) of als u het instrument gedurende langere tijd niet gebruikt.
- Sluit het instrument niet via een verdeelstekker aan op een stopcontact. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en hierdoor kan het stopcontact oververhit raken.

Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan overdreven hoeveelheden stof of trillingen, of extreme kou of hitte (zoals direct zonlicht, bij een verwarming of overdag in een auto) om de kans op vervorming van het paneel of beschadiging van de interne componenten te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van een tv, radio, stereo-apparaat, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de tv of radio bijgeluiden opwekken.
- Plaats het instrument niet in een onstabiele positie, waardoor het per ongeluk om kan vallen.
- Haal voordat u het instrument verplaatst alle kabels en de adapter los.
- Gebruik uitsluitend de standaard die voor het instrument is bedoeld. Gebruik uitsluitend de bijgeleverde schroeven om het instrument aan de standaard vast te maken, om omvallen en beschadiging van de interne componenten te voorkomen.
- Plaats geen voorwerpen voor de ventilatieopeningen van het instrument, aangezien dit adequate koeling van de interne componenten kan verhinderen en kan resulteren in het oververhit raken van het instrument.

Aansluitingen

- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten, moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aan- of uitzet, moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau, terwijl u het instrument bespeelt.

Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken een zachte droge doek, geen verfverduunners, oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of met chemicaliën geïmpregneerde doekjes.

Zorgvuldig mee omgaan

- Zorg ervoor dat u nooit papier, metaal of andere voorwerpen in de openingen steekt of op het paneel laat vallen. Als dit gebeurt, zet dan onmiddellijk het instrument uit en haal de stekker uit het stopcontact. Laat vervolgens uw instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.
- Plaats geen vinylen, kunststof of rubberen voorwerpen op het instrument, aangezien dit verkleuring van het paneel tot gevolg kan hebben.
- Leun niet op het instrument, plaats geen zware voorwerpen op het instrument en vermijd het uitvoeren van overmatig veel kracht op de regelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een oncomfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

Back-upbatterij

- Dit instrument bevat een ingebouwde lithium back-upbatterij. Als u de stekker uit het stopcontact haalt, worden de interne data vastgehouden. Als de back-upbatterij echter leeg is, gaan deze data verloren. Als de back-upbatterij bijna leeg is geeft de LCD 'Battery voltage is low' aan. Sla dan de data onmiddellijk op op een geheugenkaart (SmartMedia)/extern medium zoals de Yamaha MDF3 MIDI-datafiler, en laat vervolgens de back-upbatterij vervangen door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.

Data opslaan

Uw data opslaan en back-ups maken

- DRAM-data gaan verloren als u het instrument uitzet. Sla de data op op een geheugenkaart (SmartMedia)/extern medium zoals de Yamaha MDF3 MIDI-datafiler.

Back-up maken van de geheugenkaart (SmartMedia)/extern medium

- We adviseren u uw belangrijke data op twee geheugenkaarten (SmartMedia/externe media) op te slaan om verlies door beschadiging van een medium te voorkomen.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade veroorzaakt door onjuist gebruik of modificaties aan het instrument, of voor data die zijn beschadigd of verloren zijn gegaan.

Zet het instrument altijd uit als het niet wordt gebruikt.

Zelfs als de POWER-schakelaar in de stand STANDBY staat, loopt er nog een minimale elektrische stroom door het instrument. Als u het instrument gedurende langere tijd niet gebruikt, koppel de adapter dan los van het stopcontact.

Verwijder batterijen overeenkomstig de plaatselijke bepalingen.

Introductie

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha DTXTREME IIs Drum Trigger Module.

De nieuwe DTXTREME IIs beschikt over de alom geprezen AWM2-klankopwekking en muzieksequencer. Naast de functies van zijn voorgangers levert de DTXTREME IIs volledige ondersteuning voor de huidige Yamaha-triggerproducten, alsook een nieuwe USB-bus voor MIDI-verbindingen (naast de traditionele MIDI-bussen) — en beschikt het over een ingebouwde samplefunctie waarmee u uw eigen drumvoices kunt creëren. Met al deze eigenschappen vormt de DTXTREME IIs een ideaal op triggering gebaseerd muziek-systeem en biedt het de drummer een van de beste oplossingen voor thuis oefenen, repeteren in de studio en optreden op het podium. Lees deze handleiding grondig door om optimaal van uw nieuwe instrument te kunnen genieten. Bewaar deze handleiding ook op een handige plaats voor toekomstige naslag.



Hoe deze handleiding te gebruiken

Deze handleiding beschrijft alle eigenschappen en aspecten van de DTXTREME IIs — voor **spelen** (blz. 22), **bewerken** (blz. 33) en overkoepelende of **utiliteitsfuncties** (blz. 73). Raadpleeg het volgende om bekend te raken met het instrument:

- **Inhoudsopgave** (blz. 9) — voor het opzoeken van onderwerpen en eigenschappen
- **Paneeloverzicht** (blz. 10) — voor het in een oogopslag begrijpen van specifieke functies op het paneel
- **Index** (blz. 97) — voor het opzoeken van specifieke kenmerken via trefwoorden en parameternamen
- **Verwijzingen** overal in de tekst — voor gerelateerde informatie over specifieke onderwerpen

Daarnaast worden de volgende pictogrammen gebruikt om bepaalde soorten belangrijke informatie aan te geven:

OPM. Beschrijft aanvullende gedetailleerde informatie over een onderwerp.



Duidt op speciale waarschuwingen en informatie om gegevensverlies, beschadiging van het instrument, enz. te voorkomen

Verpakkingsinhoud

- DTXTREME IIs
- Netadapter (PA-5C of PA-5D)
- Gebruikershandleiding
- Data List
- DTXTREME IIs Installation Guide
- USB-MIDI-stuurprogramma (cd-rom)

Eigenschappen

De DTXTREME IIs is ontworpen voor professionele drummers en heeft een uitgebreide verscheidenheid aan flexibele drumtriggereigenschappen, een 64-noten polyfone toongenerator die compatibel is met standaard GM System Level 1, alsook een ingebouwde muzieksequencer waarmee u ritme- of begeleidingspatronen kunt opnemen en afspelen, en waarmee u zelfs een complete song kunt creëren. Het instrument is ideaal voor nagenoeg elke toepassing — live-uitvoering, ritmetraining, muziekcreatie en studio-opnamen.

Drumtriggering

- Flexibele externe besturing via 16 triggeringen (in totaal 12 aansluitingen), aansluitingen voor hihatregelaar en voetschakelaar. Op deze aansluitingen kan alle Yamaha-triggerapparatuur worden aangesloten, waaronder de traditionele DTX/DTXPRESS-drumpads, triggerpickups van de DT-serie en de nieuwste drumpads.
- Gecombineerd met de nieuwste drumpads, kunt u met de DTXTREME IIs de klankkleur van de drumvoice handmatig regelen met een ingebouwde knop.
- Vrij aan te passen triggeringen. Elke triggeringang kan worden bewerkt zodat deze kan worden aangepast aan het ingangapparaat (type) dat op de aansluiting is aangesloten, waardoor u de gevoeligheid en overige instellingen kunt bepalen.
- Vrij toegewezen voices. Door MIDI-nootnummers te gebruiken kan elke triggeringang worden toegewezen aan een bepaalde voice van de interne toongenerator. Een set trigger-naar-voice-configuraties kan als een drumkit worden opgeslagen. De DTXTREME IIs slaat tot 40 drumkits intern op en tot 99 extern op handige geheugenkaarten. De DTXTREME IIs bevat ook 90 presetdrumkits.
- Elke triggeringang kan zo worden ingesteld dat er tegelijkertijd of achtereenvolgens verscheidene MIDI-nootnummers worden gespeeld, waardoor er akkoorden, melodische frasen of zelfs complete drumpatronen via een enkele pad kunnen worden bespeeld.

Toongenerator

- Een verscheidenheid aan geluiden van hoge kwaliteit (voices) in een 64-noten polyfone AWM2 (PCM) toongenerator die compatibel is met de standaard GM System Level 1.
- Presetvoices bevatten 2174 drum- en percussiegeluiden en 128 keyboardgeluiden. De DTXTREME IIs biedt dynamische drumvoices, waaronder Yamaha-drumgeluiden van hoge kwaliteit, plus de nieuwste samples en geloopte geluiden — die u gegarandeerd inspireren tijdens het spelen en creëren.
- Een volledig nieuwe samplefunctie waarmee u makkelijk uw eigen samples aan de drumkit kunt toevoegen. DTXTREME IIs kan ook samples (audiofiles) van de computer importeren via geheugenkaarten.
- Elke drumvoice kan worden bewerkt via verscheidene parameters voor effecten, volume, pan, toonhoogte, enzovoort.

Effecten

- Hoge kwaliteit digitale reverb en chorus zijn als systeemeffecten voorhanden. Er is ook een veelzijdig paar afzonderlijke insertie-effecten met 44 effecttypen.
- De Localizer geeft een driedimensionaal (3D) stereo-effect dat het natuurlijke geluid simuleert bij af luistering met een stereo hoofdtelefoon.

Muzieksequencer

- Een grote verscheidenheid preset songs. De DTXTREME IIs beschikt ook over interne geheugenruimte voor tot 32 usersongs.
- Song afspelen. Naast een algemene song, die via de transportknoppen op het paneel of externe MIDI-events kan worden bestuurd, kan de DTXTREME IIs tot vier pad-bestuurde songs afspelen, die zijn toegewezen aan een drumkit (padsongs). Deze songs kunnen vrijelijk worden geselecteerd van de preset- en usersongs.
- De functie Groove Check die de nauwkeurigheid van de timing meet bij het slaan op de pads. Dit is vooral handig voor oefen- en leerdoeleinden.
- De klikfunctie voor het meespelen met de sequencer. U kunt een klikgeluid afzonderlijk van de drumkitinstellingen kiezen.
- Eenvoudige en makkelijke twee-tracksequencer die kan worden gebruikt voor realtime opnemen van uw spel of voor het opnemen van externe sequencedata als usersongs. Elk van de tracks kan meerdere MIDI-kanalen bevatten (1 tot 16). Aangezien de DTXTREME IIs kan synchroniseren met een externe sequencer, kunt u het opnemen starten door gewoon op een drumpad te slaan of door op de knop START op het bedieningspaneel of een externe sequencer te drukken. Met de sequencer kunt u ook stapsgewijs opnemen zodat u handmatig stap voor stap een song kunt creëren of bewerken, via de LCD-display van de DTXTREME IIs.
- Selectieve afspeelfunctie. Aangezien u gewoon de drums of elke andere part in een song kunt dempen door het volume van elk van de parts te regelen, is dit ideaal voor 'minus-één'-oefeningen enzovoorts.

Makkelijke bediening en handige regelaars

- LCD-display met achtergrondverlichting en LED-display die duidelijke informatie geven bij elke situatie tijdens het spelen en bewerken.
- Data invoerknoppen. Deze vijf knoppen op het bedieningspaneel geven makkelijke toegang tot de parameters die in de LCD-display worden weergegeven.
- De functie ketenafspelen waarmee drumkits en songs in een aangegeven volgorde kunnen worden afgespeeld.
- Ingebouwde mixfuncties. Met de volumeschuifregelaars op het bedieningspaneel kunt u eenvoudig de volumebalans aanpassen tussen instrumenten of parts (drumkit, begeleiding en klik). Deze schuifregelaars kunnen zelfs het reverbretourniveau van een volledige drumkit aanpassen, alsook het reverbzendniveau voor elke instrument in de kit. Dit vereenvoudigt het proces om de reverbinstellingen aan te passen aan de akoestiek van de omgeving. Er zijn ook twee speciale schuifregelaars voor het aanpassen van het hoofdtelefoon- en klikvolume (metronoom).

Interfaces en uitbreidingsmogelijkheden

- MIDI- (IN, OUT, THRU) en USB-poorten bieden connectiviteit tussen de DTXTREME IIs en externe MIDI-apparaten — zoals een computer of sequencer — voor geavanceerde opname- en dataopslagtoepassingen.
- Veelzijdige geluidsuitgangen. Naast de stereo-uitgangen zijn er zes afzonderlijke uitgangen voor het afzonderlijk uitsturen van bepaalde geluiden (snaredrum, basdrum, tom, enz.) naar een externe mixer voor verdere bewerking. Ook de nieuwe digitale uitgang (S/PDIF) is handig voor de overdracht van de DTXTREME IIs-stereogeluiden met digitale kwaliteit.
- Externe geluidsingang. Gebruik de AUX IN-stereo aansluiting om een audiospeler (cd, md, tape, enz.) op aan te sluiten — en bespeel de drumkit samen met het afspelen van uw favoriete songs. Deze aansluiting kan ook worden gebruikt voor samplen van de aangesloten audiobron.
- Externe opslag via de geheugenkaart (SmartMedia). U kunt de geheugenkaart gebruiken voor het opslaan en lezen van data, waaronder drumkits, songs en ketens. De geheugenkaart kan ook worden gebruikt voor de levering van een golfvormsample (audiofile) voor geluidsuitbreiding.

Inhoudsopgave

Introductie	6
Hoe deze handleiding te gebruiken	6
Verpakkingsinhoud	6
Eigenschappen	7
Paneeloverzicht	10
Bedieningspaneel	10
Achterpaneel	12
Opstellen	14
Pads en triggers	14
Compatibele producten	14
Randapparatuur	17
MIDI-aansluitingen	18
Spanningsvoorziening	19
Aansluiten op een spanningsbron	19
Aanzetvolgorde	19
Basisbediening	20
Triggeringangen aanpassen aan de aangesloten pads	21
Sectie Play (spelen)	22
Basisitems	23
Afspeelregelaars	24
Klikafspelen	24
Songafspelen	24
Schuifregelaars	26
Eigenschap Tap Tempo	28
Eigenschap Groove Check	29
Eigenschap Chain (keten)	30
De display keten omschakelen	30
Een keten maken of bewerken	30
Een ketenafspelen	32

Sectie Edit (bewerken)	33
DTXTREME IIs als drumsysteem	33
Van triggeringang tot geluidsuitvoer	33
Geheugen-, buffer en opslaghandeling	35
Triggerinstellingen	36
Bewerkingspagina's en basishandelingen	36
Voice-instellingen	48
Bewerkingspagina's en basishandelingen	48
Effectinstellingen	55
Reverb	55
Chorus	55
Insertie-effect 1 en 2	55
Localizer	55
Songopname en -bewerking	60
Eigenschappen van de twee-tracksequencer	60
Vorbereidingen voor opname	60
Opnamehandelingen	62
Song Job-eigenschappen	65
Bewerkingspagina's en basishandelingen	65
Utility-eigenschappen	73
Bewerkingspagina's en basishandelingen	73
Sample-eigenschap	82
Geheugenkaarteigenschap	85
Appendix	90
Omgaan met de geheugenkaart (SmartMedia™*)	90
Problemen oplossen	91
Foutmeldingen	94
Specificaties	96
Index	97

Paneel- overzicht
Opstellen
Basis- bediening
Sectie Play (spelen)
Sectie Edit (bewerken)
Song- opname en -bewerking
Utility- eigen- schap
Appendix

De in deze gebruikershandleiding aangegeven illustraties en LCD-schermen zijn uitsluitend voor instructiedoeleinden en kunnen enigszins afwijken van die van uw instrument.



Basisbediening

1 Knop SHIFT

Gebruik deze knop om de originele functie van bepaalde paneelregelaars (knop, draaiknop en schuif) te veranderen.

2 Pagina-knoppen (▲/▼)

Bij het bewerken van functies kunt u deze knoppen gebruiken om naar de volgende (▼) of voorgaande pagina (▲) te gaan. Houd de betreffende knop ingedrukt om vooruit of achteruit door de pagina's te bladeren. Door op één van de knoppen te drukken terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kunt u snel naar de eerste (▲) of laatste (▼) pagina schakelen.

3 Displays

De LCD toont informatie en gegevens voor verschillende handelingen op de DTXTREME IIS en de LED-display geeft de huidige drumkit of tempo-waarde aan.

Afspielparts selecteren

6 Knop RHYTHM/INS

Tijdens het songafspelen zal drukken op deze knop het afspelen van de ritmepart activeren of annuleren. Tijdens het stapsgewijs opnemen wordt het gebruikt om data in te voegen op de plaats van de cursor.

7 Knop BASS/DEL

Tijdens het songafspelen zal drukken op deze knop het afspelen van de baspart activeren of annuleren. Tijdens het stapsgewijs opnemen wordt het gebruikt om de data op de plaats van de cursor te wissen.

8 Knop OTHERS

Tijdens het songafspelen zal drukken op deze knop het afspelen van andere parts dan de ritme- en baspart activeren of annuleren.

9 Knop CLICK

Drukken op deze knop activeert of annuleert het afspelen van het klikgeluid (metronoom). Door op deze knop te drukken terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kunt u de functie Taptempo gebruiken (blz. 28).

Transportbesturing

10 Terugzetknop (◀)

Drukken op deze knop terwijl de song stilstaat, verplaatst het afspeelpunt naar het begin van de song (niet beschikbaar tijdens songafspelen).

Door op deze knop te drukken terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kunt u de functie Groove Check (blz. 29) gebruiken.

11 Terugspeelknop (◀◀)

Drukken op deze knop verplaatst het afspeelpunt naar de voorgaande maat (niet beschikbaar tijdens songafspelen).

12 Start/stop-knop (▶/■)

Drukken op deze knop begint of stopt het afspelen of opnemen van een song. Drukken op deze knop tijdens het songafspelen pauzeert het afspelen. Nogmaals op de knop drukken zet het songafspelen voort vanaf het punt waarop werd gestopt.

13 Vooruitspeelknop (▶▶)

Drukken op deze knop verplaatst het afspeelpunt naar de volgende maat (niet beschikbaar tijdens songafspelen).

14 Opnameknop (●)

Drukken op deze knop zet de DTXTREME IIS klaar voor opname.

Voorpaneel

35 Aansluiting PHONES

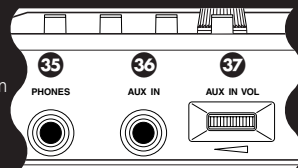
Sluit hier een hoofdtelefoon op aan voor het af luisteren van de stereomix van de DTXTREME IIS-geluiden.

36 Aansluiting AUX IN

Sluit hier de lijnuitgang van een extern audioapparaat op aan. U kunt met een externe audiobron meespelen (blz. 17), alsook extern audio opnemen als een golfvormsample (blz. 83).

37 Regelaar AUX IN VOL

Past het ingangsniveau aan van een audiobron die is aangesloten op de aansluiting AUX IN.



Mastervolumeregelaars

15 Schuif MAIN OUT

Past het uitgangsvolume van de stereomix aan voor de aansluitingen OUTPUT/MONO en R.

16 Schuif PHONES

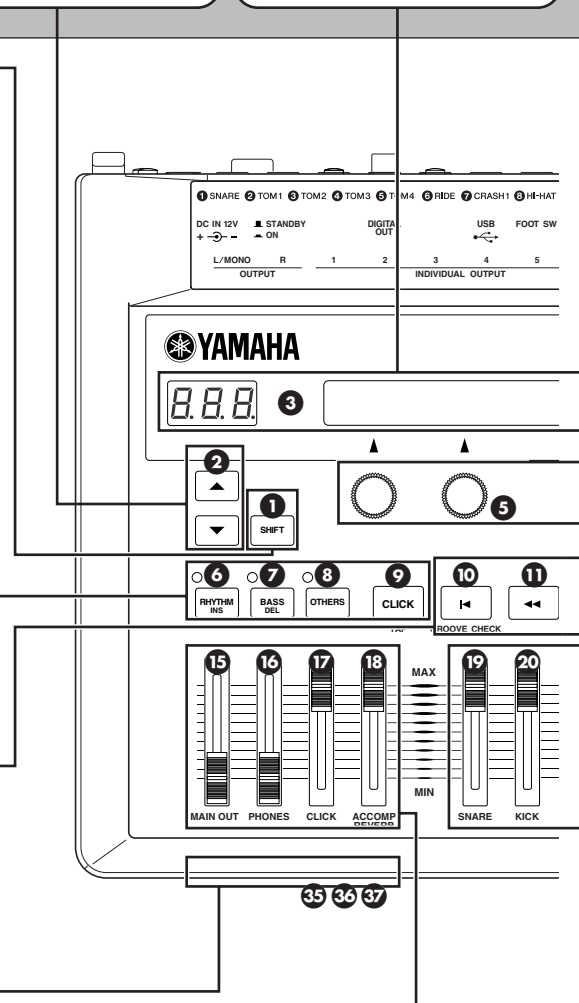
Past het uitgangsvolume van de stereomix aan voor de aansluiting PHONES. Dit is onafhankelijk van de instelling van de schuif MAIN OUT.

17 Schuif CLICK

Past het uitgangsvolume van het klikgeluid aan op de aangegeven uitgangsaansluiting (blz. 81).

18 Schuif ACCOMP/REVERB

Past het uitgangsvolume aan, behalve van de ritme geluiden (MIDI-kanaal 19). Als u deze schuif beweegt terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kunt u het totale retourniveau van het reverbeffect regelen.

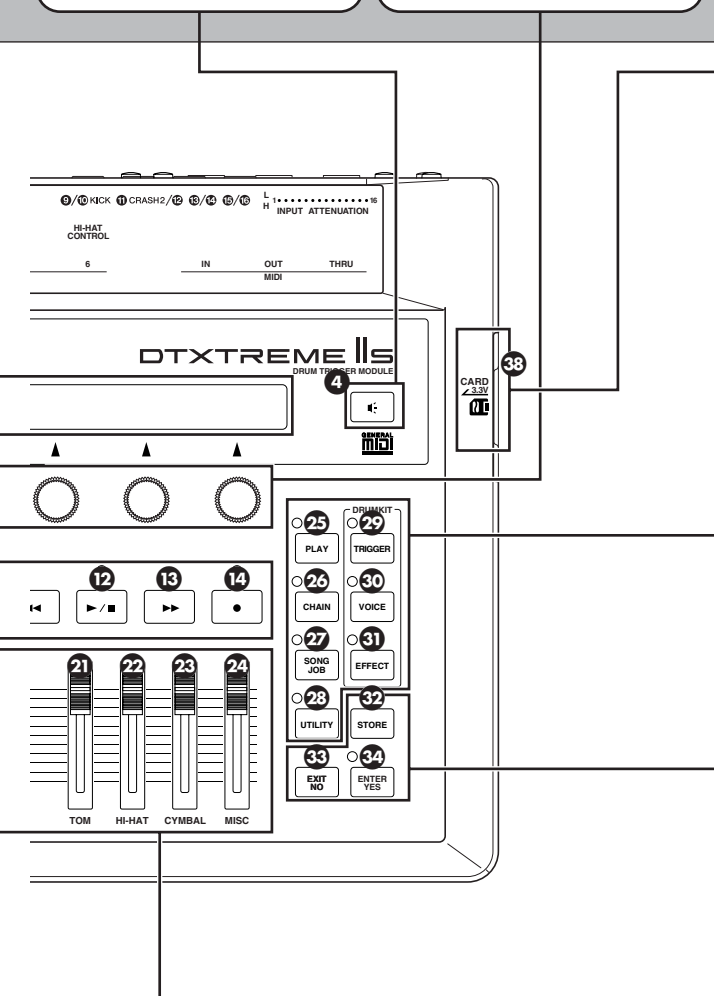


4 Afluisterknop

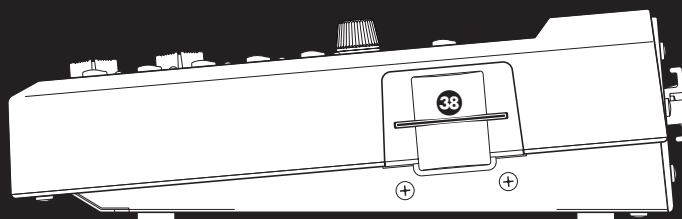
Druk op deze knop om een bepaalde voice af te luisteren tijdens het bewerken van een drumkit, net alsof u op een pad voor die voice slaat. Drukken op deze knop terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kan het afspelen van een geloopte voice of een padsong stoppen.

5 Data-invoerknop

Gebruik elke knop om de corresponderende parameterwaarde in te stellen die erboven in de LCD wordt aangegeven. Door aan de knop te draaien terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kunt u makkelijk de waarde in grote stappen verhogen of verlagen.



Zijpaneel



Kaartsleuf

Plaats hier een optionele Smartmedia (3,3 V) om als geheugenkaart te gebruiken (blz. 90)

Functiemodi

25 Knop PLAY

Druk op deze knop om een drumkit of song te selecteren (in de basisbedieningsmodus).

26 Knop CHAIN

Druk op deze knop om achtereenvolgens verschillende drumkits en songs in een keten af te spelen.

27 Knop UTILITY

Druk op deze knop voor systeeminstellingen, de samplefunctie en geheugenkaartfuncties.

28 Knop SONG JOB

Druk op deze knop om een usersong te bewerken.

29 Knop TRIGGER

Druk op deze knop om de triggerparameters van een drumkit te bewerken.

30 Knop VOICE

Druk op deze knop om de voiceparameters van een drumkit te bewerken.

31 Knop EFFECT

Druk op deze knop om de effectparameters van een drumkit te bewerken.

Overige handelingen

32 Knop STORE

Druk op deze knop om een drumkit of een keten op te slaan.

33 Knop EXIT/NO

Druk op deze knop om een functiemodus te verlaten, of een handeling te annuleren als er een bevestigingsbericht in de LCD wordt getoond.

34 Knop ENTER/YES

Druk op deze knop om een parameterwaarde te bepalen, of een handeling uit te voeren als er een bevestigingsbericht in de LCD wordt getoond.

Volumeregelaars van de ritme- en druminstrumenten

19 Schuif SNARE

Past het snaredrumvolume aan.

20 Schuif KICK

Past het basdrumvolume aan.

21 Schuif TOM

Past het volume van de toms aan.

22 Schuif HI-HAT

Past het hihatvolume van aan.

23 Schuif CYMBAL

Past het volume van de bekkens aan.

24 Schuif MISC

Past het volume van de overig ritme- en percussiegeluiden aan — anders dan van de snaredrum, basdrum, toms, hihats en ride- en crash-bekken.

OPM. Door de schuifregelaars (19 t/m 24) te bewegen terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, kunt u het reverbzendniveau of het uitgangsniveau van de aansluiting INDIVIDUAL OUTPUT van het corresponderende instrument uitzetten (blz. 27).



Achterpaneel

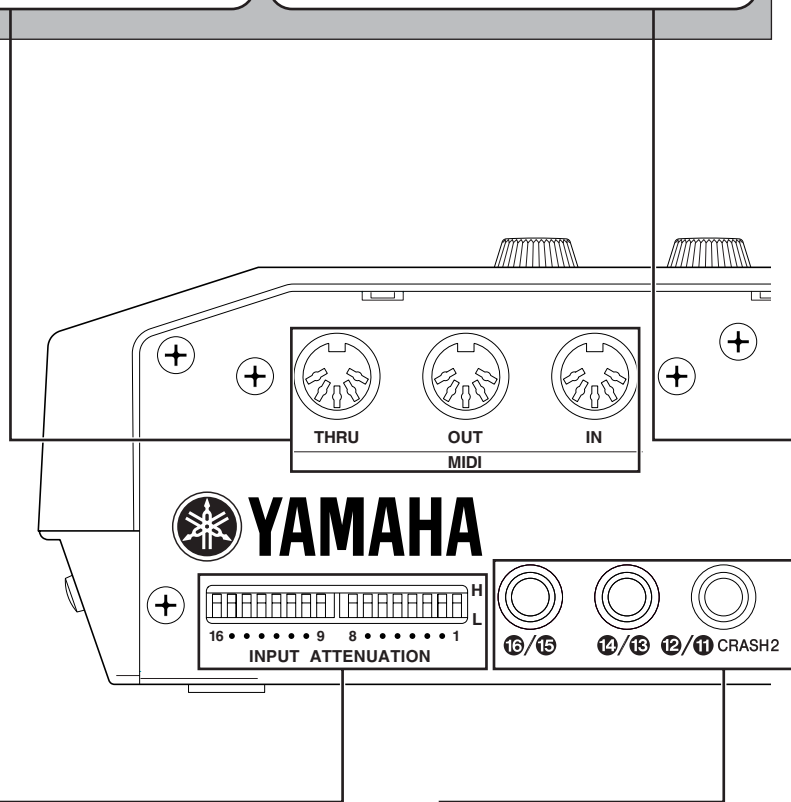
MIDI I/O

Aansluitingen MIDI IN, OUT en THRU

Gebruik de MIDI-aansluitingen om MIDI-events over te dragen tussen de DTXTREME IIs en een extern apparaat zoals sequencer of toongenerator, voor een uitgebreid MIDI-systeem (blz. 18).

USB-bus

Door de DTXTREME IIs gewoon op een computer aan te sluiten met een enkele USB-kabel, kunt u MIDI-events overdragen tussen deze twee apparaten. U heeft geen extra MIDI-kabels, MIDI-interface of een seriële poort op de computer nodig (blz. 18).



INPUT ATTENUATION-schakelaars

Elke DIP-schakelaar komt overeen met een triggeringsaansluiting past de gevoeligheid ervan aan. Dit is handig als er pads en triggersensors met een lager triggeringsignaal worden aangesloten. Stel de DIP-schakelaar in de positie **H** in om het triggeringsignaal te versterken.

9/10 KICK tot en met 15/16

Elke van deze triggeringsaansluitingen is ontworpen om twee afzonderlijke triggeringsignalen te accepteren van twee mono (enkele) pads die zijn aangesloten via een Y-kabel met een stereosteekplug aan de kant van de triggeringsingang en twee monosteekpluggen aan de kant van de pads. Als u een monokabel gebruikt (een afgeschermde kabel met aan elke kant een monosteekplug), zal het triggeringsignaal alleen naar de oneven-genummerde triggeringsingangen (9, 11, 13 of 15) worden gestuurd. Zie 'Compatibele producten' (blz. 14) voor de aanbevolen pads voor elke triggeringsingang.

Triggeringangen

Audio-uitgangen

Aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT 1 t/m 6

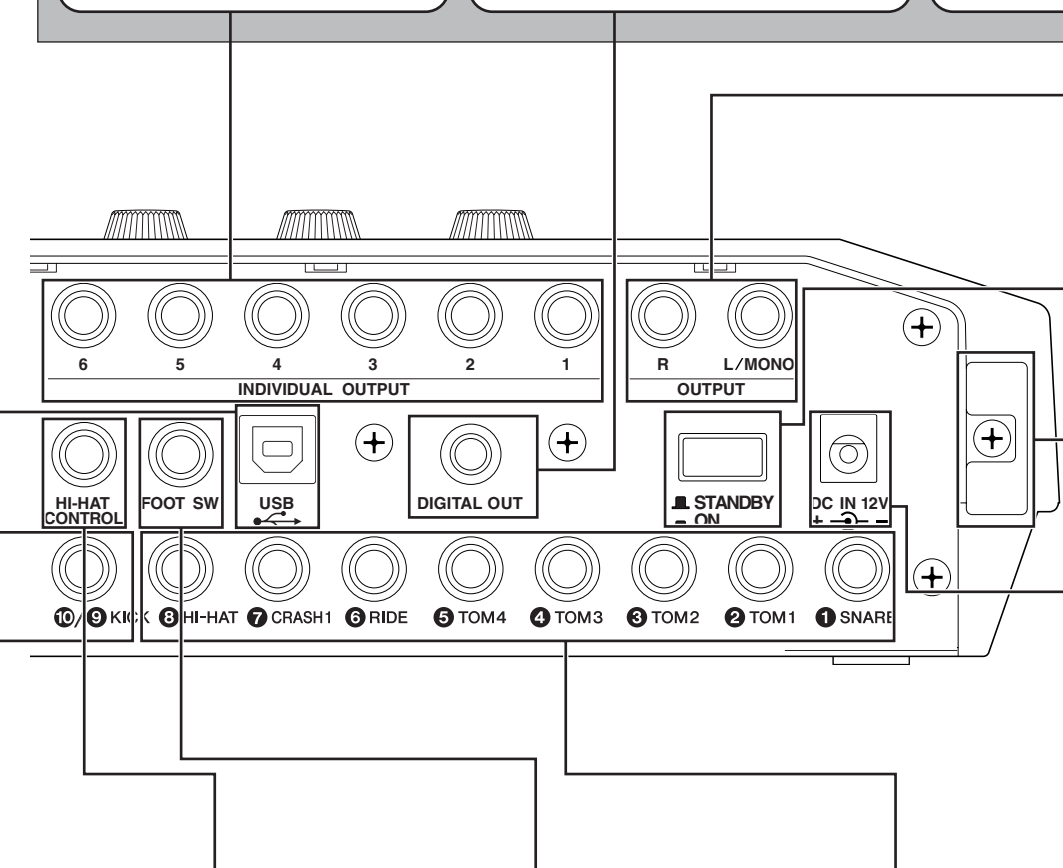
Elk van deze aansluitingen kan afzonderlijk aangegeven drumvoices (blz. 53) of klinkgeluid (blz. 81) uitvoeren — nuttig bij het uitsturen van de afzonderlijke signalen naar een externe mixer voor live-optredens of studio-opnamen.

Aansluiting DIGITAL OUT

Sluit deze aan op een coaxiale digitale ingang (S/P DIF) van een extern audioapparaat. Deze aansluiting voert exact hetzelfde stereo-audiosignaal uit als de aansluitingen OUTPUT L/MONO en R, maar dan digitaal. Verder wordt het signaal niet beïnvloed door de instelling van de volumeschuif MAIN OUT 15 (de digitale uitgang voert altijd het maximale volumeniveau uit).

Aansluiting OUTPUT L/MONO en R

Voert de stereogemixte audiolijsignalen van de DTXXTREME IIs uit naar andere apparatuur (versterker, mixer, enz.). Gebruik een paar afgeschermd kabels met een 6,3mm-steekplug aan beide uiteinden. Sluit deze kabels op zowel de aansluiting L/MONO als R aan als u stereo-uitvoer wilt gebruiken. Sluit uitsluitend de aansluiting L/MONO aan als u mono-uitvoer wilt gebruiken.



Voeding

Schakelaar STANDBY/ON

Zet de DTXXTREME IIs aan en uit.

Kabelhaak

Haak het DC-snoer van de bijgeleverde netadapter hierachter om te zorgen dat de stekker er niet per ongeluk uit gaat.

Aansluiting DC IN

Sluit hier de bijgeleverde netadapter (PA-5C of PA-5D) op aan.

Aansluiting HI-HAT CONTROL

Sluit hier een voetregelaar voor een hihat op aan (Yamaha HH-serie). U kunt deze regelaar ook als MIDI-regelaar gebruiken.

Aansluiting FOOT SW

Sluit hier een voetschakelaar op aan (Yamaha FC4 of FC5). U kunt verschillende functies aan de voetschakelaar toewijzen (blz. 46).

1 SNARE t/m 8 HI-HAT

Elk van deze triggeringangen is ontworpen om twee afzonderlijke signalen van stereo (duale) pads te accepteren, die via een stereokabel (een afgeschermd kabel met aan elk eind een stereoplug) zijn aangesloten. Als u een monopad gebruikt kan alleen het via de slagplaat getriggerde signaal worden gebruikt.

Opstellen

Pads en triggers

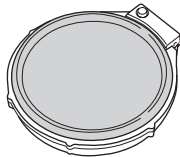
Compatibele producten

U kunt de DTXTREME IIs met alle momenteel beschikbare Yamaha-pads gebruiken. Aangezien elke pad voor een specifiek doel is ontworpen en zijn eigen specificaties heeft, zult u na moeten kijken welk product het geschiktst is om aan te sluiten op een specifieke triggeringang van de DTXTREME IIs. Als u extra pads voor uw kit aanschaft, raadpleeg dan de volgende tabel voor optimale compatibiliteit.

OPM. Voor gedetailleerde informatie over Yamaha-pads, raadpleeg u de productfolder van de DTXTREME IIs of uw plaatselijke Yamaha-website.

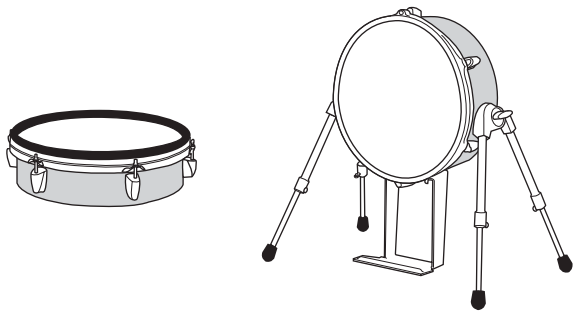
Drumpad (TP100/TP120SD)

Een nieuwe serie drumpads waarbij een nieuw ontwikkelde rubberen slagplaat is toegepast. Bij gebruik voor de snaredrum en toms kunnen deze pads een echte doorgaande klank producerend door de drie-zonemeting. Deze pads bevatten ook een nieuwe padregelaar voor het aanpassen van de snare- of tomklank (zoals stemmen) terwijl de kit wordt bespeeld.



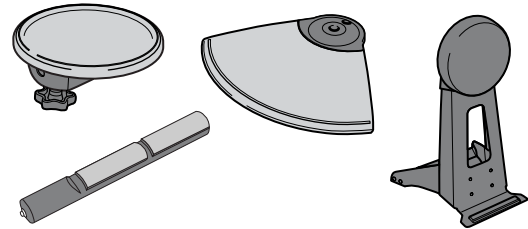
Real Head-pad (RHP/KP-serie)

Deze pads beschikken over een houten ketel die is gemaakt van gelaagd berken- en mahoniehout, en een echt slagvel — net als bij akoestische drums. Deze serie bevat drie verschillende pads, voor basdrum, snaredrum en toms, en zijn speciaal ontworpen voor gebruik met Yamaha System Drums.



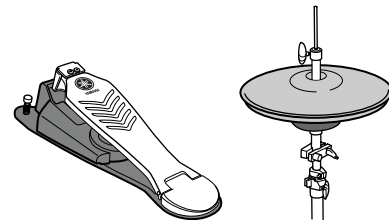
Rubberen pad (TP/PCY/KP/B-serie)

Standaard line-up van drum en triggerpads die van rubber materiaal zijn gemaakt. Naast traditionele dubbele en enkele triggerpads (dubbele pads hebben een randschakelaar), zijn er ook verscheidene nieuwe pads met drie-zone positie meting beschikbaar. Deze pads zijn handig voor het triggeren van padsongs of voor het omschakelen van drumkit of song in ketenafspelen.



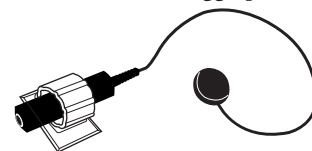
Hihat-regelaar (HH/RHH-serie)

Onmisbaar voor het subtiele hihatwerk bij een DTXTREME IIs-drumkit. Kies uw favoriete combinatie van de hihat "-pedaal en -bekkens" zoals de regelaar van de HH-serie en de pad van de TP-serie. U kunt zelfs een echte hihatstandaard kiezen (zoals uit de Yamaha HS-serie) en een RHH130-pad met twee-zone positie meting.



Drumtrigger (DT-serie)

Deze triggerpickups zijn ontworpen voor bevestiging op akoestische drums, waardoor ze ideaal zijn voor het uitbreiden van de mogelijkheden van uw akoestische drumkit met de elektronische geluiden van de DTXTREME IIs. Elke pickup geeft het signaal van een enkele trigger. Het bevestigen van twee drumtriggers op een enkele snaredrum geeft niet hetzelfde effect als het gebruik van een dubbele triggerpad.



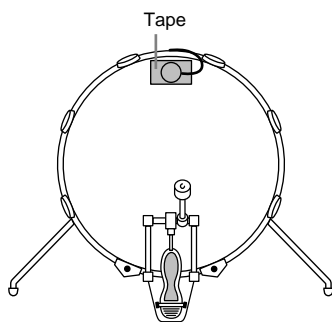
Een drumtrigger bevestigen

Om een akoestische drum als triggerapparaat te gebruiken, zult u een drumtrigger van de Yamaha DT-serie moeten bevestigen. Bekijk de volgende voorzorgsmaatregelen en bevestig de trigger op de juiste manier, zoals in de schema's hieronder staat beschreven.

- Verwijder eerst stof en olieresten van het slagvel of de ketel waarop u de sensor wilt plaatsen, met een met water of alcohol bevochtigde doek (gebruik geen chemische oplosmiddelen) en plak vervolgens de sensor vast.
- Bedek de sensor en het snoer met tape, om te voorkomen dat ze per ongeluk door drumtrillingen losraken.
- Er kan dubbele triggering plaatsvinden als het slagvel een aangehouden geluid of onregelmatige trillingen produceert. Verander in dat geval de stemming of demp het slagvel om onnodige trillingen te vermijden. Het wordt aanbevolen om de dempingsring te gebruiken.

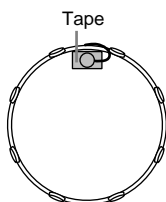
Aan een basdrum bevestigen

Bevestig het sensorgedeelte van de trigger bij de rand op het slagvel. Let erop dat de sensor de rand niet raakt.



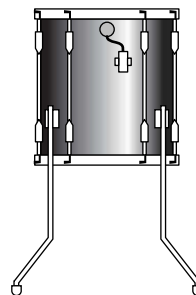
Aan een snaredrum bevestigen

Bevestig het sensorgedeelte van de trigger bij de rand tegenover de drummer, op het slagvel. Let erop dat de sensor de rand niet raakt.



Aan een tom bevestigen

Bevestig het sensorgedeelte van de trigger bij de rand op de ketel. Let erop dat de sensor de rand of andere onderdelen van de drumkit (snaredrum, andere toms, percussie-instrumenten, enz.) niet raakt.



Een drumtrigger loshalen

U zult de trigger moeten loshalen als u het slagvel vervangt. Verwijder het sensorgedeelte van de trigger voorzichtig met een mes of soortgelijk voorwerp voordat u het slagvel loshaalt. Let er op dat u niet aan snoer trekt.

OPM. Verwijder alle resten van de tape volledig en bevestig het met nieuwe tape, als u de sensor opnieuw plaatst. Dergelijke resten kunnen problemen veroorzaken bij de triggergevoeligheid (weinig of geen triggering, dubbele triggering, enz.).

Triggeraansluitingen

Raadpleeg de volgende tabel en sluit elke pad op de juiste triggeringsaansluiting aan op het achterpaneel van de DTXTREME IIs. Naast elke aansluiting staan passende namen vermeld, waardoor het makkelijker is de betreffende padaansluitingen te maken

Aansluitoverzicht pad-op-ingang

J=ja, N=nee

Triggeringang	1 Snare	2, 3, 4, 5 Tom	6, 7 Cymbal	8 Hi-Hat	9/10 Kick	11/12 t/m 15/16 Cymbal & overige
Rimconfiguraties	schakel & piëzo	schakel & eenvoudige piëzo	alleen schakel	alleen schakel	alleen piëzo	alleen piëzo
3-zone detectie	J	J	J	J	N	N
Padregelaarcompatibiliteit	J	J	N	N	N	N

Nieuw	Typenr.	Modelnaam	1	2, 3, 4, 5	6, 7	8	9/10	11/12 t/m 15/16
	TP60	Tom Pad	▲	▲	(▲)	▲	(▲)	▲
	TP65	Tom Pad	●	●	(●)	●	(▲)	▲
	TP65S	Tom Pad	●	●	(●)	●	(▲)	▲
	TP80	Tom Pad	▲	▲	(▲)	▲	(▲)	▲
	TP80S	Tom Pad	■	■	(■)	■	(▲)	▲
✓	TP100	Tom Pad	●	●	(●)	(●)	(▲)	▲
✓	TP120SD	Snare Pad	●	●	(●)	(●)	(▲)	▲
	RHP80	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
	RHP100	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
	RHP120	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
	RHP120SD	Real Head Pad	■	■	(▲)	▲	(■)	■
✓	RHH130	Hi-hat Pad	(■)	(■)	(■)	●	(▲)	(▲)
	PCY10	Cymbal Cap Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY60	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY65	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY65S	Cymbal Pad	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	▲
	PCY80	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
	PCY80S	Cymbal Pad	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	▲
✓	PCY130	Cymbal Pad	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	▲
✓	PCY130S	Cymbal Pad	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	▲
✓	PCY150S	Cymbal Pad	(●)	(●)	●	(●)	(▲)	▲
	KP60	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	KP65	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	KP80	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	KP80S	Kick Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	KP120	Real Kick Head Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲
	BP80	Bar Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(■)	■
	DT10	Drum Trigger	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	DT20	Drum Trigger	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	DT30	Drum Trigger	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	HH80A	Hi-hat Controller						
	HH60	Hi-hat Controller						
	HH65	Hi-hat Controller						

●Drie voices beschikbaar van pad, rim 1 en rim 2.

■Twee voices beschikbaar van pad en rim.

▲Één voice beschikbaar van pad.

* Combinaties tussen haakjes komen niet overeen met de presetvoice.

OPM. Een hihatregelaar van de HH-serie die is aangesloten op de aansluiting FOOT SW kan als tweede kickpedaal worden gebruikt (blz. 46).

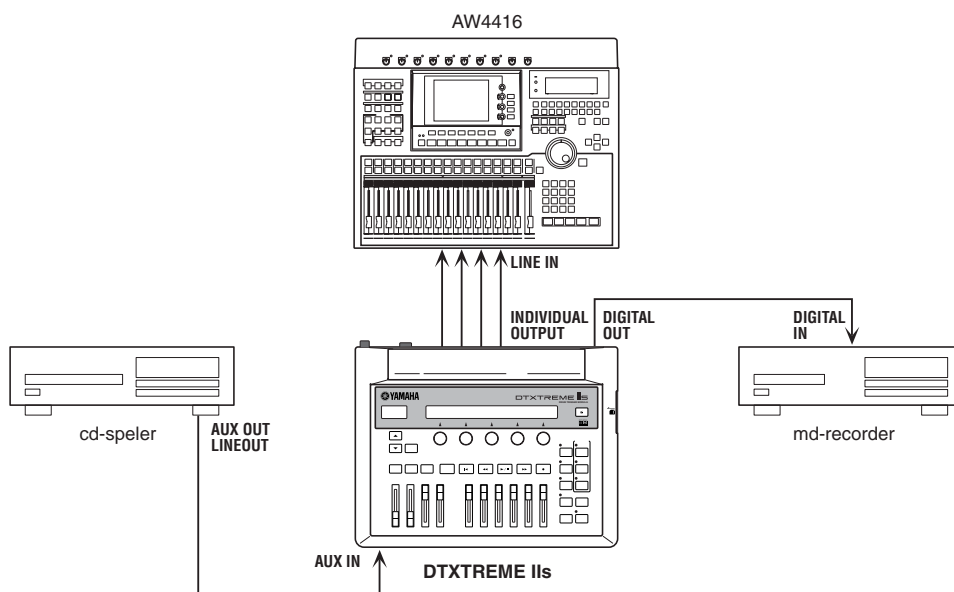
OPM. Zet de schakelaars INPUT ATTENUATION van de triggeraansluitingen waarop drumtriggers zijn aangesloten in de positie H (en anders in de positie L) en stel hun triggergevoeligheid in voor de drumtrigger (blz. 36).

Randapparatuur

Naast het ingebouwde triggersysteem beschikt de DTXTREME IIs ook over een ingebouwde MIDI-toongenerator, ingebouwde muzieksequencer en mixfuncties met verscheidene effecten. Met dit alles-in-één, op zichzelfstaande systeem kunt u DTXTREME IIs-systeem zo uit de doos bespelen — als u eenmaal de pads heeft aangesloten en het systeem heeft aangezet. Bovendien kan het systeem makkelijk worden uitgebreid met andere randapparatuur aangezien het instrument verscheidene typen aansluitingen ondersteunt. We laten u hier een paar veelvoorkomende audio- en MIDI-aansluitingen zien, zodat u kunt leren hoe het DTXTREME IIs-systeem in uw eigen werkomgeving past.

Audio-aansluitingen

Als u uw spel op een DTXTREME IIs-drumkit opneemt of zijn geluiden naar een mixer stuurt, sluit uw apparatuur dan als volgt aan (de Yamaha AW4416 werkt in beide gevallen als mixer en recorder):



De aansluitingen OUTPUT (L/MONO en R) en INDIVIDUAL OUTPUT (1 t/m 6) geven audiosignalen op lijnniveau, ongeacht of hoofdtelefoon is aangesloten of niet. Deze aansluitingen zijn voor monosteekpluggen. Gebruik kabels met een monosteekplug voor de DTXTREME IIs en een passende plug voor het andere apparaat, om audioaansluitingen via deze aansluitingen te maken.

Gebruik beide uitgangsaansluitingen OUTPUT (L/MONO en R) voor stereo-uitvoer. Gebruik alleen de aansluiting L/MONO als het andere apparaat een mono-ingang heeft.

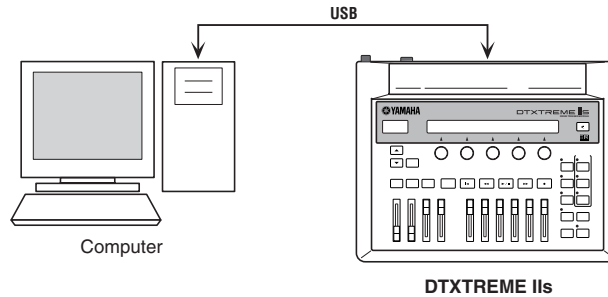
Sluit een hoofdtelefoon aan op de aansluiting PHONES voor het afluisteren van de stereo-uitgang (signaal gelijk aan dat van de uitgangsaansluitingen). De geluiden die via de aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT worden uitgevoerd, kunnen niet via de hoofdtelefoon worden gehoord die op de aansluiting PHONES is aangesloten.

Via de aansluiting DIGITAL OUTPUT kunt u het stereosignaal als digitale audio uitvoeren naar een audioapparaat dat heeft een coaxiale digitale ingang (S/PDIF) heeft. De stereo-uitvoer van de aansluiting DIGITAL OUTPUT is gelijk aan dat van de uitvoer van de aansluitingen OUTPUT.

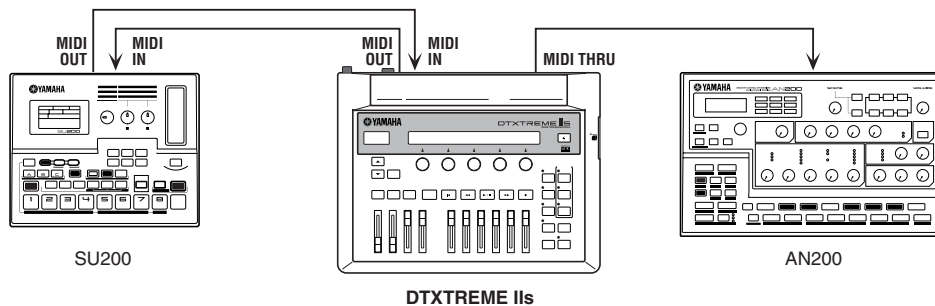
Externe audiosignalen die via de AUX IN binnenkomen, kunnen samen met de geluiden van de DTXTREME IIs via een hoofdtelefoon worden afgeluisterd, die is aangesloten op de aansluiting PHONES (blz. 75), en kunnen worden opgenomen als een golfvormsample voor een extra drumvoice (blz. 83). In beide gevallen kunt u het ingangsniveau van het AUX IN-signaal aanpassen met de regelaar AUX IN VOL.

MIDI-aansluitingen

Via de USB-poort kan bidirectionele overdracht van MIDI-events tussen de DTXTREME IIs en een personal computer met een enkele USB-kabel plaatsvinden.



Via een USB-aansluiting kunt u uw spel op de drumkit opnemen — en zelfs het songafspelen van het instrument — met MIDI-sequencersoftware op uw computer. U kunt ook de interne toongenerator van de DTXTREME IIs bespelen via een MIDI-sequence vanaf de computer, of het spel op het instrument registreren als een DTXTREME IIs song.



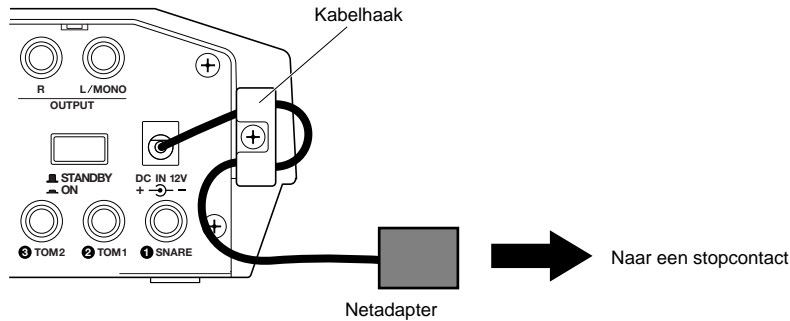
De MIDI-poorten bieden overdracht van MIDI-events in één richting. Gebruik MIDI OUT om een externe geluidsmodule te bespelen via een drumkit of song van de DTXTREME IIs. Gebruik MIDI IN om de interne toongenerator vanaf een extern apparaat te besturen. U kunt MIDI THRU gebruiken om een extra externe geluidsmodule aan te sluiten, waarbij deze bestuurd wordt via een MIDI-besturingsapparaat dat MIDI IN is aangesloten. Als u een externe geluidsmodule en de DTXTREME IIs met een externe besturing wilt delen, sluit dan de besturing op MIDI IN aan, de module op MIDI OUT, en gebruik de MIDI-merge-functie (blz. 79).

OPM. U kunt de USB- en MIDI-poorten niet tegelijkertijd gebruiken. Als u een USB-kabel op de DTXTREME IIs aansluit, worden de MIDI-poorten automatisch uitgeschakeld. Als u tegelijkertijd MIDI- en USB-aansluitingen maakt, zullen externe apparaten die op de MIDI-poorten zijn aangesloten niet functioneren. Als u echter om een bepaalde reden een tijdelijk USB-aansluiting op een computer wilt maken, kunt u de MIDI-apparaten aangesloten laten op de DTXTREME IIs, aangezien de USB-aansluiting geen enkele invloed heeft of schade toebrengt aan de MIDI-apparaten.

Spanningsvoorziening

Aansluiten op een spanningsbron

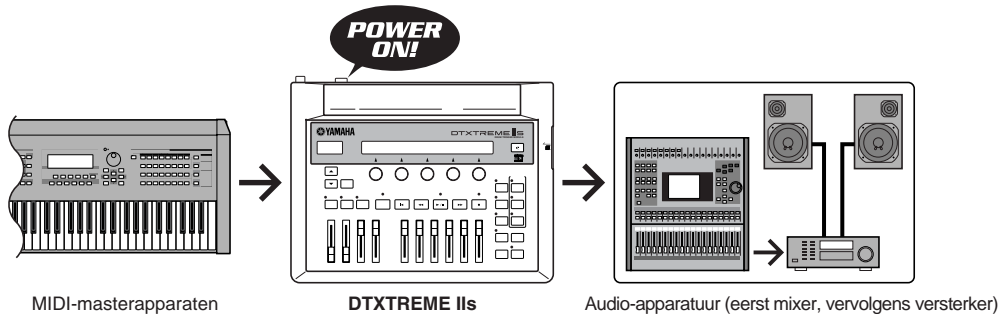
Zorg ervoor dat de schakelaar STANDBY/ON in de stand STANDBY staat. Sluit de netadapter aan op de aansluiting DC IN op het achterpaneel van de DTXTREME IIs. Zet het adaptersnoer vast achter de kabelhaak en let erop dat de adapterplug niet los gaat. Sluit de adapter aan op een stopcontact.



Gebruik altijd de bijgeleverde netadapter (PA-5C of PA-5D). Gebruik van een andere netadapter dan het aangegeven type kan defecten of beschadiging van de DTXTREME IIs veroorzaken. Haal ook de netadapter uit het stopcontact als de DTXTREME IIs gedurende een langere tijd niet gebruikt wordt.

Aanzetvolgorde

Nadat u alle nodige aansluitingen heeft gemaakt (trigger, audio, MIDI), zet u alle volumeregelaars van de DTXTREME IIs en andere audioapparatuur dicht. Zet uw systeem aan in de volgorde die ook de audio aflegt (eerste de mixer, vervolgens de versterker of versterkte luidsprekers).



De DTXTREME IIs geeft een opstartscherm weer en toont vervolgens het scherm van de speelmodus. U kunt nu beginnen te spelen.

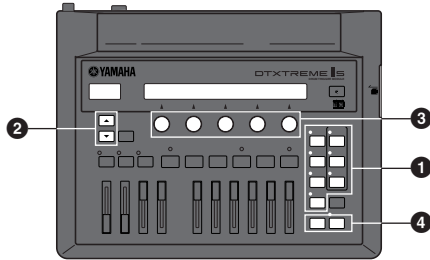
```
KIT=P1  SONG=P1  TEMPO  BEAT  CLICK  
Kit name Songname J=107  4/4  J
```

Als u klaar bent, bekijk dan de volgende bladzijde voor gedetailleerde uitleg over hoe het DTXTREME IIs-systeem te gebruiken.

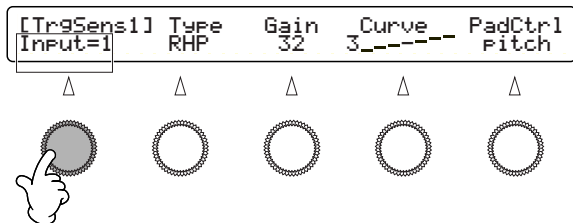
OPM. Als u uw systeem uitzet, zet dan eerst alle volumeregelaars van de audioapparatuur dicht, en zet vervolgens de apparaten uit in de tegengestelde richting dan het audiosignaal aflegt.

Basisbediening

Alle DTXTREME IIs handelingen worden geregeld via de verscheidene paneelregelaars en de twee displays. In dit gedeelte leggen we uit hoe deze regelaars te gebruiken.



- 1 De DTXTREME IIs heeft zeven functiemodi. U kunt elke modus selecteren door gewoon op de corresponderende modusknop te drukken. Een indicatielampje geeft aan in welke modus u momenteel werkt. Als u het apparaat aanzet of één van de andere zes modi verlaat, zal de DTXTREME IIs naar de speelmodus gaan en de indicator PLAY zal oplichten (u kunt deze basismodus niet verlaten).
- 2 Gebruik de paginaknoppen (▲/▼) om tussen de beschikbare instelpagina's (LCD-schermen) te schakelen.
- 3 Er zijn vijf knoppen onder de LCD-display. Elke knop komt overeen met de parameter die er boven in het LCD-scherm wordt getoond en kan worden gebruikt om de waarde in te stellen. Om snel door de beschikbare waarden te gaan of te springen, houdt u de knop SHIFT ingedrukt terwijl u aan de betreffende knop draait. Als u een drumkit bewerkt en u wilt dezelfde parameter voor verschillende doelen (triggeringangen 1 t/m 16, enz.) instellen, kunt u de meest linkse knop gebruiken om van doel te veranderen, zonder het scherm te veranderen waarin u aan het werk bent.



- 4 Als u in een bepaalde pagina werkt of een bepaalde handeling uitvoert, en de indicator ENTER/YES knippert, is dit een vraag die u met ja (YES) of nee (NO) moet beantwoorden. Druk gewoon op de knop ENTER/YES om de handeling uit te voeren of druk op de knop EXIT/NO om het te annuleren. Drukken op de knop STORE om de bewerkte gegevens op te slaan zorgt er ook voor dat de indicator ENTER/YES gaat knipperen. In dit geval drukt u op de knop ENTER/YES om de data op te slaan of op de knop EXIT/NO om de opslaghandeling te annuleren.

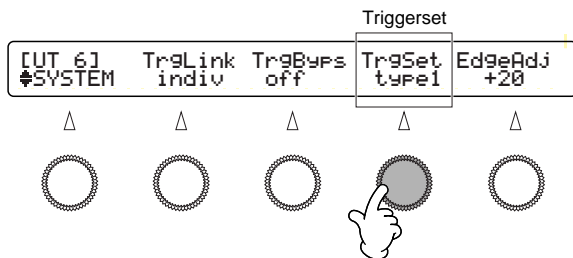
OPM. Aangezien de meeste instellingen automatisch in het geheugen van de DTXTREME IIs worden opgeslagen, hoeft u de opslaghandeling niet uit te voeren, tenzij erom gevraagd wordt.

In principe is dit alles wat u moet weten om aan de slag te kunnen en uw DTXTREME IIs te bespelen. Elke cruciale handelingen wordt vooraf gegaan door een bevestigingsdisplay waardoor u de handeling desgewenst kunt annuleren. U moet echter eerst een zeer belangrijke instelling afronden, voordat u de DTXTREME IIs daadwerkelijk kunt gaan bespelen. Hier is een kans om enkele van de dingen die u net heeft geleerd in praktijk te brengen...

Triggeringen aanpassen aan aangesloten pads

Aangezien elke drumpad zijn eigen karakteristieken heeft, is het nodig de triggeringen juist in te stellen om de aangesloten pads optimaal te kunnen gebruiken. De DTXTREME IIs beschikt over zes verschillende triggersets voor veel voorkomende padcombinaties. Selecteer de set die het best bij uw drumkit past.

1. Druk op de knop UTILITY. Druk vervolgens verscheidene keren op de knop (▲) totdat de pagina [UT6] SYSTEM TRIGGER verschijnt.
2. Selecteer een triggerset (TrgSet) uit de zes presets. Als u de DTXTREME IIs met een aanbevolen padset heeft aangeschaft, zal een van de zes presets (type1 t/m type6) perfect bij uw set passen.



Triggerings-aansluiting	Triggerinstelling						
	Type1	Type2	Type3	Type4	Type5	Type6	
SNARE	1	TP 120SD	TP 120SD	elke RHP	elke RHP	TP 65S	elke TP
TOM1	2	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
TOM2	3	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
TOM3	4	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
TOM4	5	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	elke PCY	elke PCY	elke PCY
CRASH1	7	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY
HI-HAT	8	RHH 130	RHH 130	RHH 130	elke TP	elke TP	elke TP
KICK	9	elke KP	elke KP	KP 120	KP 120	elke KP	elke KP
(gereserveerd)	10	elke KP	elke KP	KP 120	KP 120	elke KP	elke KP
CRASH2	11	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY
(gereserveerd)	12	elke TP					
(gereserveerd)	13	elke PCY					
(gereserveerd)	14	elke TP					
(gereserveerd)	15	elke TP					
(gereserveerd)	16	elke TP					

OPM. Pads met de opmerking 'Elke' zullen niet altijd alle geluiden produceren die beschikbaar zijn. Voor meer informatie, raadpleeg 'Triggeraansluitingen' (blz. 16).

3. Als u klaar bent met de instelling, drukt u op de knop EXIT/NO en keert u terug naar de speelmodus.

Nu bent u klaar om aan de slag te gaan met het spelen op de DTXTREME IIs-drumkit. Ga naar de sectie Play om enkele performancefuncties van de DTXTREME IIs te leren

OPM. Presettriggersets (type1 t/m type6) worden gebruikt voor de presetkits (P1 t/m P90). Als u één van de userkits (U1 t/m U40 of C1 t/m C99) speelt, gebruik dan uw eigen triggerinstelling die u kopieert van een preset of van de grond af opbouwt. Voor details, raadpleeg triggerinstellingen (blz. 36).

Sectie Play (spelen)

De DTXTREME IIs start voor het gemak altijd op in de modus PLAY (speelmodus) bij het aanzetten. In de speelmodus kunt u aan de slag en de DTXTREME IIs bespelen — selecteer gewoon een drumkit en song om te spelen (of om te bewerken in andere modi). Ook andere aan performance gerelateerde functies zijn in de speelmodus toegankelijk.

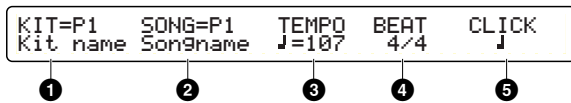
U kunt elke drumkit bespelen die u kiest uit 90 presetkits (P1 t/m P90) en 40 userkits (U1 t/m U40) die u kunt creëren en opslaan in het geheugen van de DTXTREME IIS. U kunt ook een algemene songs selecteren uit een verscheidenheid aan presetongs (songnummers die beginnen met P, Q en R) en 32 usersongs die kunnen worden opgenomen in het geheugen van de DTXTREME IIs (blz. 60). Door een optionele geheugenkaart te gebruiken om uw userkits (C1 t/m C99) op te slaan, heeft u een nagenoeg onbeperkt aantal drumkits tot uw beschikking. Gebruik elke gewenste combinatie van een drumkit en een song voor oefenen, jamsessies, enz. U kunt zelfs een complexe drumsolo creëren door het afspelen van tot vier songs te regelen via de pads (zie padsong, blz. 25).

In dit gedeelte maakt u kennis met enkele functies van de speelmodus, zoals:

- Basisitems
- Afspeelregelaars
 - Klikafspelen
 - Songafspelen
 - Schuifregelaars
- Taptempo
- Groove check
- Chain (keten)

Basisitems

Via dit standaardscherm kunt u parameters selecteren en instellen, zoals drumkit, song, tempo, maat en kliktel. Deze parameters kunnen vrijelijk worden gewijzigd tijdens het spelen van de drumkit, klik of song.



1 KIT

Selecteert een drumkit. De naam en het nummer van de drumkit worden weergegeven. P1 t/m P90 zijn presetkits, en U1 t/m U40 zijn userkits. C1 t/m C99 zijn userkits die op geheugenkaart zijn opgeslagen. (Deze zijn alleen beschikbaar als er een geschikte kaart in de kaartsleuf is geplaatst en anders wordt er 'No Card' (geen kaart) voor deze nummers aangegeven.)

❑ **Instellingen:** P1-P90, U1-U40, C1-C99

2 SONG

Selecteert de gewenste algemene song voor spelen met de huidige drumkit. De naam en het nummer van de song worden weergegeven. Songnummers die met de letters P, Q of R beginnen zijn presetongs. P-songs zijn demo's, Q-songs zijn geschikt voor oefenen, R-songs zijn geschikt als padsongs en U1 t/m U32 zijn usersongs. C1 t/m C99 zijn usersongs die op geheugenkaart zijn opgeslagen. (Deze zijn alleen beschikbaar als er een geschikte kaart in de kaartsleuf is geplaatst en anders wordt er 'No Card' (geen kaart) voor deze nummers aangegeven.)

❑ **Instellingen:** Preset- of Usersong

3 TEMPO

Stelt het afspeltempo van de song of klik in.

❑ **Instellingen:** 30-300

OPM. TEMPO kan niet worden aangepast als er '♪=ext' wordt weergegeven, of met andere woorden als de DTXEXTREME II's wordt gesynchroniseerd met een externe klok (blz. 82).

OPM. Aangezien alle songs informatie over het afspeltempo bevatten, kan uw tempo-instelling worden overschreven als u een song start of selecteert of als u de afspelpositie van de song terugzet naar het begin. Als u het handig vindt, kunt u instellen dat u het songeigen tempo wilt negeren, waardoor het hier ingestelde tempo prioriteit krijgt (blz. 82).

4 BEAT

Stelt de maatsoort van de song of klik in.

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

OPM. Als uw telinstelling (beat) verschilt van die van de songeigen instelling, zal de klicktelling die bij CLICK 5 is aangegeven niet overeenkomen met elke eerste tel van de maat. Dit is geen fout, maar een handige techniek voor het tellen bij een moeilijke frase door bijvoorbeeld een 3/8-telling te gebruiken als inleiding bij een 4/4 song. De kliktel en maat zullen weer synchroniseren als u de afspelpositie terugzet naar het begin van de song of als de songeigen telinstelling tijdens het afspelen wordt veranderd.

5 CLICK

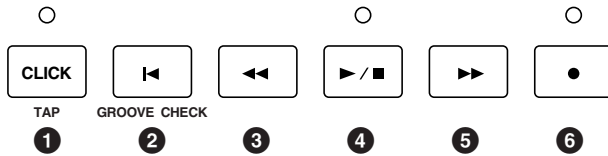
Stelt de tel van de metronoom in (kliktel).

❑ **Instellingen: Bij een BEAT-instelling 4 3/8, 6/8, 9/8, 12/8, 15/8:** Gepunteerde kwartnoot, achtste noot, zestiende noot
Bij andere BEAT-instellingen 4 : Kwartnoot, kwartentriool, achtste noot, achtstentriool, zestiende noot, zestiendentriool

OPM. U kunt de klikklank bepalen en zijn uitgangsaansluiting (blz. 81).

Afspeelregelaars

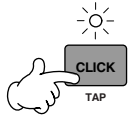
Gebruik de transportbediening voor het afspelen van de song of klik.



Klikafspelen

U kunt het metronoomklikgeluid solo of synchroon met de huidige song afspelen.

1. Druk op de knop **CLICK** ① om het klikafspelen in het huidige tempo te starten. De klicaanduiding zal ook in dit tempo knipperen.



2. Druk nogmaals op de knop **CLICK** om de metronoomklik te stoppen.

OPM. Als u op de knop **CLICK** drukt tijdens songafspelen, zal de klik in de maat met de song klinken. Als u het songafspelen start terwijl de klik speelt, zal de klik synchroon met het songafspelen beginnen.

Songafspelen

Naast de basis start/stopbediening van de song, kunt u met de DTXEXTREME IIs regelen hoe de song wordt gespeeld, welke part wordt gespeeld, enzovoort.

Transportbesturing

1. Druk op de start/stop-knop ④ om het afspelen van de huidige song te starten. De start/stop-indicator zal ook oplichten.
2. Druk nogmaals op de start/stop-knop om het songafspelen te stoppen. De start/stop-indicator zal uitgaan. Als u nogmaals op de start/stop-knop drukt, zal het afspelen worden voortgezet vanaf het punt waar gestopt werd.

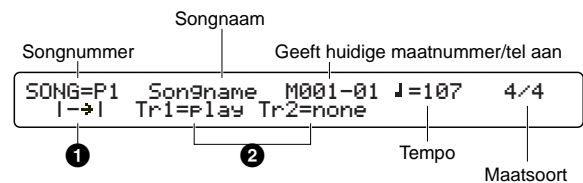
Terwijl de song stilstaat, kunt u volgende transportbedieningsknoppen gebruiken om het afspeelpunt te verplaatsen:

- 2 **Terugzetten** — naar het begin van de song.
- 3 **Terugspoelen** — naar de eerste tel van de voorgaande maat.
- 4 **Vooruitspoelen** — naar de eerste tel van de volgende maat.

OPM. U kunt de opnameknop ⑥ gebruiken als u het opnemen van een usersong start (blz. 60).

Songinstellingen

Voor bepaalde songinstellingen kunt u naar de songinsteldisplay schakelen door vanaf de standaarddisplay op de paginaknop te drukken (▼). Hier kunt u aangeven hoe u elk van de tracks wilt afspelen en kunt u andere songgerelateerde informatie bekijken.



OPM. Songgerelateerde informatie wordt in de bovenste rij van de display aangegeven. Tempo- en telinstellingen maken onderdeel uit van de song. U kunt ze tijdelijk veranderen via het standaardscherm.

① Afspeelmethode

Bepaalt hoe de song wordt afgespeeld. Bij normaal afspelen speelt de song van het begin tot het eind en stopt automatisch. Bij herhaald afspelen speelt de song herhaaldelijk van het begin tot het eind totdat u de song handmatig stopt.

Instellingen: |→| (normaal afspelen), |↺| (herhaald afspelen)

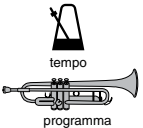



② TRACK 1 & TRACK 2

Bepaalt of bepaalde sporen van de song worden afgespeeld of gedempt. Als een track is leeg wordt er 'none' (niets) weergegeven en kan de instelling niet worden gewijzigd.

Instellingen: play, mute

Over songs

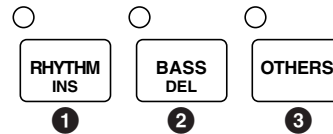
Een song bestaat uit twee sequencetracks (Track 1 en 2) en headerdata. De headerdata aan het begin van de song bevatten algemene informatie over de song, zoals tempo en maatsoort, alsook programmawijzigings- en volume-data voor elk MIDI-kanaal. De data worden automatisch geladen als u een song selecteert. Elke sequencetrack kan spelinformatie voor MIDI-kanaal 1 t/m 16 bevatten, net als bij conventionele MIDI-sequencers. Als het afspelen van een song wordt gestart, worden deze data naar de ingebouwde toongenerator gestuurd, voor de geluiden die moeten worden teruggespeeld.

	Headerdata	Data (MIDI-kanalen 1 t/m 16)
TR1 (Track 1)	 tempo programma enz...	
TR2 (Track 2)		

Elke song kan als algemene song of als padsong worden afgespeeld. Een algemene song is een song die in het standaard scherm wordt geselecteerd en wordt afgespeeld met de transportbesturingsknoppen. Een padsong is een song die aan een triggeringang is toegewezen en die gestart of gestopt wordt als u op een pad slaat die speciaal voor die besturing is ingesteld. Elke drumkit kan padsongs bevatten als deel van het geluidsprogramma (blz. 40), en enkele presetkits zijn van padsongs voorzien. Aangezien de DTXXTREME IIs één algemene song en tot vier padsongs per keer kan afspelen, kunt u een gitaarfrase of een akkoord met brasshit spelen door op pads te slaat terwijl u de drumkit samen met de algemene song bespeelt.

Af speel parts

Via partselectieknoppen kunt u het afspelen van een bepaalde part (MIDI-kanaal) in de song in- of uitschakelen. U zou bijvoorbeeld de ritmepart kunnen dempen, zodat u het ritme zelf via de pads kunt spelen, of u kunt meespelen terwijl alleen de baspartij klinkt, of u kunt jammen met een echte bassist en alleen alle andere begeleidingsparts laten klinken. Indicators voor de volgende knoppen laten zien dat de corresponderende part aan- (verlicht) of uitgeschakeld (onverlicht) is. De part wordt elke keer als u op de corresponderende knop drukt beurtelings in- en uitgeschakeld.



1 Knop RHYTHM/INS

Schakelt het afspelen van de ritmepart (MIDI-kanaal 10) in track 1 van de song aan of uit. Het heeft geen effect op de ritmepart in track 2.

2 Knop BASS/DEL

Schakelt het afspelen van de baspart (MIDI-kanaal 3) in de song aan of uit.

3 Knop OTHERS

Schakelt het afspelen van andere parts dan de ritme- en baspart aan of uit.

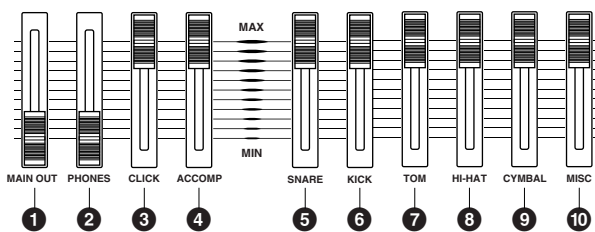
OPM. De DTXXTREME IIs gebruikt MIDI-kanaal 10 voor de ritmepart, kanaal 3 voor de baspart en de rest (kanalen 1, 2, 4 t/m 9, 11 t/m 16) voor andere parts. Als de partselectieknoppen worden gebruikt om de parts uit te schakelen, worden de speeldata van de corresponderende MIDI-kanalen (waaronder data van de MIDI IN- of USB-poort) niet naar de ingebouwde toongenerator gestuurd.

Schuifregelaars

DTXTREME II's heeft een eenvoudige maar krachtige mixer ingebouwd. Er zijn tien schuiven op het bedieningspaneel voor het aanpassen van de volumebalans, het reverbeffect en de niveaus van de afzonderlijke uitgangen.

De volumebalans aanpassen

Met de volgende schuiven kunt u de volumebalans tussen ritme-instrumenten in de drumkit regelen, en de volumebalans tussen de drumkit, begeleiding en klikgeluiden. U kunt ook het uitgangsvolume van de stereogemixte geluiden onafhankelijk voor de uitgangsaansluitingen en de hoofdtelefoon aanpassen.



1 Schuif MAIN OUT

Past het uitgangsvolume van de stereogemixte geluiden aan voor de aansluitingen OUTPUT (L/MONO & R) en DIGITAL OUT.

2 Schuif PHONES

Past het uitgangsvolume van de stereogemixte geluiden aan voor de aansluiting PHONES. Het identieke stereosignaal kan afzonderlijk worden aangepast via de schuif MAIN OUT.

3 Schuif CLICK

Past het uitgangsvolume van de klikgeluiden aan voor de aangegeven uitgangsaansluiting (blz. 81).

4 Schuif ACCOMP

Past het uitgangsvolume van de begeleidingsparts (andere dan MIDI-kanaal 10) in de song aan. Hierdoor kunt u de volumebalans tussen de drumkit en begeleidingsparts aanpassen als u de drumkit bespeelt bij het songafspelen.

5 Schuif SNARE

Past het uitgangsvolume van de snaredrum aan.

6 Schuif KICK

Past het uitgangsvolume van de basdrum aan.

7 Schuif TOM

Past het uitgangsvolume van de toms aan.

8 Schuif HI-HAT

Past het uitgangsvolume van de hihatbekkens aan.

9 Schuif CYMBAL

Past het uitgangsvolume van andere bekkens (ride, crash, enz.) aan.

10 Schuif MISC

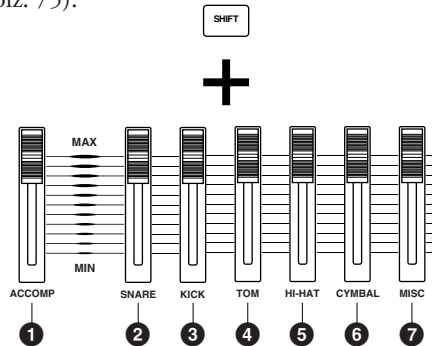
Past het uitgangsvolume van de andere dan hierboven vermelde ritme geluiden aan

OPM. Elke schuifregelaar op het bedieningspaneel werkt als de fader op een mixer.

U kunt specifiek het volume van elke begeleidingspart als songdata aanpassen (blz. 72), en het volume van elk drum- of percussiegeluid als drumvoicedata (blz. 49). U kunt de schuiven ACCOMP en MISC vervolgens gebruiken om het totaalvolume voor de rest van de parts aan te passen, terwijl de volumebalans die in de song en drumkit zijn aangegeven wordt gehandhaafd.

Het reverbeffect aanpassen

U kunt de hoeveelheid reverb (systeemeffect) die op een ritme-instrument wordt toegepast, regelen door de overeenkomstige volumeschuif te bewegen terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt. De betreffende schuiven moeten van te voren juist zijn ingesteld zijn om de reverb te kunnen regelen (blz. 75).



1 Knop SHIFT + schuif ACCOMP/REVERB

Past het masterretourniveau van het reverbeffect aan.

2 Knop SHIFT + schuif SNARE

Past het reverbzndniveau van de snaredrum aan.

3 Knop SHIFT + schuif KICK

Past het reverbzndniveau van de basdrum aan.

4 Knop SHIFT + schuif TOM

Past het reverbzndniveau van de toms aan.

5 Knop SHIFT + schuif HI-HAT

Past het reverbzndniveau van de hihatbekkens aan.

6 Knop SHIFT + schuif CYMBAL

Past het reverbzndniveau van de andere bekkens (ride, crash, enz.) aan.

7 Knop SHIFT + schuif MISC

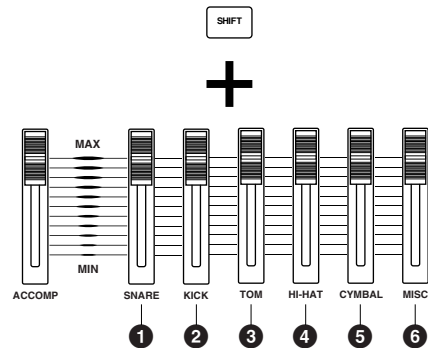
Past het reverbzndniveau van de andere ritmegeluiden dan de hierboven vermelde aan.

OPM. De verschillende instellingen hierboven zijn onderling afhankelijk; het kan zijn dat het veranderen van een instelling niet het verwachte effect heeft. Het kan bijvoorbeeld zijn dat er geen of weinig reverbgeluid is als er een te kleine waarde voor een van de instellingen van het reverbzndniveau van de drumvoice wordt ingesteld (blz. 53), of als het masterzend- of retourniveau naar de systeemreverb (blz. 57) te laag is ingesteld.

De individuele uitgangsniveaus aanpassen

U kunt het uitgangsniveau van de aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT (1/tm 6) regelen door de knop SHIFT ingedrukt te houden en de betreffende volumeschuif te bewegen. De betreffende schuiven moeten van te voren juist zijn ingesteld zijn om de individuele uitgangsniveaus te kunnen regelen (blz. 53).

OPM. Drumluiden die naar de individuele uitgangen zijn gerout, maken geen deel uit van de stereomix, en worden dus niet via een van de stereo-uitgangen (PHONES, OUTPUT L&R, DIGITAL OUT) uitgevoerd.



1 Knop SHIFT + schuif SNARE

Past het uitgangsvolume van INDIVIDUAL OUTPUT 1 aan.

2 Knop SHIFT + schuif KICK

Past het uitgangsvolume van INDIVIDUAL OUTPUT 2 aan.

3 Knop SHIFT + schuif TOM

Past het uitgangsvolume van INDIVIDUAL OUTPUT 3 aan.

4 Knop SHIFT + schuif HI-HAT

Past het uitgangsvolume van INDIVIDUAL OUTPUT 4 aan.

5 Knop SHIFT + schuif CYMBAL

Past het uitgangsvolume van INDIVIDUAL OUTPUT 5 aan.

6 Knop SHIFT + schuif MISC

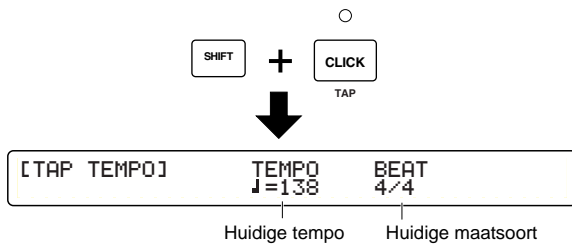
Past het uitgangsvolume van INDIVIDUAL OUTPUT 6 aan.

OPM. Aangezien elk druminstrument vrijelijk aan elke uitgang kan worden toegewezen (blz. 75), kunt u het masteruitgangsniveau voor meerdere instrumenten met een enkele schuif regelen. De schuif CYMBAL kan bijvoorbeeld de masterschuif worden voor alle bekkens, inclusief de hihats, of alleen voor de snaredrum, afhankelijk van de uitganginstelling.

Eigenschap Tap Tempo

Met deze handige functie kunt u het tempo instellen door de tellen op een pad of met de afluisterknop in te tikken. Dit is vooral handig als u het tempo op 'gevoel' in wilt stellen tijdens het song- of klikafspelen.

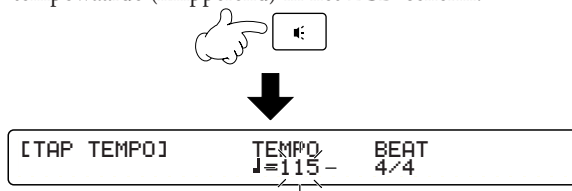
1. Open het scherm Tap Tempo door op de knop TAP (CLICK) te drukken terwijl u de knop SHIFT ingedrukt houdt. Tijdens het gebruik van de taptempofunctie wordt de huidige tempowaarde in de LED-display aangegeven.



2. Gebruik de knop onder de parameter BEAT om de maatsoort van een maat in te stellen. Het tempo zal voor één maat van de hier aangegeven maatsoort worden gedetecteerd.

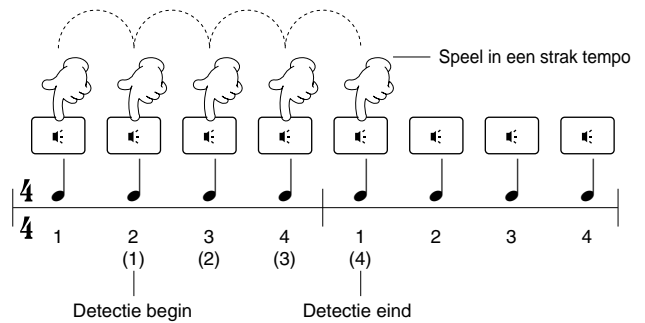
□ **Instellingen:** 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

3. Stel de beat vast door gedurende een maat in een regelmatig tempo op de pad te slaan of op de afluisterknop te drukken. Als u een tempo voor een 4/4-maat instelt, sla dan vijf keer op de pad, op de eerste t/m vierde tel van de maat en de eerste tel van de volgende maat. Net zo geldt, sla vier keer voor een 3/4-maat, op de eerste tot en met de derde tel van de eerste maat en de eerste tel van de volgende maat. Het tempo wordt gedetecteerd aan de hand van de timing waarmee u op de pad slaat, en wordt aangegeven in de LED-display en als tempowaarde (knipperend) in het LCD-scherm.



□ **Herkende tempobereik:** 30-300

Tempodetectie vindt plaats tussen elke afzonderlijke tel tot aan de eerste tel van de volgende maat. Op deze manier wordt, als u doorgaat met slaan, het tempo bepaald op elke eerste tel van de maat in de tweede ronde, en zo verder.



OPM. Als u gedurende een bepaalde tijd niet op de pad slaat, wordt de tempotelling gereset. Begin in dit geval weer overnieuw (sla 5 keer voor een 4/4-maat).

4. Druk op de knop ENTER/YES om het berekende tempo toe te passen. De tempowaarde stopt met knipperen en blijft verlicht.
5. Herhaal de stappen 2 t/m 4 als u de tempodetectie wilt herhalen.
6. Druk op de knop EXIT/NO om de tempo-instelling te beëindigen en terug te gaan naar de speelmodusdisplay.

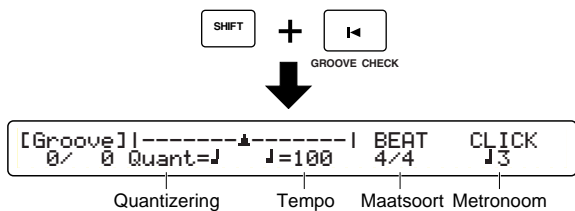
OPM. De functie Taptempo kan niet worden gebruikt tijdens opnemen of bij klaar-voor-opname.

Eigenschap Groove Check

Als u op de drumkit speelt of op de afluisterknop tikt samen met een song of klik, kunt u controleren hoe ver u er met uw timing naast zit. Geef de lengte van de noot aan — dit wordt als basis gebruikt voor het meten van de nauwkeurigheid van de timing van uw spel, tot op een resolutie van 1/96 van een kwartnoot.

OPM. De functie Groove Check werkt alleen tijdens het afspeken van de song of klik.

1. Open de display Groove Check door de knop GROOVE CHECK (Reset) in te drukken, terwijl u de knop SHIFT ingedrukt houdt.

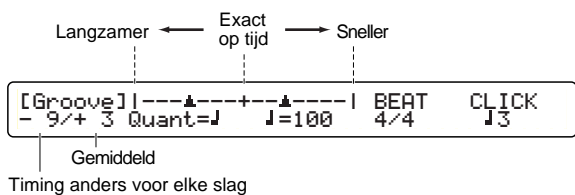


2. Stel de gewenste quantizeerresolutie in (uitgedrukt in nootlengte) als basis voor de timing van de Groove Check. De mogelijke instellingen zijn gelijk aan die van de klicktel (blz. 23).

OPM. U kunt de nauwkeurigheid controleren van uw frase met gecompliceerde onderverdelingen, door een andere nootlengte in te stellen dan bij de klicktel.

3. Stel indien nodig de waarden voor TEMPO, BEAT en CLICK in in de standaarddisplay (blz. 23).

4. Bespeel de drumkit of tik op de afluisterknop in de maat met het songafspelen of met de klicktelling. De afwijking van de timing voor elke slag wordt zowel grafisch als met een numerieke waarde aangegeven.



Afwijking van de timing voor elke slag: De afwijking in de nauwkeurigheid van de timing wordt elke keer als u op een pad of drum slaat, als een getal in de display aangegeven in het bereik van -48 tot +48 (langzamer tot sneller). Een negatieve waarde betekent dat u langzamer speelt dan het songtempo, en een positieve waarde betekent dat u sneller speelt. De waarde nul betekent dat u exact op tijd speelt. Dit is handig om te meten hoe strak de timing van een bepaald instrument is, zoals van de snaredrum of basdrum.

Gemiddeld: De afwijking van de nauwkeurigheid van de timing wordt als een gemiddelde gemeten en weergegeven als een getal in het bereik van -48 naar +48 (langzamer naar sneller). Een negatieve waarde betekent dat u langzamer speelt dan het songtempo, en een positieve waarde betekent dat u sneller speelt. De waarde nul betekent dat u exact op tijd speelt. Dit is handig voor het controleren van hoe strak uw drummen in het algemeen is.

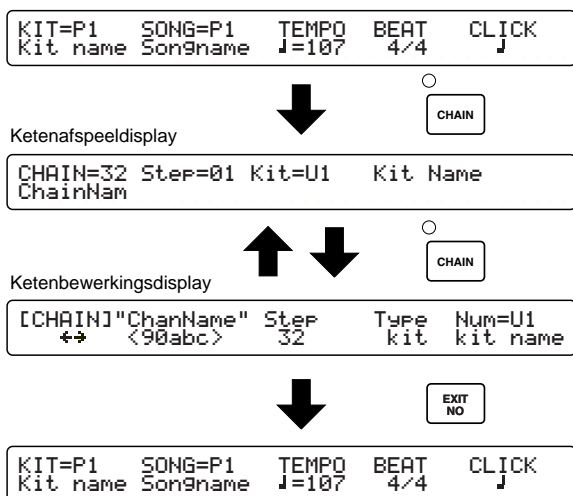
5. Druk op de knop EXIT/NO om Groove Checking te beëindigen en terug te gaan naar de speelmodusdisplay.

Eigenschap Chain (keten)

Een keten (chain) is een serie drumkits en songs die in de volgorde die u wenst zijn gerangschikt. U kunt bijvoorbeeld verschillende drumkits rangschikken zodat u ze in een bepaalde volgorde kunt oproepen — om bijvoorbeeld overeen te komen met de sets die nodig zijn bij een live-optreden of voor gebruik bij een reeks oefensongs, gerangschikt op moeilijkheidsgraad. De DTXTREME IIs kan tot 32 ketens onthouden voor onmiddellijk terugroepen op het moment dat u wilt.

De ketendisplay omschakelen

Als u op de knop CHAIN drukt verschijnt eerst de display Chain Play (ketenafspelen), waardoor u bestaande ketens kunt afspelen. Nogmaals op de knop CHAIN drukken roept de display Chain Edit (ketenbewerking) op, van waaruit u nieuwe ketens kunt maken of bestaande ketens kunt bewerken. Drukken op de knop CHAIN schakelt tussen deze twee displays. Als u klaar bent met deze eigenschap drukt u gewoon op de knop EXIT/NO om terug te keren naar de standaarddisplay.



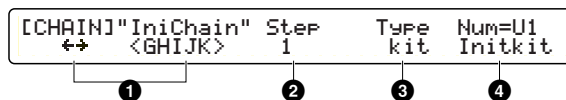
Een keten maken of bewerken

De eerste stap bij het gebruik van ketens is er een te maken. U kunt op elk willekeurig moment een bestaande keten bewerken. Als u een keten heeft gemaakt of bewerkt, moet u deze opslaan VOORDAT u met een andere keten gaat werken.

OPM. Selecteer van te voren een doelketen in de display Chain Play (ketenafspelen) (blz. 32).

Ketenbewerkingsscherm

Hier u kunt drumkits of songs één voor één in volgorde zetten in de stappen van een chain (keten). Een keten kan tot 32 stappen bevatten, en u kunt ketens aan elkaar koppelen als u een keten wilt die langer is dan 32 stappen of een keten met een loop die een bepaalde serie herhaalt.



1 Keten een naam geven

Voer de gewenste naam voor de huidige keten in met maximaal acht lettertekens. Gebruik de meest linkse knop om de invoerpositie (cursor) voor elk letterteken te verplaatsen. Gebruik vervolgens de tweede knop van links om op die positie een letterteken in te voeren. Herhaal deze stap om de volledige ketennaam aan te geven (maximaal acht lettertekens).

Beschikbare lettertekens:

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

2 Step (stap)

Selecteer een stapnummer (1 - 32) om een drumkit of song aan toe te wijzen. U kunt tot 32 stappen instellen voor een keten.

3 Type

Geef aan wat u aan de momenteel geselecteerde stap (in stap 2 hiervoor) wilt toewijzen. Beschikbare instellingen zijn drumkit (kit), song (song), een koppeling naar een andere keten (jump (= sprong)) en een eindmarkering (END).

□ **Instellingen:** song, kit, jump, END

OPM. Als u een keten maakt met onderweg een springpunt naar de laatste stap, zullen de stappen na het springpunt niet worden afgespeeld.

OPM. Als u geen springpunt of END in de keten programmeert, zal er tot en met stap 32 worden afgespeeld. Om een keten effectief te gebruiken programmeert u een END of een sprong in de laatste stap.

4 Num=

Geef het item aan overeenkomstig het hierboven ingestelde Type 3. selecteer een drumkit voor een kit, een song voor een song of een bestemmingsketen voor jump. U ziet het nummer in de bovenste regel en de naam in de onderste regel. Als u de huidige keten als bestemming selecteert, heeft u een geloopte keten. Bij END hoeft u niets in te stellen, aangezien de display '---' (geen instelling) aangeeft.

□ **Instellingen:** Als Type 3 is ingesteld op song: preset- of usersong
Als Type 3 is ingesteld op kit: preset- of userkit
Als Type 3 is ingesteld op jump: 1 ~ 32 (keten)

OPM. Als u een drumkit of song op de geheugenkaart selecteert (C1-C99), is de geheugenkaart met de betreffende drumkit of song nodig voor het correct afspelen van de keten. Anders zal er 'No Card' (geen kaart) in de display worden getoond.

Procedure

Maak of bewerk een keten en houd daarbij rekening met de uitleg hiervoor betreffende elke van de items in het bewerkingsscherm.

OPM. In het ketenbewerkingsscherm verschijnt een punt in de LED-display. Dit betekent dat u de keten heeft bewerkt, maar nog niet heeft opgeslagen. Als u tijdens het bewerken overschakelt naar de ketenafspeeldisplay en een andere keten selecteert, gaan uw bewerkingen verloren (de LED-punt zal uitgaan). Zorg ervoor dat u de nodige bewerkingen opslaat voordat u een andere keten selecteert.

1. Gebruik de twee linkerknoppen om de ketennaam aan te geven.
2. Gebruik de middelste knop om een stap te selecteren en gebruik de twee rechterknoppen om het type en nummer voor de stap in te stellen.
3. Geef andere stappen op dezelfde manier aan.
4. Druk op de knop STORE om deze keten op te slaan.

```
Store Current Chain to chain
                        10 My Chain
```

5. Gebruik de tweede knop van rechts om een ketennummer (1 t/m 32) te selecteren, waarop de huidige keten die u heeft gemaakt of bewerkt zal worden opgeslagen.
6. Druk op de knop ENTER/YES. Er verschijnt een bevestigingsbericht in de display.

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

7. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de opslag-handeling uit te voeren, of druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.
8. Als de keten succesvol is opgeslagen, geeft de display even 'Done' (gedaan) weer en wordt er teruggegaan naar de display Chain Play. Als de opslaghandeling met de knop EXIT/NO is geannuleerd, kunt u doorgaan met bewerken als u wilt.

Een keten afspelen

Om een keten af te spelen draait u gewoon aan de knop om elk van de stappen te selecteren. U kunt ook een stap selecteren terwijl u de drumkit bespeelt door het stapnummer te verhogen/verlagen met een pad (blz. 77) of een voetschakelaar (blz. 46).

Ketenafspeelscherm

Als u eenmaal een keten heeft gecreëerd, kunt u deze afspelen via de ketenafspeeldisplay.

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

1 CHAIN=

Selecteer de gewenste keten.

Instellingen: 1-32

2 Step=

Selecteer een stapnummer voor de huidige keten **1**, die de drumkit of song oproept die aan die stap is toegewezen (de naam en het nummer verschijnen rechts).

Kit=xxx xxx, Song=xxx xxx.

Instellingen 1-32 (afhankelijk van elke keten)

Procedure

Naast de paneelknop kunt u de toename- en afnamefunctie aan respectievelijk twee verschillende apparaten toewijzen — pads (blz. 77), voetschakelaars (blz. 46) of een combinatie van een pad en voetschakelaar, waardoor u elke stap in de keten zelfs tijdens het bespelen van de drumkit kunt selecteren.

1. Gebruik de meest linkse knop om de keten te selecteren die u wilt gebruiken.
2. Gebruik de tweede knop van links, een pad of voetschakelaar om een stap te selecteren en een drumkit of song op te roepen.
 - OPM.** Als de geselecteerde stap is een springpunt is, roept het de drumkit of song op die aan de eerste stap van de gekoppelde keten is toegewezen.
3. Bespeel de drumkit of speel de song af die is opgeroepen.
4. Selecteer desgewenst de volgende stap op dezelfde manier en roep een andere drumkit of song op voor bespelen of afspelen.

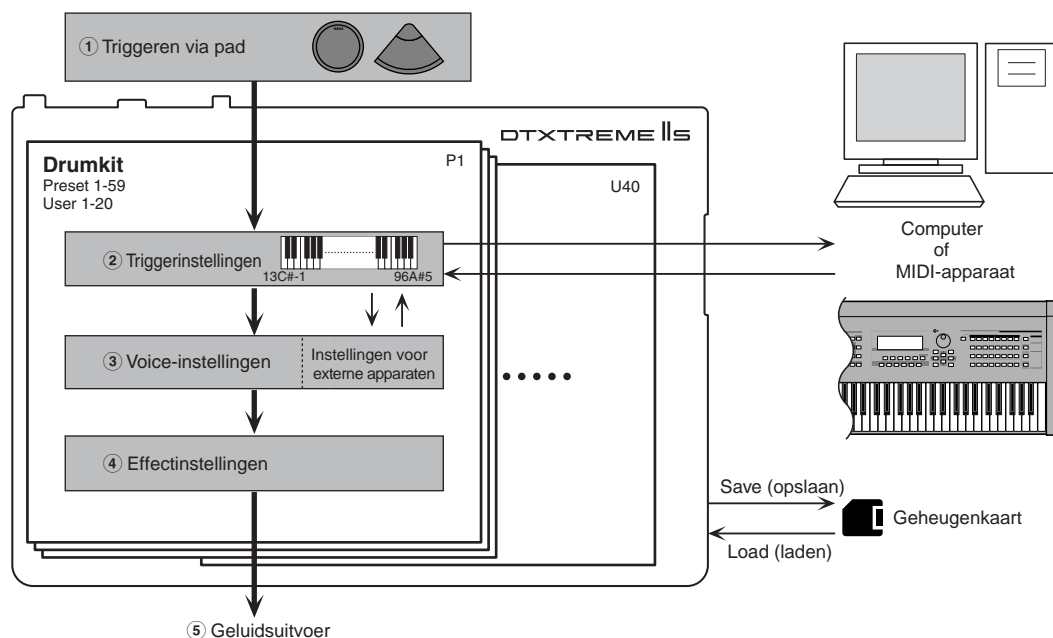
Sectie Edit (bewerken)

DTXTREME IIs als drumsysteem

Vanwege hun korte uitklinktijd en door het ontbreken van een gedefinieerde toonhoogte, zijn drum- en percussie-instrumenten ideaal voor elektronische muziek. Ritmemachines en samplers maken het makkelijk om daadwerkelijke instrumentgeluiden te gebruiken en de ritmes op authentieke, dynamische manieren samen te stellen. Het programmeren van drumgeluiden om op een realistische manier de natuurlijke energie, het gevoel, de groove en dynamiek van het origineel te reproduceren, is echter moeilijk. De musici vinden dat er niets boven het 'pounding out' van het ritme op een drumset gaat om de juiste kwaliteit aan 'comfortable randomness' te krijgen. Slaan en klinken, en herhaal dit om een ritme te creëren — dit in opzet eenvoudige proces geeft een heel menselijk resultaat. Ons onderzoek en onze ontwikkeling waren op dit punt gericht — een volledige nieuw samensmelting van akoestische en elektronische instrumenten. Het antwoord is de DTXTREME IIs. Door het omzetten van drummen naar triggersignalen, van wat een speler bedoelt weer te geven, en het koppelen aan MIDI, een industriestandaard voor elektronische muziekinstrumenten, stelt de DTXTREME IIs u in staat een creatieve op ritme gebaseerd muzikale uitvoering te geven die verder gaat dan wat u van traditionele akoestische drums kunt verwachten.

Van triggeringang tot geluidsuitvoer

Laten we, voordat we in het DTXTREME IIs-systeem duiken, eerst een blik werpen op zijn mechanisme, structuur en grondbeginselen.

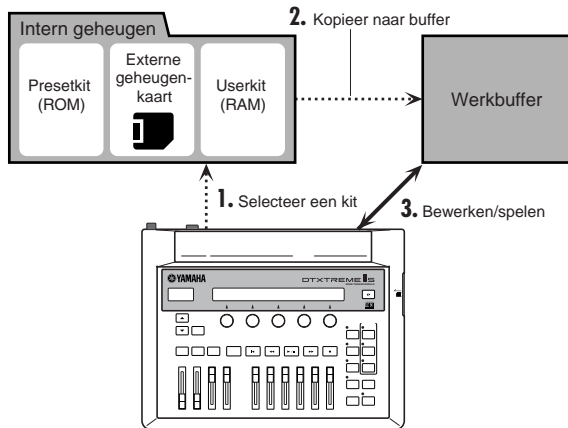


- ① Stuur triggersignalen naar de DTXTREME IIs door op de drumpads (of drums waaraan triggerpickups zijn bevestigd) te slaan, die zijn aangesloten op de triggeringangsaansluitingen 1 t/m 16 en de aansluitingen HI-HAT CONTROL en FOOT SW.
- ② Stel elke triggeringang goed in zodat de DTXTREME IIs de triggersignalen kan ontvangen, en wijs ook bepaalde functie aan elke triggeringang toe. U kunt songs (padsong) of nootnummers anders dan die van MIDI-kanaal 10 (ritme- en drumpart) toewijzen voor een verscheidenheid aan speelmogelijkheden.
- ③ Wijs een drumvoice toe aan elk nootnummer van MIDI-kanaal 10 (ritme- en drumpart) zodat u kunt een drumvoice kunt bespelen door op een drumpad te slaan. U kunt ook aangeven hoe elke drumvoice in de kit zal klinken (volume, pan, enz.). Desgewenst kunt u de MIDI-instellingen voor andere parts activeren als u de drumkit kiest.
- ④ Stel systeemeffecten in die op de volledige drumkit worden toegepast, en insertie-effecten die op bepaalde drumvoices worden toegepast.
- ⑤ Stuur drum- en andere klanken als audiosignalen, overeenkomstig de bovenstaande instellingen ② t/m ④ naar buiten.

De combinatie van de bovenstaande instellingen ② t/m ④ wordt een drumkit genoemd — net als op het paneel staat aangegeven, waar de drie knoppen TRIGGER, VOICE en EFFECT worden omlijnd als DRUMKIT. Als u op één van deze knoppen drukt, kunt u dat gedeelte van de huidige drumkit bewerken. Uw drumkits kunnen worden opgeslagen in tot 40 userkits (U1 t/m U40) in het geheugen van de DTXTREME IIs, of in de tot 99 userkits (C1 t/m C99) op een externe geheugenkaart.

Geheugen-, buffer- en opslaghandeling

Als u een drumkit bewerkt, is het noodzakelijk dat u de relatie tussen het opslaggeheugen en de werkbuffer kent. Elke keer als u een presetkit of userkit van het interne geheugen van de DTXTREME IIs of een externe geheugenkaart selecteert (recall), worden de drumkitdata naar de werkbuffer gekopieerd.



OPM. Dankzij de werkbuffer kunt zelfs een drumkit selecteren en bewerken als het een presetkit (alleen-lezen-data) is. Als u uw originele drumkit creëert, selecteer dan een bestaande preset- of userkit, bewerk deze en sla deze vervolgens op als een nieuwe userkit.

Drumkitdata in de buffer wordt voor alles gebruikt — voor uw spel en voor bewerking. Als u eenmaal data heeft bewerkt (data veranderen ten opzicht van de opgeslagen data), zal de meest rechtse punt in de LED-display oplichten.



OPM. De LED-display kan het huidige tempo aangeven (blz. 76).

Als u op dat moment een andere drumkit selecteert, zal de punt uit gaan. Dit betekent dat de data van de andere drumkit nieuw naar de werkbuffer wordt gekopieerd, waardoor de drumdata waarmee u bezig was worden overschreven. Als u wilt opslaan wat u aan het bewerken was, doe dat dan VOORDAT u een andere drumkit selecteert.

Om de huidige drumkitdata op te slaan voert u de opslaghandeling uit door op de knop STORE te drukken.

STORE



Store Current Drumkit to Kit
C001 Initkit

Als het bovenstaande scherm wordt weergegeven, selecteer dan het bestemmingskitnummer (U1 t/m U40 of C1 t/m C99) waar de huidige data worden opgeslagen. U hoeft geen nieuwe bestemming te selecteren als u een bestaande userkit bewerkt en deze wil overschrijven met de bewerkte data. Als u echter één van presetkits (P1 t/m P90) bewerkt en u wilt deze als een nieuwe drumkit opslaan, is het noodzakelijk dat u een userkitnummer in het interne geheugen (U1 t/m U40) of op de geheugenkaart (C1 t/m C99) aangeeft. Na het selecteren van de bestemming, drukt u op de knop ENTER/YES. Het volgende bevestigingsbericht verschijnt in de display.

ENTER
YES



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

OPM. Als u C1 t/m C99 selecteert terwijl er geen geheugenkaart in de kaart-sleuf is geplaatst, wordt er 'No Card' aangegeven en kan de opslaghandeling niet worden voortgezet. Plaats een juiste geheugenkaart (blz. 85) of sla de data op in het interne geheugen.

Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de opslaghandeling uit te voeren. Zodra de handeling is voltooid wordt er kort 'Done.' aangegeven. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. In beide gevallen zal de display terugkeren naar het standaard speelmodus-scherm. Merk op dat de punt in de LED-display uit gaat nadat de opslaghandeling is uitgevoerd.

U kunt de huidige drumkit op elk moment tijdens het bewerken opslaan. Sla uw bewerkingen regelmatig op — regelmatig bijwerken zorgt ervoor dat uw belangrijke data worden vastgehouden.

Triggerinstellingen

Druk op de knop TRIGGER op het bedieningspaneel, in het vakje DRUMKIT, om de triggerinstellingen te bewerken van de drumkit waar u mee werkt.

OPM. Triggerinstellingen zijn het belangrijkste gedeelte voor uw drumkit om de verscheidene voices goed te laten klinken. Kopieer, indien nodig, eerst bestaande triggerinstellingen (blz. 44) van een presetkit die lijkt op wat wilt, en bewerk deze dan vervolgens om er uw originele kit van te maken.



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

OPM. De eerste pagina die verschijnt (degene die het laatste was opgeroepen) kan anders zijn dan de hierboven getoonde display (blz. 76)

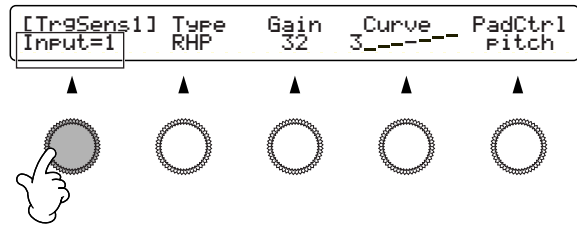
Bewerkingspagina's en basishandelingen

De triggerinstellingen zijn in de volgende zeventien pagina's beschikbaar, gerangschikt op doel en functie.

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

[FootCt11]	Func HiHat	Sens 16		
[FootCt12]	HHInput IN8	MIDI 10ch	Type Ctl 4	
[FootSw1]	Func HiHat	Velocity 111	MIDI 10ch	Type Ctl127
[FootSw2]OnValue	127	OffValue	127	
[COMMON1]	Volume 127	WaveDir	No card	
[COMMON2]	Song P1	Tempo 200	9to10 off	11to12 off
[KitName]	Name "Acoustic"			
	↔	<90abc>		

Op de eerste zeven pagina's kunt u elke triggeringang op het achterpaneel van de DTXTREME IIs instellen. Dit betekent dat u in feite zeven pagina's heeft voor elk van de zestien ingangen. U kunt echter makkelijk naar andere ingangen schakelen door aan de meest linkse knop te draaien, terwijl u in dezelfde pagina blijft. Dit is ook handig voor het vergelijken van instellingen van de huidige ingang met een andere.



OPM. U kunt ook de doelingang selecteren door op de corresponderende pad te slaan (blz. 76), wat handiger is als nauwkeurige steminstellingen maakt voor uw drumkit, terwijl u speelt.

Raadpleeg ook 'Basisbediening' op blz. 20.

[TrgSens1] & [TrgSens2] Triggerbeginselen

Deze twee pagina's bevatten instellingen die bepalen hoe uw aanslagsterkte (triggersignaalniveau) in aanslagen voor MIDI-noot-aan-events worden omgezet. In het algemeen zal hard op de pad slaan een hoge aanslagwaarde geven en zullen de betreffende voices hard klinken.

[TrgSens1]	Type	Gain	Curve	PadCtrl
Input=1	RHP	32	3_--	Pitch
1	2	3	4	5
[TrgSens2]	Level(100%)	Velocity(127)		
Input=16	20% to 100%	32 to 127		
	6	7		

1 Input=

Selecteer een doeltriggeringang (1 t/m 16).

2 Type

Selecteer het padtype voor de doelingang 1. Het overzicht hieronder geeft de padtypen aan die voor de aangesloten pads of triggerpickups kunnen worden ingesteld.

□ **Instellingen:** Raadpleeg de volgende tabel.

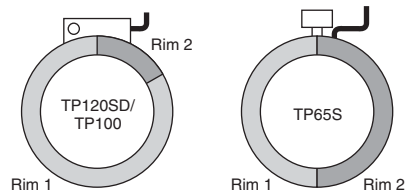
DTXTREME IIs-padtypen

KP	KP65/60/80S/80
TP-1/Snr	TP120SD/100 (*1)
TP-1/Tom	TP120SD/100 (*1)
TP-2/Snr	TP65S (*1)
TP-2/Tom	TP65S (*1)
TP-3	TP80S/80/65/60 (*2)
RHP	RHP120SD/120/100/80
RHP Kick	KP120
PCY-1	PCY150S
PCY-2	PCY130S/130/65S/65/80S/80
PCY-3	PCY80S/80/65S/65/60/10
RHH	RHH130 (*3)
BP	BP80
DT Snare	DT10/20 drumtrigger voor snaredrum
DT HiTom	DT10/20 drumtrigger voor hoge toms
DT LoTom	DT10/20 drumtrigger voor lage toms
DT Kick	DT10/20 drumtrigger voor bassdrum
TRG Snr	Algemene triggerpick-up voor snaredrums
TRG HTom	Algemene triggerpick-up voor hoge toms
TRG LTom	Algemene triggerpick-up voor lage toms
TRG Kick	Algemene triggerpick-up voor bassdrum

*1 'TP-1/Snr' en 'TP-2/Snr' maken rim 2 gevoeliger voor makkelijk gesloten rimshot-spel.
'TP-1/Tom' en 'TP-2/Tom' maken rims 1 en 2 even gevoelig.

*2 'TP-3' zorgt dat een aan rim 1 toegewezen voice klinkt, als er op de padrim wordt geslagen.

*3 'RHH' ondersteunt ook de pad TP65S.



3 Gain (versterking)

Stel de ingangsversterking in voor het padtype 2. Des te groter de waarde, des te gevoeliger de pad wordt.

□ **Instellingen:** 0-63

4 Curve

Stel de aanslagcurve in voor het veranderen van triggersignaalniveau. Bij grotere waarden moet er harder op de pad worden geslagen om het hardste geluid te krijgen.

□ **Instellingen:** 1-5

5 PadCtl

Als u een TP120SD- of TP100-pad voor de snaredrum of tom gebruikt (aangesloten op triggeringangen 1 t/m 6), kunt u de padregelbaar gebruiken om de drumklank aan te passen. Geef een voiceparameter (blz. 48) aan die door de padregelbaar wordt aangepast. Selecteer een waarde die op de letter 'R' eindigt, voor het gelijktijdig regelen van zowel de pad- als de rim 1-voice.

□ **Instellingen:** off (geen effect), pitch (R) (stemmen), volume (R), voice (R), pan (R), layer (R), filter (R), Q (R), attack (R), decay (R), decay R+ (zie opmerking), wave 1 (Layer 1 voice)*, wave 2*, XSfilter*, XSdecay*, balance*

* Te regelen als Type=XtrSnr is geselecteerd bij de voice-instellingen.

OPM. De waarde decay+R kan continu de voice-decay-rate aanpassen en bij een minimuminstelling omschakelen naar een andere bepaalde voice (strainer-off-klank voor de snaredrum, bijvoorbeeld).

OPM. U kunt hier elke parameter instellen, maar het daadwerkelijke effect van de padregelbaar hangt af van de drumvoice die bij de voice-instellingen is geselecteerd.

6 Level (niveau)

Stel het bereik voor de triggerniveaus in voor doelingang 1, als minimum- en maximumwaarden. Triggerniveaus binnen het aangegeven bereik worden overeenkomstig in aanslagwaarden omgezet. Als het triggersignaal onder het minimumniveau is, wordt er geen geluid uitgevoerd. Als het triggersignaal het maximumniveau overschrijdt, zal het naar de maximaanslag worden omgezet, aangegeven met de parameter Velocity 7. Als u op de pad slaat, wordt het triggerniveau weergegeven als een percentage, rechts van Level.

□ **Instellingen:** minimumniveau: 0-99, maximumniveau: 1-100

7 Velocity (aanslag)

Stel het bereik in van aanslagwaarden die met het niveau-bereik 6 overeenkomen, als minimum- en maximum-waarden. De drumvoice zal in het aangegeven aanslagbereik klinken. Als u op de pad slaat, wordt de omgezette aanslagwaarde rechts van Velocity aangegeven.

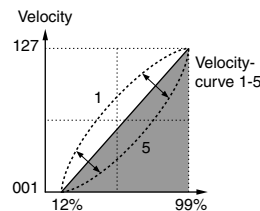
□ **Instellingen:** minimaanslag: 0-126, maximaanslag: 1-127

OPM. Een hoge minimaanslag instellen zal een luid geluid geven als u zacht op de pad slaat. Dit zal echter het dynamische bereik verkleinen en de hoeveelheid expressieve controle die u over de volumeverandering heeft verminderen.

Relatie tussen triggerniveau en (level) en aanslag (velocity)

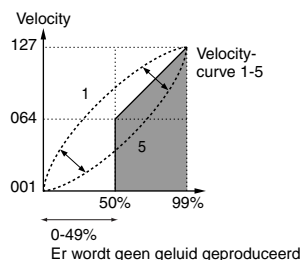
Voorbeeld 1

In deze illustratie worden de aanslagwaarden uitgevoerd voor triggerniveaus tussen 12% en 99%. Bij een triggerniveau van 12% is de aanslag 001. Bij een triggerniveau van 99% is de aanslag 127.



Voorbeeld 2

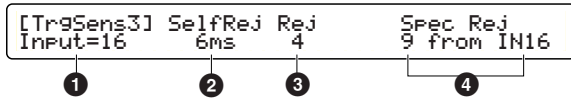
In deze illustratie worden de aanslagwaarden uitgevoerd voor triggerniveaus tussen 50% en 99%. Bij een triggerniveau van 50% is de aanslag 064. Bij een triggerniveau van 99% is de aanslag 127. Er wordt geen geluid geproduceerd (aanslagwaarde is nul) voor triggerniveaus tussen 0% en 49%.



OPM. Deze 'Triggerniveau naar aanslag'-omzetting wordt ook toegepast op de rimaanslag (aanslagsuitvoer van de padrim; blz. 41). Als u een padrim gebruikt voor bekkendemping, wordt het triggerniveau dat wordt gegenereerd door de rim vast te houden, omgezet naar de aanslagwaarde nul.

[TrgSens3] Rejection (verwerping)

Deze pagina bevat drie verschillende instellingen om 'valse aanslagen' te voorkomen — zoals dubbele triggering veroorzaakt door plakresten, of overspraak veroorzaakt door padtrilling of interferentie tussen triggeringangen. Triggersignalen die als valse aanslagen worden herkend, produceren geen enkel geluid.



1 Input=

Selecteer een doeltriggeringang (1 t/m 16).

2 SelfRej

Gebruik dit om dubbele triggering te voorkomen die wordt veroorzaakt door de doelingang 1 zelf, ten gevolge van plakresten. Als er twee triggersignalen binnen een bepaalde periode op ingang 1 worden gegenereerd, wordt het tweede signaal als een dubbele triggering herkend.

□ **Instellingen:** 5 ms (milliseconden) -10.0 s (seconden)

3 Rej

Gebruik dit om overspraak te voorkomen die wordt veroorzaakt door trillingen tijdens het bespelen van de drumkit. Als er een triggersignaal op de doelingang 1 wordt gegenereerd en zijn niveau is lager dan dat hier wordt aangegeven, wordt dat triggersignaal als overspraak herkend.

□ **Instellingen:** 0 (geen verwerping) -9

4 Spec Rej

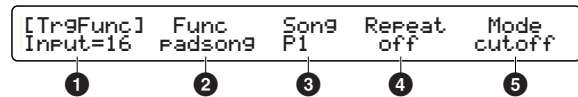
Gebruik dit om overspraak te voorkomen die wordt veroorzaakt door op een bepaalde (interfererende) pad te slaan. Als er een triggersignaal op de doelingang 1 wordt gegenereerd met een niveau dat lager is dan hier wordt aangegeven, na het triggersignaal op de hier aangegeven interfererende ingang, wordt het triggersignaal op ingang 1 als overspraak herkend.

□ **Instellingen:** Level: 0 (geen verwerping) -9, Ingang: IN1-IN16

OPM. Gebruik de twee rechterknoppen voor het instellen van het niveau en de interfererende triggeringang.

[TrgFunc] Triggerfunctie

Naast het triggeren van een drumvoice, kunnen op de triggeringangen aangesloten pads voor verscheidene besturingen worden gebruikt. Aangezien deze besturingsfunctie ook aan de padrim kan worden toegewezen, kunt u de slagplaat van de pad gewoon gebruiken, terwijl u de rim gebruikt om een parameter of functie te besturen. Een padrim of slagplaat dat aan een besturingsfunctie is toegewezen, kan niet worden gebruikt om een drumgeluid te triggeren.



1 Input=

Selecteer een doeltriggeringang (1 t/m 16). Voor triggeringangen 1 t/m 8 kunt u uit twee rims kiezen (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

OPM. Riminstellingen werken met een dubbele triggerpad. In het 'Aansluitoverzicht pad op ingang' (blz. 16) kunnen bij combinaties die zijn aangegeven door [rondje] of [vierkantje] tot twee rims gebruiken. U kunt de rimpad niet bij combinaties met een [driehoekje] gebruiken.

2 Func

Selecteer de functie van de doelingang 1. Dit bepaalt wat u kunt triggeren door op de drumpad of rim te slaan.

□ **Instellingen:**

- normal: Bespeelt een drumvoice en voert MIDI-events uit.
- padsong: Bestuurt een padsong. Geef een song aan met de parameters 3-5.
- click: Zet de klik aan of uit.
- inc: Toename (increment) — selecteert de volgende drum-kit in de speelmodusdisplay of selecteert de volgende stap in de ketenafspeeldisplay
- dec: Afname (decrement) — selecteert de voorgaande drumkit in de speelmodusdisplay of selecteert de voorgaande stap in de ketenafspeeldisplay.
- bypass: Schakelt tijdelijk de andere triggeringangen dan doelingang 1 uit (blz. 37).
- strt/stp: Bestuurt het afspelen van de algemene song (zelfde functie als de start/stop-knop van de transportbesturing).
- MIDI EG: Stuurt continu besturingswijzigingsdata uit (blz. 44).

Een padsong instellen

U kunt tot vier padsongs afspelen via één drumkit. Als u reeds vier padsongs aan andere triggeringen heeft toegewezen, kunnen de volgende parameters ③-⑤ niet worden ingesteld en wordt er '—' in de display aangegeven.

③ Song

Selecteer een song voor de padsong. U kunt geen song van de geheugenkaart kiezen.

Instellingen: Preset- of usersong

④ Repeat (herhaal)

Schakelt het herhaaldelijk afspelen van de padsong aan of uit.

Instellingen: on (actief), off (uitgeschakeld)

⑤ Mode (modus)

Geef aan hoe u wilt dat de padsong afspeelt.

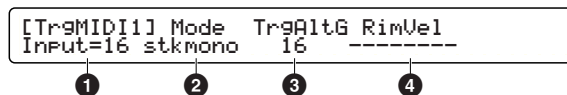
Instellingen:

- play: Het songafspelen begint of stopt, elke keer als u op de pad slaat. De song zal altijd vanaf het begin spelen.
- chase: Elke keer als u op de pad slaat, speelt de song één maat af en stopt automatisch. Als u op de pad slaat tijdens het afspelen, zal de song het afspelen vervolgen vanaf de volgende maat.
- cutoff: Het songafspelen begint of stopt, elke keer als u op de pad slaat. Als u tijdens het afspelen een andere padsong start, zal de huidige song stoppen.

OPM. Als u meerdere songs (algemene song en padsongs) in één drumkit afspeelt, vergeet dan niet de MIDI-kanaaltoewijzingen voor die songs. U kunt onverwachte en verwarrende resultaten krijgen als twee of meer songs hetzelfde MIDI-kanaal delen.

[TrgMIDI1] Modus Key On (toets aan)

In deze pagina kunt u aangeven hoe MIDI-noot-aan-events worden getriggert als er op een pad wordt geslagen. Triggering door op een pad te slaan kan worden vergeleken met het indrukken van een toets op het toetsenbord, en een getriggerde noot zal overeenkomstig een bepaalde regel klinken. Deze regel wordt de toets-aanmodus genoemd.



① Input=

Selecteer een doeltriggeringang (1 t/m 16). Voor triggeringen 1 t/m 8 kunt u uit twee rims kiezen (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

OPM. Rimestellingen werken met een dubbele triggerpad. In het 'Aansluitoverzicht pad op ingang' (blz. 16) kunnen bij combinaties die zijn aangegeven door ● of ■ tot twee rims gebruiken. U kunt de padrim niet gebruiken voor combinaties aangegeven met ▲.

② Mode (modus)

Geef de modus Key On (toets aan) aan voor de nootnummers (blz. 42) die aan doelingang ① zijn toegewezen.

Elk van de triggeringen 1 t/m 16 (met uitzondering van rims) kunnen worden toegewezen aan het afspelen van tot zes noten tegelijkertijd (modus stack), of tot negen verschillende achtereenvolgens gespeelde noten (modus alternate). Elk hiervan kent twee verschillende modi, mono en multi. In de modus mono zullen reeds getriggerde noten worden gedempt door nieuw getriggerde noten.

Instellingen anders dan voor rims (R1 and R2):

- stack: Modus stack & multi.
- alter: Modus alternate & multi.
- stkmono: Modus stack & mono.
- altmono: Modus alternate & mono.
- hold: Een variatie van modus stack & mono, waarbij noten die getriggert zijn door op de pad te slaan, doorklinken tot u een tweede keer slaat.

OPM. Als u alleen een drumvoice triggert door op een pad te slaan en geen akkoord (stacked noten) of een frase (alternate noten) speelt, selecteer hier dan een multi-modus (stack of alter). Als u een monomodus selecteert, zullen getriggerde noten voortdurend worden afgebroken, waardoor een onnatuurlijk geluid ontstaat.

Er zijn drie modi Key On voor rims: De modus single (enkel), die geschikt is voor gesloten rimshots (cross-sticking); de modus hold (vasthouden) voor het laten doorklinken zo lang als u wilt van een rimvoice; en de modus withpad (met pad), die geschikt is voor open rimshots.

Instellingen voor rims (alleen R1 en R2):

- single: Speelt de drumvoice die aan de rim van de doelingang ① is toegewezen.
- hold: Een variatie op de modus single, waarbij een rimvoice die wordt getriggert door op de rim te slaan, doorklinkt tot er opnieuw op de rim geslagen wordt.
- withpad: Speel tegelijkertijd een drumvoice (en andere noten, stacked of alternate) en een rimvoice voor doelingang ①, elke keer als u op de rim slaat.

OPM. Bij de modus withpad is het niet nodig om een echt open rimshot te bespelen (tegelijk op de padrim en de slagplaat slaan). U kunt zowel het pad- als het rimgeluid bespelen door alleen op de rim te slaan.

3 TrgAltG

Geef het triggeralternatiegroepnummer aan waartoe de doelingang 1 behoort. Als er meerdere triggeringen zijn gegroepeerd waaraan hetzelfde nummer is toegewezen, kan slechts één ingang van die groep per keer gebruikt worden. Daardoor zal het slaan op een pad van die groep ervoor zorgen dat noten die door andere pads in dezelfde groep zijn getriggerd, worden gedempt. Dit is handig om te voorkomen dat er onnodig noten gestapeld worden.

Instellingen: off (niet gegroepeerd, standaard), 1-32

OPM. Deze functie werkt in samenwerking met de instelling RvKeyOff (blz. 52) bij een drumvoice die aan de triggeringang is gekoppeld (via MIDI-nootnummer). Als een triggeringang via een triggeralternatiegroep wordt geactiveerd, zullen andere triggeringen van dezelfde groep een MIDI-noot-uitevent voor het corresponderende MIDI-nootnummer genereren. Dit noot-uitevent wordt vervolgens naar de interne toongenerator gestuurd en wordt gebruikt om de drumvoice te dempen die aan dat MIDI-nootnummer is toegewezen. Als deze voice is ingesteld om het noot-uit-event te ontvangen (RvKeyOff=on), kunt u zijn geluid succesvol dempen via de triggeralternatiegroepinstelling. Anders (RvKeyOff=off) kunt u het niet dempen, zelfs niet als het noot-uitevent wordt gegenereerd en naar de toongenerator wordt gestuurd.

4 RimVel

Deze parameter is alleen beschikbaar als er een rim (1R1 t/m 8R2) voor de doelingang 1 is geselecteerd, en deze bepaalt hoe de rimaanslag wordt uitgevoerd. De omzetting 'Trigger-niveau naar aanslag' (blz. 37) voor doelingang 1 wordt toegepast op alle andere instellingen dan de instellingen 'fix' (vast).

Instellingen:

- mute hi: Voert een aanslagwaarde uit overeenkomstig hoe hard u op de rim slaat. Als u met een kracht onder een bepaald niveau (hold) op de rim slaat, wordt de aanslagwaarde nul uitgevoerd waardoor het geluid wordt gedempt. Selecteer dit als u een bekkenpad op doelingang 1 aansluit.
- mute lo: Gelijk aan mute hi, maar de dempgevoeligheid is verlaagd. Als het moeilijk is het dempeffect bij mute hi te krijgen, selecteer dan deze instelling.
- variable: Voert een aanslagwaarde uit overeenkomstig hoe hard u op de rim slaat. Selecteer dit als u een drumpad op doelingang 1 aansluit.
- fix1 -fix127: Voert een vaste aanslagwaarde uit, ongeacht hoe hard u op de pad slaat. U kunt echter het dempeffect niet gebruiken bij één van deze vaste waarden.

OPM. Als u een pad met een echt slagvel van de RHP-serie aansluit en instelt op doelingang 1, wordt mute hi of mute lo voor rimaanslag 4 tussen haakjes aangegeven. Dit betekent dat de triggeringang en het padtype niet overeenkomen, waardoor het dempeffect wordt uitgeschakeld.

[TrgMIDI2] Note On Event (noot-aan-event)

Nadat u heeft aangegeven hoe het triggersignaal wordt omgezet naar een aanslagwaarde (blz. 38), en hoe er een getriggerd geluid wordt geproduceerd (blz. 40), gaat u nu naar deze pagina en geeft hij de noot voor dat geluid aan met zijn toonhoogte en lengte (nootnummer en doorlaattijd), alsook de MIDI-kanaaltoewijzing. Dit bepaalt een specifiek MIDI-noot-aan-event (bestaande uit het kanaal, het nootnummer en de aanslag) dat wordt uitgevoerd als u op een pad slaat. Nogmaals, in deze pagina kunt u tot negen noten aangeven (waaronder de basisnoot voor een drumvoice) overeenkomstig de aangegeven modus Key On (toets aan), tot twee noten voor rims, en een optionele noot voor demping, via nootnummer, doorlaattijd en MIDI-kanaal.

[TrgMIDI2] Input=	Note	Note#	GateTime	Channel
16	4th	*88 E5	0.3s	10

1 2 3 4 5

1 Input=

Selecteer een doeltriggeringang (1 t/m 16).

2 Note (noot)

Selecteer een doelnoot (1e t/m 9e voor een alternate-modus, 1e t/m 6e voor de stackmodus), rimnoten (rim1, rim2) of een dempnoot.

Als triggeringang 1 voor hihats (blz. 45) wordt geselecteerd, blijven er vijf noten beschikbaar voor hihats in plaats van de 1e t/m de 9e noten:

- open: Voor een open hihatgeluid door op de pad te slaan.
- clse: Voor een gesloten hihatgeluid door op de pad te slaan.
- fcls: Voor een met de voet gesloten hihatgeluid.
- spls: Voor een door de voet veroorzaakt hihatgeluid.
- clsRim: Voor een rimgeluid veroorzaakt door op de pad te slaan terwijl het hihatpedaal ingedrukt is.
- opRim1: Voor een rim1-geluid veroorzaakt door op de pad te slaan terwijl het hihatpedaal wordt losgelaten.
- opRim2: Voor een rim2-geluid veroorzaakt door op de pad te slaan terwijl het hihatpedaal wordt losgelaten.

OPM. De dempnootinstelling is een krachtige speel functie waardoor u het geluid, dat door de pad wordt bespeeld, kunt dempen door gewoon op de rand of rim te slaan of deze aan te raken. Bovendien geeft het u ook de mogelijkheid een tweede geluid te bespelen. U zou bijvoorbeeld een 'cymbal-choke' kunnen spelen door de rand van een bekkenpad vast te pakken — en tegelijkertijd een achterwaarts bekkengeluid of ander geluid af te spelen.

3 Note# (nootnummer)

Wijs een nootnummer toe aan noot 2 van doelingang 1. Aangezien het nootnummer bij zijn nootnaam (toets en octavering) wordt aangegeven, zullen beide overeenkomstig veranderen als u aan de betreffende knop draait. Raadpleeg ook de kolom hiernaast voor meer over het nootnummer.

Instellingen:

- off: Gebruik dit als eindmarkering voor de frase. Als u een frase van zes noten speelt door een alternate-modus in te stellen, zet de 7e noot dan uit. Hierdoor kunt u de frase herhalen door voortdurend op de pad te slaan. Voor stack-modi heeft deze instelling geen effect.
- note number: Nootnummers onder 13 (C#-1) of boven 94 (A#5) worden tussen haakjes weergegeven. Dit betekent ze als MIDI-events worden uitgevoerd, maar dat ze geen geluiden van de ingebouwde toongenerator zullen bespelen.
- skip: Alleen beschikbaar voor alternate-modi. Gebruik dit als een rustmarkering voor de frase. Hierdoor kunt een frase afspelen die rusten bevat, door herhaaldelijk op de pad te slaan.

OPM. Een asterisk (*) die links van een nootnummer wordt getoond, betekent dat hetzelfde nootnummer voor MIDI-kanaal 10 al ergens anders is toegewezen, waardoor u wordt gewaarschuwd dat dezelfde drumvoice via meerdere pads kan worden getriggerd. Ter informatie: het kopiëren van triggerinstellingen van een presetkit (blz. 44) zorgt ervoor dat de 1e noot van elke triggeringang als een passende drumvoice zal klinken (bijv. basdrum voor KICK, enz.).

4 GateTime (doorlaattijd)

Stel een gate time (doorlaattijd of nootlengte) in voor nootnummer 3 zodat deze overeenkomt met de nootlengte van het drummen of het tempo van de algemene song, of zo dat deze natuurlijk klinkt bij een frase die rusten bevat. Bij de noten op kanaal 10 **5** (drumvoice) wordt zijn nootlengte bepaald in samenhang met de voice-instellingen (blz. 52).

Instellingen: 0,0 s ~ 9,9 s (in stappen van 0,1 s), =1st

OPM. Voor het triggeren van een akkoord (meerdere noten in een stack-modus), kunt u eenvoudig dezelfde doorlaattijd (gate time) voor alle noten instellen. Stel de benodigde doorlaattijd in voor de 1e noot en stel vervolgens dezelfde waarde in voor de rest van de noten.

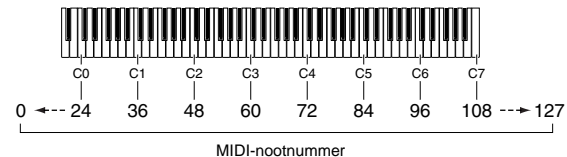
5 Channel (kanaal)

Stel een MIDI-kanaal voor nootnummer 3 in. Dit kanaal zal worden gebruikt voor zowel verzending als ontvangst. U kunt dit kanaal gebruiken voor het via een externe MIDI-controller bespelen van de ingebouwde toongenerator, alsook voor het verzenden van het noot-aan-event naar een externe geluidsmodule bij het slaan op de pad.

Instellingen: 1-16, =1st (net als GateTime, handig voor het triggeren van een frase of akkoord)

De nootnummers instellen

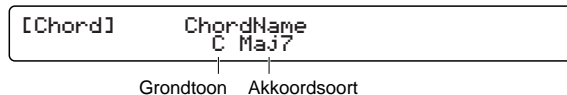
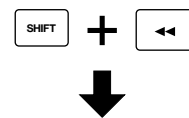
MIDI-nootnummers worden gebruikt om de toonhoogte van een geluid aan te geven. De centrale C bijvoorbeeld, is nootnummer 60. In het algemeen wordt elke noot aangegeven door zijn naam en octavering, zoals C3 voor de centrale C. Dus de noot die een octaaf hoger ligt dan C3 is C4 en zijn nootnummer is 72. Deze standaardisatie maakt het allemaal eenvoudiger als u noten op een externe geluidsmodule speelt.



U kunt makkelijk meerdere nootnummers voor een akkoord of een frase instellen in de pagina [TrgMIDI2] (alleen beschikbaar in dit scherm).

Een akkoordnaam gebruiken

Druk op de terugspoelknop terwijl u de knop SHIFT ingedrukt houdt, om de volgende pagina op te roepen.



Gebruik de tweede knop van links en de middelste knop om een akkoord aan te geven via zijn grondtoon en type. U kunt ook het akkoord automatisch voor de huidige triggeringang instellen, door tot vijf nootnummers te gebruiken.

Instellingen:

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

Druk op de knop ENTER/YES, nadat u een akkoord heeft geselecteerd. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de nootnummers daadwerkelijk in te stellen. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. Sla eens op de pad, als u terugkeert naar de voorgaande pagina. U kunt dan het akkoord in een stack-modus spelen, of arpeggio in een alternate-modus.

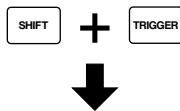
Een extern MIDI-toetsenbord gebruiken

U kunt een noot of meerdere noten zoals een akkoord toewijzen, door een extern MIDI-toetsenbord te gebruiken dat op de MIDI IN op het achterpaneel is aangesloten. Selecteer de 1e noot **2** en speel vervolgens het gewenste akkoord op het MIDI-toetsenbord. Het akkoord u dat u speelt wordt automatisch in de gespeelde volgorde opgedeeld en geprogrammeerd naar afzonderlijk genummerde noten (1e t/m 6e voor stack-modi, 1e t/m 9e voor alternate-modi).

OPM. Als u een andere dan de 1e noot selecteert, wordt alleen de eerste noot (van een akkoord) dat u speelt aan die noot toegewezen.

De huidige toewijzingen bekijken

Druk tegelijkertijd de knoppen SHIFT en TRIGGER in om de volgende pagina op te roepen,



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

Gebruik de meest linkse knop om de triggeringang aan te geven. U kunt nu de toetsmodusinstelling (blz. 38) onder de aangegeven ingang bekijken, alsook de positie van de nootnummers voor '1' t/m '9' en 'm' (1e t/m 9e, mute) aan de hand van zijn naam en octavering.

[TrgMIDI3] Velocity Crossfade

We hebben eerder gezien hoe het triggersignaal naar een bepaalde aanslagwaarde wordt omgezet, en u kunt al raden dat als deze instelling op een akkoord wordt toegepast, elke noot van het akkoord met hetzelfde volume zal klinken. In deze pagina kunt u een aanslagcrossfadecurve instellen voor elke getriggerde noot, waardoor een soort natuurlijke willekeurigheid op de aanslag van de noten in het akkoord wordt toegepast.

```
[TrgMIDI3] Note  VelXFade
Input=16  1st  1
```

OPM. Om bovenstaande reden zijn de instellingen in deze pagina van kracht als de triggeringang in de stack-modus wordt ingesteld (blz. 40). In de alternate-modus kan elke noot afwisselend met een andere aanslagwaarde getriggerd worden.

1 Input=

Selecteer een doeltriggeringang (1 t/m 16).

2 Note (noot)

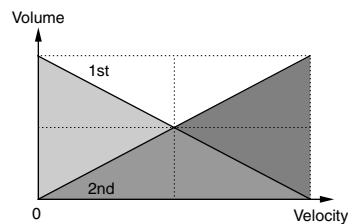
Selecteer een doelnoot (1st t/m 6th).

Instellingen: 1st, 2nd, 3th, 4th, 5th, 6th

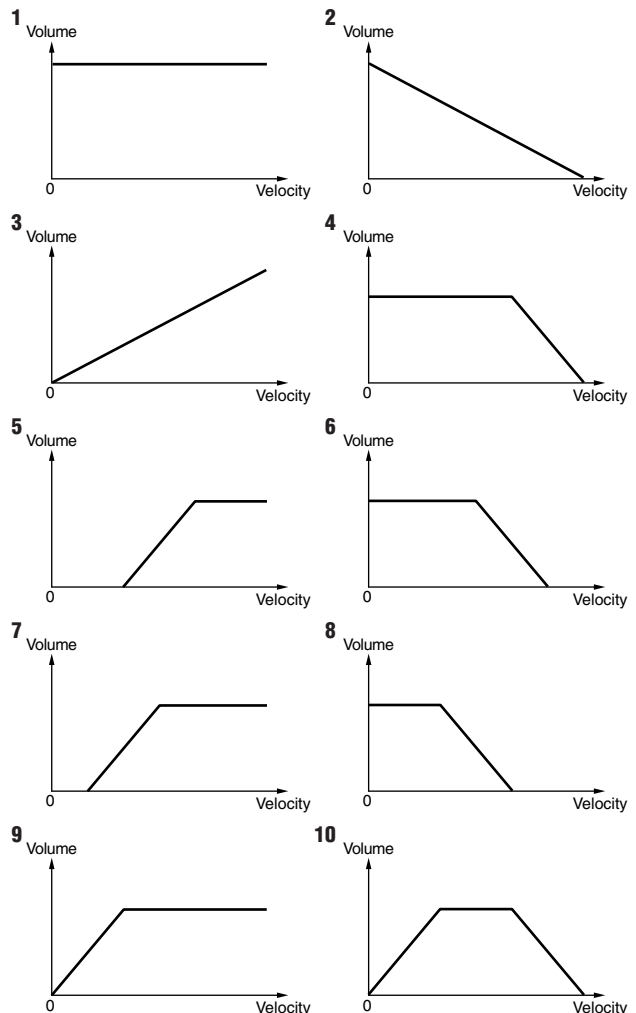
OPM. U kunt andere noten selecteren, maar u kunt niet de aanslagcrossfade waarde **3** instellen als er '----' wordt aangegeven.

3 VelXFade

Stel afhankelijk van de padaanslagsterkte (zacht tot hard) een aanslagcurve (volume curve) voor de noot **2** in. U zou bijvoorbeeld Curve 2 voor de 1e noot in kunnen stellen en Curve 3 voor de 2e. In dit geval zal de 1e noot harde klinken als een zachter speelt, en de 2e noot zal harder klinken als u harder speelt.



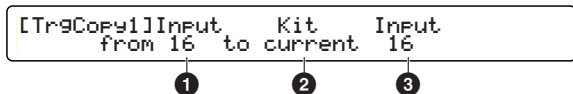
Instellingen: 1-10



[TrgCopy1] & [TrgCopy2] Trigger Copy

U kunt triggerinstellingen kopiëren om een drumkit te creëren voor een soortgelijke padconfiguratie. Gebruik de pagina [TrgCopy1] om de instellingen van een bepaalde triggeringang te kopiëren. Gebruik de pagina [TrgCopy2] om de instelling te kopiëren van de drumkit waar u momenteel mee werkt of die u aan het bewerken bent. Beide handelingen worden eenvoudig verricht door een doel te selecteren en op de knop ENTER/YES te drukken.

Van een triggeringang kopiëren



1 (from) Input (van ingang)

Selecteer de brontriggeringang.

Instellingen: 1-16

2 (to) Kit (naar kit)

Selecteer de bestemmingsdrumkit. Selecteer 'current' (huidige) als u naar de huidige drumkit wilt kopiëren.

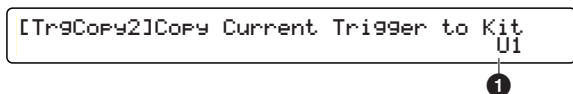
Instellingen: current, U1-U40

3 (to) Input (naar ingang)

Selecteer de bestemmingstriggeringang van de drumkit 2.

Instellingen: 1-16

Van de huidige drumkit kopiëren



1 (to) Kit (naar kit)

Selecteer de bestemmingsdrumkit.

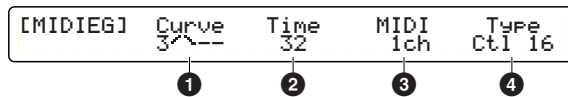
Instellingen: U1-U40

Kopieerhandeling (Copy)

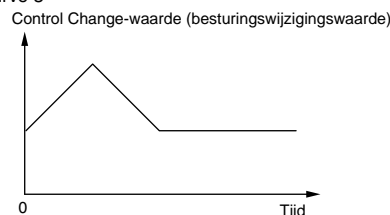
Druk op de knop ENTER/YES als u de bron en bestemming heeft geselecteerd. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de kopieerhandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren. Als u terugkomt op de kopieerpagina, kunt u doorgaan met kopiëren als u wilt, of verder gaan met het maken van triggerinstellingen.

[MIDIEG] MIDI Envelope Generator

In deze pagina kunt u een MIDI-gestuurde EG creëren, die via de slagplaat of rim van een pad getriggerd wordt (blz. 39). Dit is een functie die de aangegeven besturingswijzigingsdata continu uitvoert en ze bewerkt met een envelopecurve. U kunt dit bijvoorbeeld gebruiken voor het in realtime regelen van de stereopanning of het volumeniveau van doorklinkende geluiden van een externe synthesizer of de ingebouwde toongenerator.



Voorbeeld: Curve 3



1 Curve

Kies uit 8 verschillende envelopecurven. Zoals in het bovenstaande diagram is te zien, worden er verschillende besturingswijzigingswaarden uitgevoerd gedurende de overgangstijd 2, zoals in de envelopecurve hier staat aangegeven.

Instellingen: 1-8

2 Time (tijd)

Bepaalt de overgangstijd voordat de envelopecurve 1 van kracht wordt. Des te hoger de waarde, des te langer de verstreken tijd.

instellingen: 0-127

3 MIDI

Bepaalt het MIDI-kanaal dat wordt gebruikt om de besturingswijzigingsdata uit te voeren.

Instellingen: 1ch-16ch

4 Type

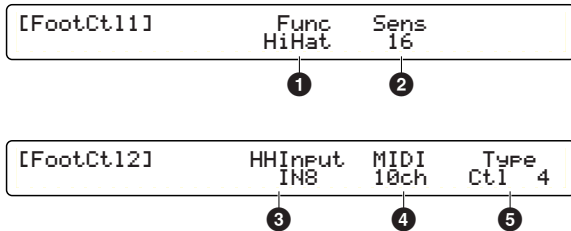
Bepaalt het besturingsnummer dat wordt gebruikt om de besturingswijzigingsdata uit te sturen.

Instellingen: Ctl0-Ctl119

OPM. Voor meer informatie over beschikbare besturingsnummers, raadpleeg de 'Controller Number List' in de afzonderlijke Data List.

[FootCtrl1] & [FootCtrl2] HH-regelfunctie

Met deze twee pagina's kunt u de functie aangeven voor een hihatregelaar (Yamaha HH-serie), die op de aansluiting HI-HAT CONTROL op het achterpaneel is aangesloten.



OPM. Het kan zijn dat u geen hihatgeluiden meer heeft of de controle erover verliest als u onbedoeld parameterwaarden op deze twee pagina's verandert, als u de normale hihatinstellingen gebruikt voor de hihatpad die op triggeringang 8 (HI-HAT) is aangesloten.

1 Func

Stel de hihatregelfunctie in.

Instellingen:

- HiHatSP: Wordt gebruikt als hihatregelaar. U kunt klankkleurveranderingen van uw drumkit regelen door op het pedaal te trappen (standaard).
- HiHat: Wordt alleen gebruikt als hihatregelaar.
- MIDI: Wordt alleen gebruikt als MIDI-continueregelaar.

2 Sens (gevoeligheid)

Pas de gevoeligheid van de hihatregelaar aan. Des te hoger de waarde, des te gevoeliger de regelaar.

Instellingen: 0-63

3 HHInput

Selecteer de triggeringang waarop de hihatpad is aangesloten. Deze instelling koppelt intern de hihatregelaar en de hihatpad als u HiHatSP of HiHat 1 selecteert als regelfunctie. Als u hier 'none' selecteert, krijgen de triggeringangen 1 t/m 16 dezelfde triggerinstellingen (blz. 40) — deze drumkit heeft dan geen hihats. Daarnaast kunt u een voetschakelaar gebruiken voor het regelen van de hihat (blz. 46).

Instellingen: none, IN1-IN16 standaard: IN8

OPM. Normaal gesproken wordt triggeringang 8 gebruikt voor hihats (zoals aangegeven op het achterpaneel). Met deze parameter kunt u elke triggeringang (1 t/m 16) die u wilt, geschikt maken voor hihats als u een eigen drumkit vanuit het niets op wilt bouwen.

4 MIDI

Stel het MIDI-kanaal in om de MIDI-data 5 van de hihatregelaar uit te voeren. Het standaardkanaal voor de drumkit is 10.

Instellingen: 1ch-16ch (standaard: 10ch)

5 Type

Stel het type in voor de MIDI-data van de hihatregelaar die worden uitgevoerd.

Instellingen:

- Ctl0-Ctl19: Besturingsnummer (standaard: 4)
- A/T: Aftertouch
- P/B up: Pitchbend omhoog
- P/Bdwn: Pitchbend omlaag

OPM. Voor meer informatie over beschikbare besturingsnummers, raadpleeg de 'Controller Number List' in de afzonderlijke Data List.

[FootSw1] & [FootSw2] Voetschakelaarfunctie

Via deze twee pagina's kunt u de functie van een voetschakelaar (Yamaha FC4 of FC5) aangeven, die op de aansluiting FOOT SW op het achterpaneel is aangesloten.

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

[FootSw2]	OnValue	OffValue
	127	127
	⑤	⑥

① Func

Selecteer de voetschakelfunctie.

Instellingen:

- HiHat: Gedraagt zich als een hihatregelaar (schakelen tussen open en gesloten-geluiden). Let erop een geschikte aanslagwaarde ② te selecteren als u dit selecteert.
- click: Zet de klik aan of uit.
- inc: Toename (increment) — selecteert de volgende drumkit in de speelmodusdisplay of selecteert de volgende stap in de ketenafspeeldisplay
- dec: Afname (decrement) — selecteert de voorgaande drumkit in de speelmodusdisplay, of selecteert de voorgaande stap in de ketenafspeeldisplay.
- bypass: Schakelt tijdelijk triggeringangen uit (blz. 76).
- SStop: Bestuurt het afspelen van de algemene song (zelfde functie als de start/stop-knop van de transportbesturing).
- MIDI: Stuurt besturingswijzigingsdata uit. Let erop de gerelateerde gedetailleerde parameters ③ - ⑥ in te stellen, als u dit selecteert.
- HH>BD: Genereert een triggersignaal voor triggeringang 9 (KICK) als de voetschakelaar wordt ingedrukt. Let erop een geschikte aanslagwaarde ② te selecteren als u dit selecteert.

② Velocity

Bepaalt de aanslagwaarde van de voetschakelaar die wordt uitgevoerd als HiHat of HH>BD voor de functie ① is geselecteerd.

Instellingen: 1-127

③ MIDI

Bepaalt het MIDI-kanaal voor de besturingswijzigingsdata ④ uitgang van de voetschakelaar als MIDI is geselecteerd voor de functie ①.

Instellingen: 1ch-16ch

④ Type

Bepaalt het besturingsnummer van de voetschakelaar dat wordt uitgevoerd als MIDI voor de functie ① is geselecteerd.

Instellingen: Ctl0-Ctl119 (besturingsnummer)

OPM. Voor meer informatie over beschikbare besturingsnummers, raadpleeg de 'Controller Number List' in de afzonderlijke Data List.

⑤ OnValue (aan-waarde)

Bepaalt de besturingswaarde die wordt uitgevoerd als het pedaal wordt ingetrapd, als MIDI voor de functie ① is geselecteerd.

Instellingen: 0-127

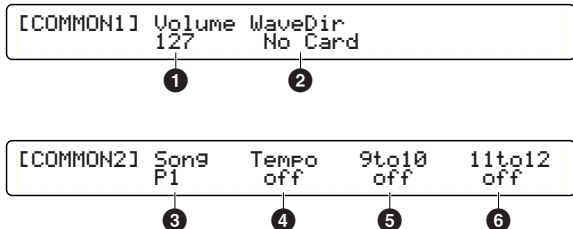
⑥ OffValue (uit-waarde)

Bepaalt de besturingswaarde die wordt uitgevoerd als het pedaal wordt losgelaten, als MIDI voor de functie ① is geselecteerd.

Instellingen: 0-127

[COMMON1] & [COMMON2] Common-instellingen van de kit

Via deze twee pagina's kunt u basisinstellingen maken voor de drumkit waar u momenteel mee werkt (of die u aan het bewerken bent). Daarom zijn sommige parameters niet rechtstreeks aan de triggerinstellingen gerelateerd.



1 Volume

Bepaalt het totaalvolume van de ritmepart waaronder de drumkit (MIDI-kanaal 10).

Instellingen: 0-127

OPM. Dit is hetzelfde als de volume-instelling voor MIDI-kanaal 10 (blz. 54).

2 WaveDir

Dit bepaalt de map op de geheugenkaart (blz. 86) waar wavesamples of uservoicedata die bij deze drumkit gebruikt worden, zijn opgeslagen. De volgende keer als u deze drumkit selecteert, worden deze files automatisch geladen. Zorg ervoor dat de juiste geheugenkaart in de kaartsleuf is geplaatst; anders zal er 'No Card' (geen kaart) worden aangegeven.

Instellingen: Mapnaam op een geheugenkaart.

3 Song

Dit bepaalt de song die automatisch wordt opgeroepen als u deze drumkit selecteert. Geef 'off' aan om de automatische selectie van een song uit te schakelen.

Instellingen: off, preset- of usersong.

4 Tempo

Dit bepaalt het tempo dat automatisch wordt ingesteld als u deze drumkit selecteert. Geef 'off' aan om de automatische tempo-instelling uit te schakelen.

instellingen: off, 30-300

5 9to10

Als u deze parameter aanzet, worden de triggersignalen die op triggeringang 9 (KICK) worden gegenereerd, gedeeld met triggeringang 10. Stel vervolgens triggeringang 10 zo in dat noten in een alternate-modus (bijvoorbeeld, van een voetschakelaar; geen pad nodig) afgespeeld worden. Als u in dit geval de basdrum bespeelt, kunt u de frase automatisch synchroniseren met een basdrumpatroon dat aan ingang 9 is toegewezen.

instellingen: off, on

6 11to12

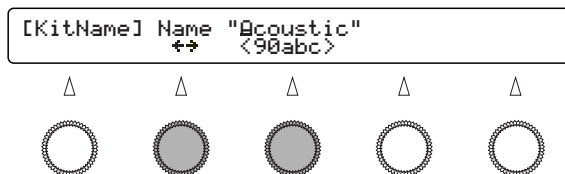
Als u deze parameter aanzet, worden de triggersignalen die op triggeringang 11 worden gegenereerd, gedeeld met triggeringang 12. (Dit wordt op dezelfde manier gedaan als bij 5 hiervoor.)

Instellingen: off, on

OPM. Triggeringangsansluitingen 9/10 en 11/12 zijn stereoparen. U kunt ze echter als vier afzonderlijke mono-ingangen gebruiken als u vier monopads aansluit via twee Y-vormige kabels en de bovenstaande twee parameters 5 en 6 instelt op off.

[KitName] Drumkit een naam geven

U kunt een naam invoeren van tot 8 lettertekens voor de drumkit die u nu aan het bewerken bent.



Gebruik de tweede knop van links om de invoerpositie (cursor) voor elk letterteken te verplaatsen. Gebruik vervolgens de middelste knop om op die positie een letterteken in te voeren. Herhaal deze stap en geef de drumkitnaam aan (maximaal acht lettertekens).

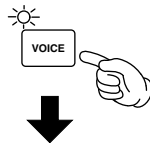
Beschikbare lettertekens:

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

Als u klaar bent met het maken van de gewenste triggerinstellingen, sla deze drumkit dan op (blz. 35).

Voice-instellingen

Druk op de knop VOICE op het bedieningspaneel, in het kader DRUMKIT, om te beginnen met het bewerken van voice-instellingen voor de drumkit waar u momenteel mee werkt.



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

OPM. De eerste pagina die verschijnt (degene die het laatste was opgeroepen) kan anders zijn dan de hierboven getoonde display (blz. 76).

Bewerkingspagina's en basishandelingen

Voice-instellingen zijn in de volgende tien pagina's beschikbaar, gerangschikt op doel en functie.

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

```
Wave1 Wave2 XFilter XDecay Balance
MaF11370 warm type1 32 0
```

```
[Voice3] Pan Layer Filter Q
49C#2 R13 +63 +63 +63
```

```
[Voice4] Attack Decay
49C#2 0 0
```

```
[Voice5] KeyMode AltGrp RvKeyOn RvKeyOff
49C#2 semi2 127 off off
```

```
[Voice6] Output RevSend ChoSend
49C#2 stereo 127 127
```

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

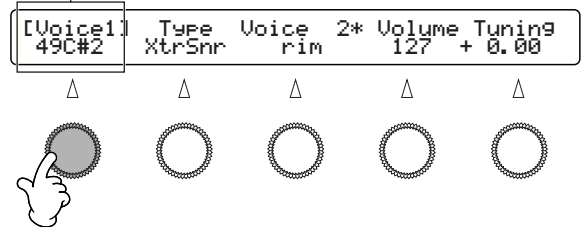
```
[MIDI1] Transmit PC# BankMSB BankLSB
Ch=10 off 001 000 000
```

```
[MIDI2] Volume Pan Ctrl# / Value
Ch=10 127 R63 127 127
```

```
[MIDI3] RevSend ChoSend
Ch=10 127 127
```

In de eerste zes pagina's kunt u een drumvoice aan elk nootnummer toewijzen dat deel uit maakt van de ritme- en drumpart (MIDI-kanaal 10) en instellen hoe die voice moet klinken. Draai aan de meest linkse knop en merk het enorme aantal beschikbare doelnootnummers op — 82 in totaal (13-94). Dit is het totaal aan bruikbare noten voor de ritme- en drumpart, en zorgt ervoor dat er meer dan genoeg te kiezen is voor het samenstellen van een eenvoudige kit. Misschien moet u ook aanpassingen in een presetkit maken om deze geschikt te maken, maar dergelijke aanpassingen zullen altijd minimaal zijn. In de overige pagina's kunt u instellingen kopiëren en setups maken voor andere MIDI-parts om met een drumkit samen te spelen.

Instelling verandert



OPM. U kunt ook de doelingang selecteren door op de corresponderende pad te slaan (blz. 76), waardoor u makkelijk uw drumkit kunt fijnregelen, terwijl u speelt.

Raadpleeg ook Basisbediening op blz. 20.

[Voice1] Voice-beginselen

Via deze pagina kunt u een basisdrumvoice toewijzen en zijn uitgangsvolume en toonhoogte aanpassen. Voices zijn gerangschikt op type, zodat u ze makkelijk kunt kiezen, terwijl u de informatie over de voice bekijkt, zoals of deze uit twee lagen is opgebouwd, geloopt is, enzovoort.

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

1 2 3 4 5

1 Nootnummer en -naam

Bepaalt het doelnootnummer (13-94: C#-1-A#5). Elk nootnummer wordt met een bepaalde nootnaam aangegeven.

2 Type

Bepaalt de voicecategorie. U kunt een voice 3 van de hier aangegeven categorie selecteren. Selecteer Wave als u een wavesample of audiofile van een geheugenkaart wilt laden. Selecteer XtrSnr als u een extra snaredrum wilt die in het volgende scherm kan worden aangepast.

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

OPM! UsrVce is een voice die gecreëerd is door gebruik te maken van externe systeemexclusieve parameterwijzigingsdata. Dergelijke voices kunnen niet op DTXEXTREME II's zelf worden gecreëerd, en uitleg van hoe hier systeem-exclusief te gebruiken, valt buiten het doel van deze handleiding.

3 Voice

Bepaalt de voice van de aangegeven categorie 2. Uw selectie zal worden aangegeven met een nummer in de bovenste rij en een naam in de onderste rij. Een uit twee lagen opgebouwde voice wordt door een asterisk (*) achter zijn nummer aangegeven. Een voice met een -teken achter zijn naam is geloopt, waardoor u deze herhaaldelijk kunt laten afspelen met slechts één slag (blz. 52). Druk op de af luisterknop terwijl u de knop SHIFT ingedrukt houdt om het geloopte afspelen tijdens het af luisteren te stoppen.

Instellingen: Voor meer informatie over elke voice, raadpleeg de Voice List in de afzonderlijke Data List.

OPM! Als u altijd een bepaalde pad gebruikt om alleen externe geluiden te triggeren, wijs dan 'NoAssign' als nootnummer 3 aan die pad toe. Als u echter normaal gesproken een voice 3 van de ingebouwde toongenerator bespeelt, en deze soms door een extern geluid vervangt, is het handiger om tijdelijk de interne voice te dempen door een bepaald noot-aan-event te deactiveren dat naar de ingebouwde toongenerator (blz. 80) wordt gestuurd, wat u de moeite uitspaart om elke keer opnieuw 'NoAssign' toe te wijzen als u een geluid wilt vervangen.

4 Volume

Bepaalt het uitgangsvolume van de aangegeven voice 3. Door met name het volume van elke voice aan te passen, kunt u de verschillende instrumenten in de drumkit uitbalanceren.

Instellingen: 0-127

5 Tuning (stemmen)

Past de toonhoogte van de aangegeven voice 3 aan met ongeveer één cent (1/100 halve noot).

Instellingen: -24.00~+24.00

Een extra snaredrum instellen

'Extra Snare' is een speciale snaredrumvoice die u kunt selecteren als u XtrSnr voor de voicecategorie aangeeft. Bovendien kunt u de snaredrum naar wens aanpassen met de volgende parameters. (Deze kunnen niet bij andere voices worden ingesteld; er verschijnt dan '---' in de display.)

Wave1	Wave2	Xsfilter	Xsdecay	Balance
Map11370	warm	type1	32	0

De speciale snaredrum is een uit twee lagen opgebouwde composietvoice, die is gecreëerd door twee verschillende drumvoices te combineren, de volumebalans tussen deze voices aan te passen en de klankkleur van de composietvoice te veranderen via de parameters Filter en Decay. Als u een TP120SD- of TP100-pad voor de snaredrum gebruikt, kunt u ook de padregelaar gebruiken om één van de volgende parameters dynamisch aan te passen voor dynamische klankveranderingen (blz. 37).

1 Wave1

Selecteer een drumvoice voor de layer 1.

- Instellingen:** Map11370, MCAbs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboe, FRPSnr

2 Wave2

Selecteer een drumvoice voor de layer 2.

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

3 XSfilter

Bepaalt het filtereffect.

- Instellingen:** thru (geen effect), type1, type2

4 XSdecay

Past de duur van uw snaredrum aan.

- Instellingen:** off (geen effect), 1-32

5 Balance

Past de volumebalans tussen de layer 1- en 2-geluiden aan.

- Instellingen:** -64-0-+63

[Voice3] Pan & Tone (pan en klankkleur)

Via deze pagina kunt u de stereopanning en het filter van de voice aanpassen dat aan het nootnummer is toegewezen. Als u een uit twee lagen opgebouwde voice heeft geselecteerd, kunt u ook de volumebalans tussen de lagen instellen.

[Voice3]	Pan	Layer	Filter	Q
49C#2	R13	+63	+63	+63

1 Nootnummer en -naam

Bepaalt een doelnootnummer (13-94: C#-1-A#5). Elk nootnummer wordt met een bepaalde nootnaam aangegeven.

2 Pan

Bepaalt de paninstelling voor de voice die aan het nootnummer 1 is toegewezen. Deze instelling bepaalt de stereopositie van de voice.

- Instellingen:** L64-C-R63 (links naar midden naar rechts)

3 Layer

Geef de volumebalans tussen layers aan als u een voice voor het nootnummer 1 heeft geselecteerd die uit twee lagen is opgebouwd. Als de voice is niet uit twee lagen is opgebouwd, kan de parameter niet worden ingesteld en wordt er '—' in de display aangegeven.

- Instellingen:** -64-0-+63 (100:0-50:50-0:100)

4 Filter

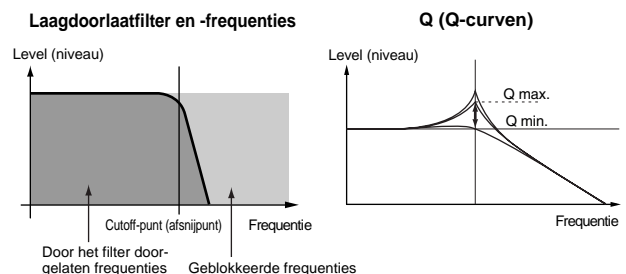
Bepaalt de filterinstelling voor de voice die aan het nootnummer 1 is toegewezen. Dit is een laagdoorlaatfilter dat de frequenties boven het hier aangegeven afsnijpunt afkapt en de rest doorlaat, zoals in het diagram onder wordt getoond.

- Instellingen:** -64-+63

5 Q

Past de Q-factor (bandbreedte) van het filter 4 aan. Het opkrikken van de frequenties rond het afsnijpunt, zoals te zien is in het diagram onder, zorgt dat het filter scherper en nadrukkelijker klinkt.

- Instellingen:** -64-+63

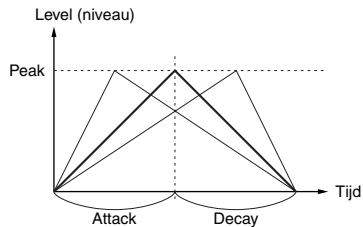


[Voice4] Envelope

Via deze pagina kunt u de volume-envelope aanpassen van de voice die aan het nootnummer is toegewezen. Elk muziekinstrument heeft een unieke volume-envelope die ons helpt te onderscheiden wat voor een soort instrument het is. Bij drum- en percussie-instrumenten zijn de unieke karakteristieken afkomstig van de attack- en decay-rate (snelheid) in de volume-envelope. Door deze twee factoren aan te passen kunt u een verscheidenheid aan klankkleurnuances in de voice aanbrengen.

[Voice4]	Attack	Decay
49C#2	0	0

1 2 3



1 Nootnummer en - naam

Bepaalt een doelnootnummer (13-94: C#-1-A#5). Elk nootnummer wordt met een bepaalde nootnaam aangegeven.

2 Attack

Bepaalt de attackrate (attacksnelheid) van de huidige voice. Des te groter de positieve waarde, des te sneller de attackrate. Des te groter de negatieve waarde, des te langzamer de attackrate. Houd in gedachte dat als de voice oorspronkelijk een snelle attackrate heeft, het aangeven van hogere waarden op een gegeven moment de snelheid niet verder verhoogt.

□ **Instellingen:** -64~+63 (langzamer tot sneller)

3 Decay

Bepaalt de decayrate van de huidige voice. Des te groter de negatieve waarde, des te langzamer de decayrate. Des te groter de positieve waarde, des te sneller de decayrate. Als u een bekken wilt met een lange uitsterftijd, stel zijn decayrate dan in op een hoge negatieve waarde. Een hoge positieve waarde zorgt dat het geluid onnatuurlijk wordt afgebroken.

□ **Instellingen:** -64~+63 (langzamer tot sneller)

[Voice5] Polyphony (polyfonie)

Via deze pagina kunt instellen hoeveel polyfone voices er voor het aangegeven nootnummer zijn toegestaan. de ingebouwde toongenerator kan tot 64 polyfone noten per keer spelen. Het kan echter voorkomen dat dit niet genoeg is — met name als u met veel parts in een song meespeelt of de drumkit met een groot aantal korte noten bespeelt. U kunt dit voorkomen door de polyfonie voor elke drumvoice te beperken.

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

1 2 3 4 5

1 Nootnummer en - naam

Bepaalt een doelnootnummer (13-94: C#-1-A#5). Elk nootnummer wordt met een bepaalde nootnaam aangegeven.

2 KeyMode

Bepaalt hoe dezelfde voice in reactie op meerdere noten wordt gespeeld.

□ Instellingen:

- poly: Geen beperking tot de toongenerator van de DTXTREME II's zijn maximale polyfonie bereikt.
- semi8: Tot acht noten polyfoon — elke eerste noot zal worden gedempt om de negende noot te spelen.
- semi4: Tot vier noten polyfoon — elke eerste noot zal worden gedempt om de vijfde noot te spelen.
- semi3: Tot drie noten polyfoon — elke eerste noot zal worden gedempt om de vierde noot te spelen.
- semi2: Tot twee noten polyfoon — elke eerste noot zal worden gedempt om de derde noot te spelen.
- mono: Slechts een enkele noot — elke noot zal worden gedempt om de volgende noot te spelen.
- himono: Gelijk aan mono, met uitzondering van de laatste-noot-prioriteit — noten zullen nooit worden gedempt voor andere noten.

OPM. Als een nootnummer (drumpad) is ingesteld op mono en toegewezen aan een voice met een lange uitsterftijd (zoals bekken), zal voortdurend op die pad slaan ervoor zorgen dat het geluid onnatuurlijk wordt afgebroken. Alle nootnummers instellen op poly om dit te voorkomen is echter geen goed idee, aangezien hierdoor polyfonie van andere belangrijke parts kan worden 'gestolen'.

3 AltGrp

U kunt meerdere nootnummers ❶ in een bepaalde alternate-groep zetten. Door verscheidene nootnummers hier in dezelfde nummergroep te plaatsen, voorkomt u dat ze tegelijkertijd spelen. Voor realistische hihatgeluiden met gebruik van verscheidene voices, wijst u HHpedal toe aan de voetgesloten voice en HHpad aan andere hihatvoices dan die door de hihatpad en -rims getriggerd worden. Hierdoor kunt u met het voet-gesloten-geluid elke andere hihatgeluid dempen als de hihatpedaal-regelaar wordt ingetrapt (HHpedal gaat voor de HHpad).

❑ **Instellingen:** off (niet gegroepeerd), HHpedal, HHpad, 1-125 (groepsnummer)

OPM. Van één alternate-groep kan slechts een enkele noot per keer spelen, op de manier met laatste-noot-prioriteit.

4 RvKeyOn

Bepaalt of de ingebouwde toongenerator noot-aan-events voor het nootnummer ❶ ontvangt. Dit is handig als u ze wilt uitvoeren via MIDI OUT op het achterpaneel, zonder dat ze naar de ingebouwde toongenerator worden geleid, zodat alleen externe geluiden worden getriggerd. Stel dit in op 'on' als u voices van de ingebouwde toongenerator wilt bespelen.

❑ **Instellingen:** off, on

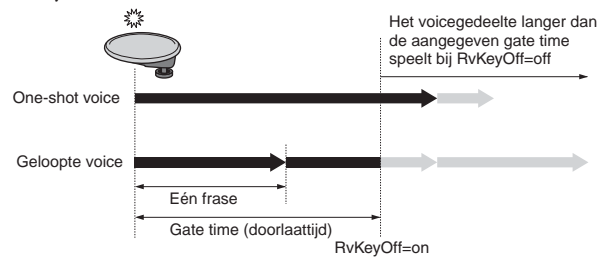
5 RvKeyOff

Bepaalt of de ingebouwde toongenerator noot-uit-events ontvangt voor het nootnummer ❶. Stel dit in op 'off' als u er zeker van wilt zijn dat een bekkenvoice of een one-shot wavesample zijn volledige duur speelt.

❑ **Instellingen:** off, on

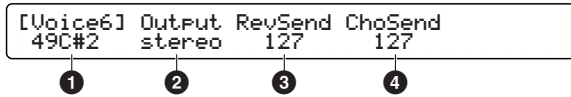
Noot-uit gebruiken met geloopte voices

De meeste drumvoices zijn one-shot-samples en stoppen automatisch aan het eind van de wavedata zonder dat er een noot-uit-event wordt ontvangen (RvKeyOff = off). Als u deze voices zo instelt dat ze noot-uit-events ontvangen (RvKeyOff = on), pas dan de doorlaattijd (blz. 42) juist aan zodat die overeenkomt met de uitsterftijd, anders zullen bij het spelen de geluiden halverwege worden afgebroken. Aan de andere kant beschikt de ingebouwde toongenerator ook over geloopte voices, en daarvoor is het nodig dat ze worden ingesteld op het ontvangen van noot-uit-events (RvKeyOff = on), anders zullen ze niet stoppen met spelen. Daarom is noot uit (Note off) van cruciaal belang bij effectief gebruik van geloopte voices. Stel zijn nootnummer zo in dat er noot-uit-events worden gegenereerd (RvKeyOff = on) en stel de juiste doorlaattijd in, om een geloopte voice op de juiste manier te kunnen gebruiken. U kunt bijvoorbeeld elke tweede maat op de pad slaan om een geloopte voice eindeloos te laten spelen, als de doorlaattijd zo is aangepast dat die overeenkomt twee maten in het speltempo. Het kan ook nodig zijn om de polyfonie tot een enkele noot te beperken (KeyMode = mono).



[Voice6] Output Routing (uitgangsrouting)

Via deze pagina kunt in een uitgangsrouting instellen voor de voice die aan het nootnummer is toegewezen. Alhoewel uw basisopties bestaan uit één van de aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT (1 t/m 6) voor parallelle uitvoer, of de twee aansluitingen OUTPUT voor stereo uitvoer, kunt u ze gebruiken voor meer variaties in samenhang met effectinstellingen (blz. 55).



1 Nootnummer en -naam

Bepaalt een doelnootnummer (13-94: C#-1~A#5). Elk nootnummer wordt met een bepaalde nootnaam aangegeven.

2 Output (uitgang)

Bepaalt de uitgang voor de voice die aan het nootnummer (1) is toegewezen. Als de voice naar een INDIVIDUAL OUTPUT is gerout, kan de voice niet worden afgeluisterd via de hoofdtelefoon.

Instellingen:

- stereo: Gerout naar OUTPUT (L/MONO en R).
- InsFx1, InsFx2: Gerout naar de aangegeven insertie-effecten (1 of 2). U kunt deze niet selecteren als de Localizer ingeschakeld is.
- thru: Gerout naar OUTPUT (L/MONO en R) waarbij de Localizer wordt gepasseerd. U kunt dit alleen selecteren als de Localizer ingeschakeld is.
- IND1&2, 3&4, 5&6: Gerout naar het aangegeven paar van de afzonderlijke uitgangen (in stereo).
- IND1, 2, ... 6: Gerout naar de aangegeven INDIVIDUAL OUTPUT (in mono).

FOPM: Als u een insertie-effect (InsFX1 of InsFX2) selecteert, wordt de uiteindelijke uitgang bepaald door de insertie-effectinstellingen.

3 RevSend

Bepaalt het zendniveau naar het reverbeffect (systeemeffect) voor de voice die aan het nootnummer 1 is toegewezen.

Instellingen: 0-127

4 ChoSend

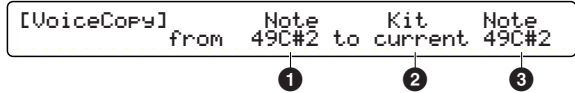
Bepaalt het zendniveau naar het choruseffect (systeemeffect) voor de voice die aan het nootnummer 1 is toegewezen.

Instellingen: 0-127

FOPM: De daadwerkelijke hoeveelheden reverb- en choruseffect voor elke drumvoice worden bepaald door de masterzendniveaus voor de volledige drumkit (blz. 58).

[VoiceCopy] Voice Copy (voice kopiëren)

U kunt voice-instellingen van een bepaald nootnummer (MIDI-kanaal 10) kopiëren naar de drumkit die u aan het bewerken bent, waardoor u een bewerkingssjabloon kunt samenstellen voor het creëren van drumkits met soortgelijke instellingen.



1 (from) Note (van noot)

Bepaalt de bronnootnaam (van de huidige drumkit).

Instellingen: 13C#-1-94A#5

2 (to) Kit (naar kit)

Bepaalt de bestemmingsdrumkit. Selecteer 'current' (huidige) als u naar de huidige drumkit wilt kopiëren.

Instellingen: current, U1-U40

3 (to) Note (naar noot)

Bepaalt de bestemmingsnootnaam van de drumkit 2.

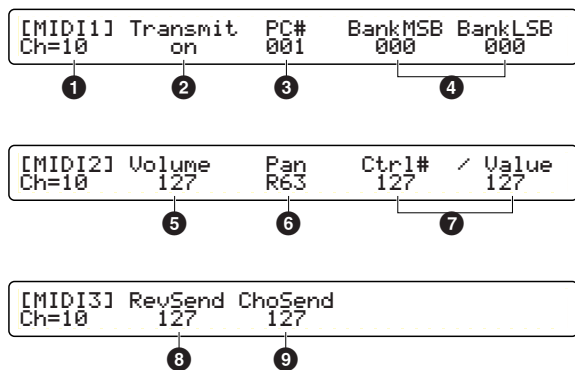
Instellingen: 13C#-1-94A#5

Kopieerhandeling (Copy)

Na het selecteren van de bron en de bestemming, drukt u op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de kopieerhandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren. Als u terugkomt op de kopieerpagina, kunt u doorgaan met kopiëren als u wilt, of verder gaan met het maken van voice-instellingen.

[MIDI1], [MIDI2] & [MIDI3] MIDI-setup

Gebruik deze drie pagina's om instellingen te maken voor een MIDI-ensemble waarbij de ingebouwde toongenerator of externe geluidsmodules gebruikt worden. De instellingsdata worden intern of extern naar MIDI-parts gestuurd (via MIDI OUT of USB) als u de bewerkte drumkit oproept en bespeelt.



1 Ch=

Bepaalt het doel-MIDI-kanal (1 t/m 16).

2 Transmit (zend)

Bepaalt de MIDI-events die via het doelkanaal 1 zullen worden uitgestuurd.

Instellingen:

- off: Stuurt geen MIDI-events. Alle volgende parameters kunnen niet worden ingesteld en er wordt '—' in de display aangegeven.
- all: Stuurt zowel programmawijzigingen als besturingswijzigingen, en alle volgende parameters worden toegankelijk.
- PC: Stuurt alleen programmawijzigingen, en de parameters die gerelateerd zijn aan programmawijzigingen worden toegankelijk. Parameters die gerelateerd zijn aan besturingswijziging (in het tweede en derde scherm) zijn uitgeschakeld.

OPM. Als er alleen programmawijzigingen worden verzonden en zijn ingesteld (Transmit=PC), kunt u ook bankselectie (een besturingswijzigingsevent) gebruiken.

3 PC# (programmawijzigingsnummer)

Bepaalt het programmanummer dat wordt verzonden. Als het wordt gebruikt voor de ingebouwde toongenerator bepaalt dit de GM-voice.

Instellingen: 001-128

OPM. Als u een programmanummer voor kanaal 10 (Ch = 10) instelt, wordt het alleen extern via MIDI OUT of USB uitgestuurd. Aangezien het niet naar de ingebouwde toongenerator wordt gestuurd, heeft het geen invloed op uw drumkit.

4 BankMSB & BankLSB

Als u een externe geluidsmodule gebruikt die over meerdere geluidsbanken beschikt, kunt u deze twee events gebruiken voor het selecteren van een bank. In combinatie met de programmanummerparameter 3, kunt u een bepaald geluidsprogramma selecteren. U hoeft deze twee events echter niet voor de ingebouwde toongenerator te gebruiken, aangezien die geen banken heeft.

Instellingen: 000-127 (voor zowel MSB als LSB)

5 Volume

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 007 (volume). Als het wordt gebruikt voor de ingebouwde toongenerator, beïnvloedt dit het volume van elk van de parts.

Instellingen: 000-127

6 Pan

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 010 (pan). Als het wordt gebruikt voor de ingebouwde toongenerator, beïnvloedt het de stereopanning van elk van de parts.

Instellingen: 000-064-127 (links naar centrum naar rechts)

7 Ctrl# & Value (besturingswijzigingsnummer en -waarde)

Besturingswijzigingen zijn MIDI-informatie die worden gebruikt om het spel van een MIDI-apparaat te besturen. U kunt een verscheidenheid aan functies regelen, die van tevoren zijn vastgelegd als besturingsnummers en hun besturingswaarden. Met deze twee parameters kunt u een bepaald besturingswijzigingsevent creëren door een besturingsnummer (Ctrl#) en besturingswaarde (Value) in te stellen.

Instellingen: ---, 000-127 (Ctrl#), 000-127 (Value)

OPM. Het selecteren van '—' voor 'Ctrl#' zal automatisch '—' instellen voor 'Value', waardoor deze functie wordt uitgeschakeld.

8 RevSend

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 091 (effectdiepte). Als het voor de ingebouwde toongenerator wordt gebruikt, bepaalt dit het masterzendniveau naar het reverbeffect (systeemeffect) voor elk van de parts.

Instellingen: 000-127

9 ChoSend

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 093 (effectdiepte). Als het voor de ingebouwde toongenerator wordt gebruikt, bepaalt dit het masterzendniveau naar het choruseffect (systeemeffect) voor elk van de parts.

Instellingen: 000-127

OPM. Als u een besturingswijzigingsevent 7 instelt dat de instelling van het volume 5, de Pan 6, de RevSend 8 of de ChoSend 9 dupliceert, zal het besturingswijzigingsevent 7 voorrang krijgen.

Als u klaar bent met het maken van de gewenste voice-instellingen, sla deze drumkit dan op (blz. 35).

Effectinstellingen

DTXTREME IIs beschikt over een reverb en chorus als systeemeffecten, alsook over twee verschillende insertie-effecten en een driedimensionaal Localizer-effect.

Reverb

Dit systeemeffect bevat 12 reverbtypen waarmee u de ambiance van een uitvoeringsruimte kunt reproduceren — van een kleine ruimte tot een grote concertzaal. In de voice-instellingen (blz. 53) kunt u de hoeveelheid reverb aangeven die op elke drumvoice in de drumkit wordt toegepast. Dit is handig als u bijvoorbeeld meer reverb voor de snaredrum wilt, maar minder voor de basdrum.

Chorus

Dit systeemeffect bevat 13 chorustypen van zachte tot harde modulatie (chorus, flanger, jet-effect, enzovoorts). In de Voice-instellingen (blz. 53) kunt u de hoeveelheid chorus aangeven die op elke drumvoice in de drumkit wordt toegepast. Dit is handig als u bijvoorbeeld unieke flanginggeluiden wilt voor hihats en andere bekkens.

Insertie-effecten 1 en 2

Deze extra effecten zijn extra hulpmiddelen om het geluid verder te verbeteren — of zelfs het volledige geluidskarakter van een voice te veranderen. Elk effectblok beschikt over de grote verscheidenheid van 44 typen (chorus, flanger, distortion, wah, enz.). Deze twee insertie-effecten zijn parallel gerangschikt, zodat u de effecten selectief op bepaalde drumvoices in uw drumkit kunt toepassen.

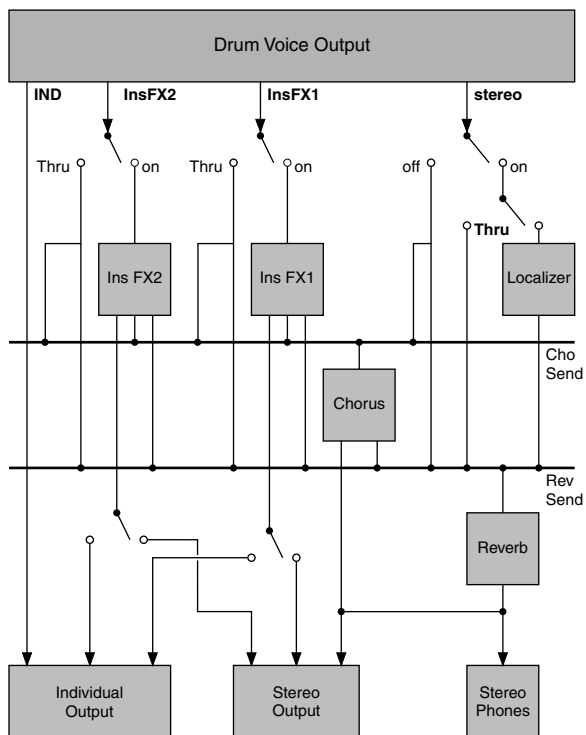
Localizer

Dit effect is geoptimaliseerd voor hoofdtelefoonafuistering en creëert een realistische 3D-geluidsbeeld van uw drumkit — waarbij elk instrument in een bepaalde 'virtuele' ruimte in de 3D-omgeving wordt geplaatst, zodat elke geluid uit een andere richting lijkt te komen. Dit 3D-effect kan afzonderlijk voor uw drumkit en andere instrumenten in de song worden aangegeven, en geeft u het gevoel dat u drums in een realistische opstelling gebruikt. Dit 3D effect is bedoeld voor hoofdtelefoon en is niet goed te horen als het via normale luisprekers wordt afgespeeld.

OPM! Zowel insertie-effecten als het systeemchoruseffect worden automatisch uitgeschakeld als het Localizer-effect actief is.

Geluidsmixen die de effecten optimaal benutten

Via schuifregelaars op het bedieningspaneel kunt u eenvoudig de instrumentgeluiden van de DTXTREME IIs mixen. U kunt echter ook complexere en flexibelere mengschema's creëren in samenhang met de uitgangsrouting voor elke drumvoice (blz. 53) en de hier verklaarde effectinstellingen. Werp eerst eens een blik op het volgende schema. Het laat de mogelijke uitgangsroutings zien voor elke drumvoice met verscheidene parameterinstellingen.



De daadwerkelijke effectinstellingen bevatten de uitgangsrouting nadat drumvoices van een effect zijn voorzien, en deze is nauw verbonden met de uitgangsinstelling van elke drumvoice. Met andere woorden, het aangeven van de uitgang van een drumvoice bepaalt ook welk effect op die voice kan worden toegepast. In het linkergedeelte van het schema ziet u de vier basisuitgangsopties — stereo, InsFX1, InsFX2, IND — dat voor elke drumvoice voorhanden is. Ook wordt 'thru' (door) aan de opties toegevoegd als u de Localizer inschakelt.

(Vervolg op de volgende pagina)

(Vervolg van de voorgaande pagina)

4 volledig afzonderlijke effecten

Als u de eventuele uitgang voor elk van drumvoices vastlegt, kunnen de systeemeffecten en twee insertie-effecten als vier volledig afzonderlijke effecten gebruikt worden. Hier is een voorbeeld van het toepassen van vier verschillende effecten op vier afzonderlijke drumvoices en het zenden van de signalen naar de stereo-uitgangs aansluitingen:

Instellingen in de pagina [Voice6]...

- Voor drumvoice 1: Output = stereo, RevSend = (alles behalve nul), ChoSend = 0
- Voor drumvoice 2: Output = stereo, RevSend = 0, ChoSend = (alles behalve nul)
- Voor drumvoice 3: Output = InsFX1
- Voor drumvoice 4: Output = InsFX2

Effectinstellingen:

- In de pagina [Effect] (mastersendniveaus naar systeemreverb en choruseffecten): Localizer = off, RevSend = (alles behalve nul), ChoSend = (alles behalve nul)
- In de pagina [Reverb] (masterretourniveau van systeemreverb-effect): RevRetrn = (alles behalve nul)
- In de pagina [Chorus] (masterretourniveau van systeemchoruseffect): Cho>Rev = 0, ChoRetrn = (alles behalve nul)
- In de [InsFX]-pagina's: Type = (anders dan THRU) voor FX = 1 en RevSend = 0 (nul), ChoSend = 0, Output = stereo
- In de [InsFX]-pagina's: Type = (anders dan THRU) voor FX = 2 en RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = stereo

Als u vier één-naar-één routes maakt (van voice naar effect) en een verschillende effect (ook anders dan van het systeemreverb en -choruseffecten) voor elke insertie-effect selecteert, kunt u elke drumvoice in stereo uitvoeren, elk met een verschillend effect toegepast.

Parallele uitgangen met effecten

U kunt eenvoudig een drumvoice naar de aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT sturen, als u 'Output' op 'IND' instelt (als stereo paar of mono) in de Voice-instellingen. Met deze instellingen kunt u de drumvoices alleen droog uitvoeren, zonder dat er effecten op zijn toegepast. U kunt ook insertie-effecten gebruiken bij de parallelle uitvoer van drumvoices waardoor u uw favoriete effecten kunt toepassen.

Instellingen in de pagina [Voice6]...

- Output = InsFX1 — voor snaredrum
- Output = InsFX2 — voor basdrum
- Output = IND3&4 — voor tom 1
- Output = IND3&4 — voor tom 2
- Output = IND5&6 — voor tom 3
- Output = IND5&6 — voor tom 4
- Output = stereo, RevSend = (willekeurige waarde), ChoSend = (willekeurige waarde) — voor bekkens

Effectinstellingen:

- In de pagina [Effect] (mastersendniveaus naar systeemreverb en choruseffecten): Localizer = off, RevSend = (alles behalve nul), ChoSend = (alles behalve nul)
- In de pagina [Reverb] (masterretourniveau van systeemreverb-effect): RevRetrn = (alles behalve nul)
- In de pagina [Chorus] (masterretourniveau van systeemchoruseffect): Cho>Rev = (willekeurige waarde), ChoRetrn = (alles behalve nul)
- In de [InsFX]-pagina's: Type = 2BandEQ voor FX = 1 en RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = IND1
- In de [InsFX]-pagina's: Type = COMP voor FX = 2 en RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = IND2

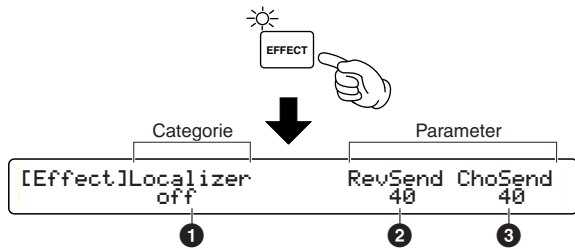
Met deze instellingen kunt u de volgende resultaten verkrijgen. Merk op dat u zelfs de stereo-uitgangs aansluiting als een paar individuele uitgangs aansluitingen kunt tellen en gebruiken.

- Snaredrum: Mono-uitvoer via INDIVIDUAL OUTPUT 1 zonder systeemreverb- en -choruseffecten, na bewerking met de twee-bands equaliser van insertie-effect 1.
- Basdrum: Mono-uitvoer via INDIVIDUAL OUTPUT 2, na bewerking met de compressor van insertie-effect 2.
- Toms 1 en 2: Stereo-uitvoer via INDIVIDUAL OUTPUT 3 en 4 zonder toepassing van effecten.
- Toms 3 en 4: Stereo-uitvoer via INDIVIDUAL OUTPUT 5 en 6 zonder toepassing van effecten.
- Bekkens: Stereo-uitvoer via OUTPUT (L/MONO en R) met systeemreverb- en -choruseffecten toegepast.

In deze voorbeelden zijn de uitgangssignaalrouting en de effectinstellingen nauw met elkaar verbonden. Probeer andere signaalroutings uit voor uw specifieke toepassingen en vereisten.

[Effect] Effectbeginselen

Druk op de knop EFFECT op het bedieningspaneel, in het kader DRUMKIT, om te beginnen met het bewerken van effectinstellingen voor de drumkit waar u momenteel mee werkt.



OPM. De eerste pagina die verschijnt (degene die het laatste was opgeroepen) kan anders zijn dan de hierboven getoonde display (blz. 76).

1 Localizer

Ingeschakelen (on) of uitschakelen (off) van de Localizer.

Instellingen: on, off

OPM. Als de Localizer is ingeschakeld, kunt u bij de andere effecten alleen het systeemreverbeffect gebruiken. Aangezien u de systeemchorus- en insertie-effecten niet kunt gebruiken, zullen hun respectievelijke bewerkingspagina's niet verschijnen. Als de Localizer is uitgeschakeld, zullen in plaats daarvan de bewerkingspagina's van de Localizer niet verschijnen.

2 RevSend

Bepaalt het zendniveau naar het systeemreverbeffect voor de volledige drumkit. Dit werkt als een masterniveau voor de reverbzendniveaus van de drumvoices (blz. 53).

Instellingen: 0-127

3 ChoSend

Bepaalt het zendniveau naar het systeemchoruseffect voor de volledige drumkit. Dit werkt als een masterniveau voor de chorzendniveaus van de drumvoices (blz. 53).

Instellingen: --- (uitgeschakeld als de Localizer actief is), 0-127

OPM. RevSend **2** en ChoSend **3** werken alleen voor het ritme-part (MIDI-kanaal 10) van de ingebouwde toongenerator. Deze zijn gelijk aan de reverbzend- en chorzendniveaus (blz. 54) die beschikbaar zijn als verzending naar MIDI-kanaal 10 mogelijk is.

[Reverb] Stysteemreverbeffect

Configureer het systeemreverbeffect. Deze instellingsdata zullen naar de ingebouwde toongenerator worden gestuurd als u de drumkit die u momenteel bewerkt oproept en bespeelt. Deze instellingsdata worden niet alleen met alle drumvoices (MIDI-kanaal 10) gedeeld, maar ook met alle andere parts van de ingebouwde toongenerator.

[Reverb]	Type	Time	Diffusion	InitDelay
	HALL1	2.1	10	12.7

1

1 Type

Selecteer een reverbtype. Bij systeemreverb kunt u uit de volgende 12 typen kiezen. Selecteer NONE als u de systeemreverb tijdelijk wilt schakelen.

Instellingen: NONE, HALL1-2, ROOM1-3, STAGE1-2, PLATE, WHITEROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT

Voor gedetailleerd uitleg van de andere parameters, raadpleeg de Effect Type List in de afzonderlijke Data List. Merk op dat dezelfde parameter naam niet altijd voor exact dezelfde functie staat.

OPM. Het systeemreverbeffect biedt een hier ingesteld, enkel reverbeffect op alle parts van de ingebouwde toongenerator. Gebruik een insertie-effect als u een ander reverbeffect op een drumvoice wilt toepassen.

[Chorus] Stysteemchoruseffect

Configureer het systeemchoruseffect. Deze instellingsdata zullen naar de ingebouwde toongenerator worden gestuurd als u de drumkit die u momenteel bewerkt, oproept en bespeelt. Deze instellingsdata worden niet alleen met alle drumvoices (MIDI-kanaal 10) gedeeld, maar ook met alle andere parts van de ingebouwde toongenerator.

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

1

OPM. U kunt het systeemchoruseffect niet configureren als de Localizer ingeschakeld is (blz. 57).

1 Type

Selecteer een chorustype. Bij systeemchorus kunt u uit de volgende 14 typen kiezen. Selecteer NONE als u de systeemchorus tijdelijk wilt schakelen.

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

Voor gedetailleerde uitleg van de andere parameters, raadpleeg de Effect Type List in de afzonderlijke Data List. Merk op dat dezelfde parameter naam niet altijd voor exact dezelfde functie staat

OPM. Het systeemchoruseffect biedt een hier ingesteld, enkel choruseffect op alle parts van de ingebouwde toongenerator. Gebruik een insertie-effect als u een ander choruseffect op een drumvoice wilt toepassen.

[InsFX] Insertie-effecten

Configureer elk van de 2 insertie-effecten. Naast de systeem-effecten kunt u deze gebruiken om een verscheidenheid aan effecten op drumvoices toe te passen, of een geavanceerde interne mix op de DTXTREME IIs zelf te maken.

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

1

2

OPM. U kunt het systeemchoruseffect niet configureren als de Localizer ingeschakeld is (blz. 57).

1 FX=

Selecteer het doelinsertie-effect (1 of 2) door de meest linkse knop te gebruiken.

Instellingen: 1, 2

2 Type

Selecteer een effecttype om toe te wijzen. U kunt elk van de 44 typen voor elk van de insertie-effecten toewijzen.

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

Voor gedetailleerde uitleg van de andere parameters, raadpleeg de Effect Type List in de afzonderlijke Data List. Merk op dat dezelfde parameter naam niet altijd voor exact dezelfde functie staat.

[Localizer] Localizer

Configureer de 3D-effecten voor de Localizer. Deze effecten hebben alleen effect als ze via een stereo hoofdtelefoon worden afgeleusterd. Bij af luistering via luidsprekers, kunnen instrumenten waarop het Localizer-effect wordt toegepast vreemd klinken.

[Localizer]	Type	DrSens	AcSens	HRTF
	NORMAL	16	16	15

1

2

3

4

[Localizer]	Rotation	Dist	Angle
	120	10.0	30

5

6

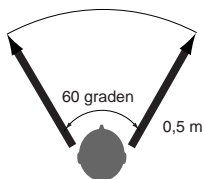
7

1 Type

Bepaalt het stereo-effect aan de hand van 5 presettypen. De volgende schema's tonen hoe elk stereo-effect (virtuele stereo-luidsprekers) via de hoofdtelefoon klinkt.

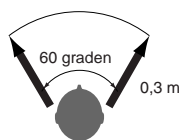
❑ **Instellingen:** THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE, POINT

NORMAL



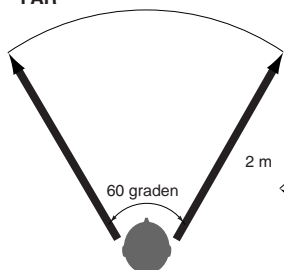
Linker- en rechterluidspreker bevinden zich op 0,5 m voor de luisteraar onder een hoek van 60 graden.

NEAR



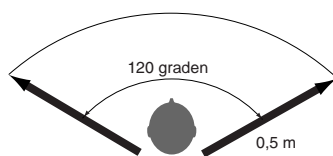
Linker- en rechterluidspreker bevinden zich op 0,3 m voor de luisteraar onder een hoek van 60 graden.

FAR



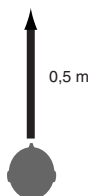
Linker- en rechterluidspreker bevinden zich op 2 m voor de luisteraar onder een hoek van 60 graden.

WIDE



Linker- en rechterluidspreker bevinden zich op 0,5 m voor de luisteraar onder een hoek van 120 graden.

POINT



Er bevindt zich een luidspreker op 0,5 m voor de luisteraar.

2 DrSens

Bepaalt de stereopositie van de drumkit. Des te hoger de waarde, des te groter de hoek waarop de 3D-positionering plaatsvindt. Des te kleiner de waarde, des te meer de normale stereopanning wordt benadrukt, zoals die voor elke drumvoice in de voice-instellingen is aangegeven (blz. 50). Bij de waarde nul wordt de Localizer omzeild (bypass) en wordt er geen 3D-effect toegepast.

❑ **Instellingen:** 0-16

3 AcpSens

Bepaalt de stereopositie van de begeleidingsinstrumenten (anders dan van de drumkit). Des te hoger de waarde, des te groter de hoek waarop de 3D-positionering plaatsvindt. Des te kleiner de waarde, des te meer de normale stereopanning wordt benadrukt, zoals die bij de voice-instellingen voor elk van de parts is aangegeven (blz. 54). Bij de waarde nul wordt de Localizer omzeild (bypass) en wordt er geen 3D-effect toegepast.

❑ **Instellingen:** 0-16

4 HRTF (Head Related Transfer Function)

Perceptie van het geluidsbeeld verschilt van persoon tot persoon. Een hoorbaar effect dat de ene persoon kan niet waarnemen, kan een extreem effect (geluidsmodulatie) bij een ander geven. Deze parameter kan dergelijke verschillen in perceptie compenseren.

❑ **Instellingen** 0-20

5 Rotation (draaiing)

Bepaalt de positie (hoek) van alle op de DTXTREME IIs beschikbare instrumenten. Dit is een virtuele positie die wordt waargenomen bij af luistering via een hoofdtelefoon. Als er een grotere positieve waarde wordt ingesteld, zullen alle instrumenten waaronder de drumkit overeenkomstig met de klok meedraaien van voor van de luisteraar (midden) naar achteren (van 0 tot 180 graden). Als er een grotere negatieve waarde wordt ingesteld, zullen alle instrumenten waaronder de drumkit overeenkomstig tegen de klok in draaien van voor van de luisteraar (midden) naar achteren (van 0 tot 180 graden).

❑ **Instellingen** -180-0-180 (van achter naar voor naar achter, in graden)

6 Dist (afstand)

Bepaalt de afstand van alle instrumenten die in de DTXTREME IIs beschikbaar zijn. Dit is een virtuele afstand die wordt waargenomen bij af luistering via een hoofdtelefoon. Des te hoger de waarde, des te groter de virtuele afstand van alle instrumenten, waaronder de drumkit.

❑ **Instellingen** 0.3-10.0 (meter)

7 Angle (hoek)

Bepaalt de mate van stereobreedte (links naar rechts) van de geluiden van de DTXTREME IIs. Met het midden bij nul, zullen de geluiden worden uitgespreid over een breedte van maximaal 180 graden.

❑ **Instellingen:** 0-180 (midden naar links en rechts, in graden)

Als u klaar bent met het maken van de gewenste effectinstellingen, sla deze drumkit dan op (blz. 35).

Songopname en -bewerking

Zoals u misschien al ontdekt heeft door naar de presetsongs te luisteren, beschikt de DTXTREME IIs over een ingebouwde MIDI-sequencer. Met deze sequencer kunt u niet alleen op de drumkit meespelen met het afspelen van de presetsongs, maar kunt u ook makkelijk uw spel op de drumkit of het MIDI-toetsinstrument opnemen als een usersong (U1-U32). U kunt een usersong als algemene song of als padsong afspelen (blz. 25).

Eigenschappen van de twee-trackssequencer

Kijk eerst eens hieronder wat u zoal met de ingebouwde sequencer kunt doen voordat u uw opnamesessie begint.

• Drie opnamemodi

U kunt een song in elke van 3 opnamemodi opnemen — Replace (vervang), Overdub en Step (stapsgewijs) (blz. 61). In de vervang- en overdubmodi, kunt u uw spel in realtime opnemen. Binnen een aangegeven aantal maten kunt u met de vervangmodus in een keer opnemen en met de overdubmodus herhaaldelijk opnemen. Met de stapsgewijze modus kunt u handmatig MIDI-events opnemen, één-voor-één op de tijdlijn (data-invoergebied). U kunt de stapsgewijze modus ook gebruiken voor het bewerken van MIDI-events die u in de vervang- of overdubmodus heeft opgenomen.

• 2-trackstructuur

De ingebouwde sequencer biedt 2 sequencetracks (Tr1 en Tr2) per song en u kunt ze zowel voor opnemen als afspelen gebruiken. Elk van de tracks kan elk event op elk MIDI-kanaal (1 t/m 16) bevatten. Dit betekent dat u een toetsinstrument op de MIDI IN van de DTXTREME IIs kunt aansluiten en (met behulp van een vriend die toetsen speelt) zowel het toetsenspel als uw spel op de drumkit in realtime op afzonderlijke sporen kunt opnemen. Als u een multi-instrumentalist bent, kunt u handige de overdubmodus gebruiken om één voor één een andere partij per keer op te nemen. Zelfs na het opnemen van een part in de vervangmodus, kunt u naar de overdubmodus schakelen om andere partijen op dezelfde track op te nemen. Aangezien u de inhoud van beide tracks kunt mixen naar één track en zo een track vrij kunt maken (blz. 68), kunt u één track gebruiken om alleen een bepaalde partij afzonderlijk op op te nemen. De ingebouwde sequencer is erg eenvoudig te gebruiken, maar voorziet u toch van een complete set begrijpelijke, flexibele hulpmiddelen om uw opnamen te beheren.

• MIDI IN/OUT naar extern apparaat

Met realtime opnemen kunt u de ingebouwde sequencer gebruiken om een MIDI-sequence vast te leggen die op een externe sequencer of een personal computer is gespeeld. Voor deze toepassing sluit u de DTXTREME IIs aan op het betreffende apparaat om MIDI-data over te dragen (blz. 18). U kunt de ingebouwde sequencer ook zo instellen dat deze synchroon loopt met een extern MIDI-apparaat of dat het vanaf dit apparaat wordt bestuurd.

• Presetsongs gebruiken

Presetsongs zijn alleen voorhanden voor afspelen. U kunt echter een favoriete song naar een usersong in het DTXTREME IIs-geheugen kopiëren — en vervolgens de originele drum-track dempen en deze zelf spelen, of uw eigen frasen toevoegen met een extern MIDI-toetsinstrument in de overdubmodus.

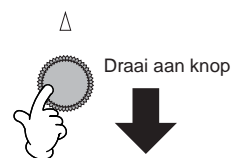
Vorbereidingen voor opname

Stel de DTXTREME IIs in zoals hieronder beschreven, voordat u begint met het opnemen van een song.

OPM. U kunt zelfs het opnemen van een song beginnen als u een drumkit aan het bewerken bent, of terwijl u andere functiemodi gebruikt. Als u het opnemen afrondt of annuleert, kunt u doorgaan met waar u in de vorige display mee bezig was.

1. Selecteer de gewenste usersong (U1-U32) voor opnemen in de standaard-afspeelmodusdisplay (blz. 23). Als u een nieuwe song selecteert, zal zijn standaardnaam (EmptySng) als songnaam verschijnen. Stel in het gewenste tempo, de gewenste maatsoort en klik in. U kunt het tempo later veranderen bij het afspelen van de opgenomen song.

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



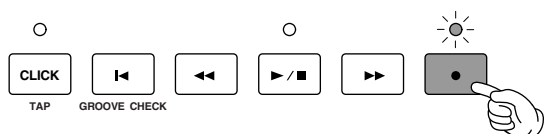
```
KIT=P1  SONG=U1  TEMPO  BEAT  CLICK
Kit name EmptySng  J=120  4/4  J
```

OPM. De maatsoort kan na het opnemen niet worden gewijzigd. Ook hoeft het tempo niet ingesteld te worden als u opneemt in de stapsgewijze modus.

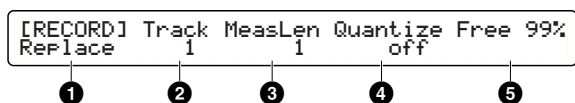
2. Maak desgewenst de volgende instellingen met behulp van de utility-functies.

- **Twee maten aftellen voor het daadwerkelijke opnemen (blz. 82):** Standaard kunt u het opnemen beginnen met een inleidende klik van twee maten.
- **Kliktelling tijdens opnemen (blz. 81):** Standaard kunt u tijdens het opnemen de kliktelling laten spelen in het tempo en de maat die u bij stap 1 heeft aangegeven.
- **Instellingen voor synchroon lopen met externe apparaten (blz. 82):** U kunt de ingebouwde sequencer via een externe sequencer besturen en synchroniseren met het tempo van dat apparaat.

3. Druk op de opnameknop. De aanduiding zal rood oplichten om aan te geven dat de ingebouwde sequencer is ingesteld op klaar-voor-opnemen. Als u het opnemen wilt annuleren, drukt u nogmaals op de opnameknop of op de knop EXIT/NO (om terug te keren naar de standaarddisplay).



OPM. Als u stap 1 overslaat en gelijk op de opnameknop drukt, wordt automatisch de eerste lege song geselecteerd en krijgt deze de 'no name' (te zien in de display). Als er geen song leeg is, kunt u geen usersong selecteren door op de opnameknop te drukken.



In dit scherm kunt u items zoals de opnamemodus, doeltrack, enz. selecteren. Als u klaar bent met het instellen ervan, kunt u het opnemen beginnen (blz. 62).

1 Recording mode (opnamemodus)

Bepaalt de opnamemodus.

Instellingen:

- **Replace (vervang):** Realtime in één keer opnemen. Het opnemen stopt als het aangegeven aantal maten is doorgelopen of als u op de start/stop-knop drukt.
- **Overdub:** Herhaaldelijk realtime opnemen. Het opnemen wordt binnen het aangegeven aantal maten herhaald totdat u op de start/stop-knop drukt.
- **Step (stapsgewijs):** Stapsgewijs opnemen. Voer de gewenste MIDI-data in in de tijddisplay, volgens de aangegeven nootresolutie 4.

2 Track

Bepaalt de doeltrack voor opnemen.

Instellingen: 1, 2

3 MeasLen (aantal maten)

Bepaalt het aantal maten voor realtime opnemen. Geef dit aan als u in de vervang- of overdubmodus opneemt.

Instellingen: 1-999

OPM. Als er zich reeds opgenomen data in de song bevinden, is de maatlengte al bepaald en kan deze niet worden overschreden. U kunt desgewenst de songlengte voor opnemen verlengen (blz. 70), wat ook handig is voor bewerking in de stapsgewijze modus.

4 Quantize (quantizeren)

Bepaalt de kortste nootlengte die wordt opgenomen. De instelling 'off' (uit) is alleen beschikbaar voor realtime opnemen. Raadpleeg de kolom op de volgende bladzijde voor informatie over quantizeren.

Instellingen: off, kwartnoot, kwartentriool, achtste noot, achtstentriool, zestiende noot, zestiendentriool

5 Free Memory (vrij geheugen)

Geeft de hoeveelheid beschikbaar vrij geheugen aan. Dit geeft u een idee van hoeveel data u nog op kunt nemen.

Resolutie en quantiseren

Als u bij Quantize (quantizeren) 4 een andere waarde instelt dan 'off' (waardoor de kortste nootlengte bij realtime opnemen wordt bepaald), zal uw spel tijdens het opnemen automatisch worden gecorrigeerd naar de geselecteerde timing (resolutie). Als u deze instelt op 'off' wordt uw spel exact zo opgenomen als u het speelt (in feite met de resolutie van 1/96 kwartnoten).

Originele data

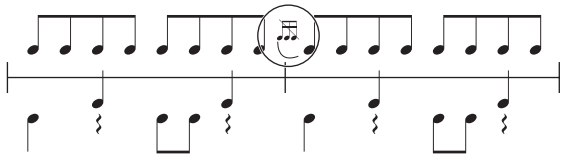


Quantisering



OPM. De kortste nootwaarde instellen voor extra opnamen in de overdubmodus, kan ook de timing van bestaande data corrigeren, als die langer is dan de nieuw opgegeven lengte. U kunt de juiste totaaltiming van de opgenomen data na het opnemen corrigeren. (blz. 67).

U kunt de quantizeringsinstelling handig gebruiken bij stapsgewijs opnemen. Als u een 1/8-nootfrase met verfraaiingen opneemt (invoert), kunt u eerst alleen de hoofdfrase met 1/8-nootresolutie opnemen. Vervolgens stelt u een geschikte resolutie in voor de verfraaiingsnoten om te zorgen dat die op de juiste plaats worden ingevoerd.



Opnamehandelingen

Nu kunt u het opnemen beginnen overeenkomstig de ingestelde opnamemodus (blz. 60).

Realtime-opname

1. Druk op de start/stop-knop. Het daadwerkelijk opnemen zal beginnen na een klikinleiding van twee maten als dat is aangezet (blz. 82). Uw spel wordt als MIDI-data opgenomen zodra u op een pad slaat of op een aangesloten MIDI-instrument speelt.

Songnummer	Songnaam	Geeft huidige maatnummer/tel aan	
SONG=U1	no name	M001-04	1=100 4/4
	Now Recording ...		
		Tempo	Maatsoort

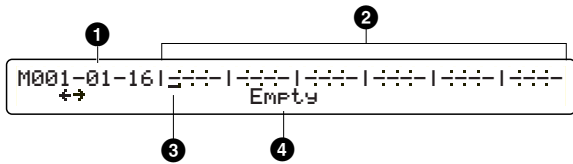
OPM. Bij opnemen in de overdubmodus kunt u alle noot-aandata van een bepaalde pad wissen door de knop BASS/DELETE ingedrukt te houden en op de pad te slaan. Op dezelfde manier kunt u noot-aandata van het MIDI-instrument wissen door de knop BASS/DELETE indrukt te houden en één voor één de te wissen noten spelen.

2. Druk nogmaals op de start/stop-knop om het opnemen te beëindigen. U kunt de opgenomen data bewerken door de song job-functies te gebruiken (blz. 65) of naar de stapsgewijze opnamemodus schakelen om handmatig de data te corrigeren of bewerken.

OPM. Als u de spanningsvoorziening uitschakelt tijdens opnemen, kunt u alle usersongdata kwijtraken.

Stapsgewijze opname

1. Druk op de start/stop-knop om de tijdslijndisplay op te roepen. De volgende lege tijdslijn verschijnt als er voorheen geen MIDI-data zijn opgenomen.



OPM. Een stip (•) in de display geeft aan dat er MIDI-data aanwezig is op die locatie.

1 Measure/Beat/Clock (maat/tel/klok)

Geeft de huidige invoerpositie (cursor) aan.

2 Datagebied

Elke maat wordt afgescheiden via een afzonderlijke verticale lijn, waarbij ingevoerde data worden aangegeven met een stip. De getoonde resolutie zal variëren, afhankelijk van de instelling voor Quantize (quantisering).

3 Cursor

U kunt een MIDI-event op de cursorpositie invoeren. U kunt ook een bestaand event bewerken of wissen door de cursor naar een stippositie te verplaatsen.

4 Empty (leeg)

Dit wordt in plaats van het MIDI-event getoond om aan te geven dat er zich geen data op de huidige positie bevindt.

2. Verplaats de cursor naar een positie waar u een MIDI-event wilt invoeren, of waar zich een MIDI-event bevindt dat u wilt bewerken. U kunt de cursor op elke van de volgende manieren verplaatsen:

- Meest linkse knop: Verplaatst de cursor in de aangegeven resolutie (kortste nootlengte).
- Vooruitspoelknop: Verplaatst de cursor naar het begin van de volgende maat.
- Terugspoelknop: Verplaatst de cursor naar het begin van de voorgaande maat.
- Terugzetknop: Verplaatst de cursor naar het begin van de tijdslijn (song).

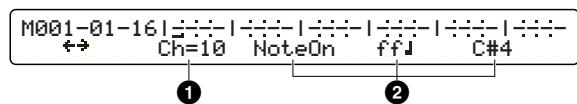
OPM. Als u de cursor verplaatst naar een positie waar zich meerder MIDI-events bevinden, zal draaien aan de knop beurtelings elk event laten zien. In dit geval wordt de cursor niet naar de volgende positie verplaatst totdat het laatste event op de huidige positie is bereikt.

3. Voer in, voeg toe, verander of wis MIDI-events, indien nodig (zie hieronder).

4. Druk nogmaals op de start/stop-knop om het opnemen te beëindigen.

Een MIDI-event invoeren of toevoegen

Druk op de knop RHYTHM/INSERT. Één van de MIDI-eventopties zal op de huidige cursorpositie knippen. Voer het gewenste event in en raadpleeg daarvoor het gedeelte 'Beschikbare MIDI-events bij stapsgewijze opname', op blz. 64.



OPM. Gebruik een song job-functie (blz. 70) als u een nieuwe maatsoort (beat) in wilt stellen.

Geef een MIDI-kanaal (1 t/m 16) ①, eventtype en andere parameters ② voor het de MIDI-event aan dat wordt ingevoerd, met de corresponderende knop. Als u op de knop ENTER/YES drukt, om het event te bepalen, wordt deze toegevoegd op de huidige cursorpositie en aangegeven als een stip (•) in de tijdslijn.

Een MIDI-event veranderen of wissen

Om de parameterwaarde van een bestaand event te veranderen: Verplaats de cursor om het doelevent weer te geven. Wijzig de waarde met de corresponderende knop. Als de waarde in de display knippert, drukt u op de knop ENTER/YES om deze daadwerkelijk in te voeren (de waarde blijft aan).

Om een bestaand event te wissen:

Verplaats de cursor om het doelevent weer te geven. Druk op de knop BASS/DELETE om het te wissen.

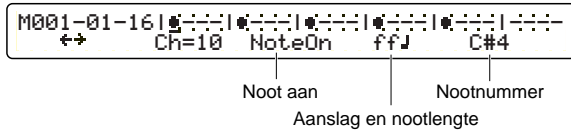
OPM. U kunt het eventtype van bestaande data niet in een ander type veranderen. In plaats daarvan kunt u deze gewoon wissen en het gewenste event als een nieuw event invoeren.

Beschikbare MIDI-events bij stapsgewijze opname

U kunt de volgende MIDI-events opnemen bij stapsgewijs opnemen.

Note On (noot aan)

Geef een noot-aanevent aan met een nootnummer en een combinatie van aanslag en nootlengte.



Aanslag en nootlengte: Kies uit 72 beschikbaar combinaties

Instellingen

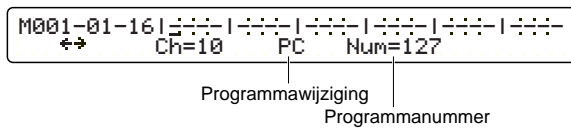
- Zes aanslagwaarden: pp (pianissimo), p (piano), mp (mezzopiano), mf (mezzoforte), f (forte), ff (fortissimo)
- Twaalf nootlengtewaarden: hele noten, halve noten, gepunteerde kwartnoot, kwartnoot, kwartnoottriool, gepunteerde achtste noot, achtste noot, achtste noottriool, gepunteerde zestiende noot, zestiende noot, zestiende noottriool, 1/32 noot

Nootnummers: Centrale C (C3) op een standaardpiano komt overeen met nootnummer 60 (blz. 42).

Instellingen: C-2-C3-G8 (0-60-127)

Program Change (programmawijziging)

Stel dit in als u midden in een song naar een ander geluidsprogramma (voice) wilt schakelen.



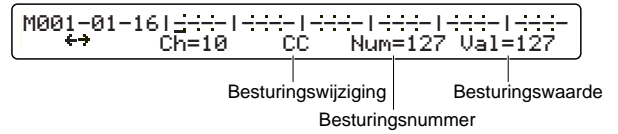
OPM. U kunt aan het begin van een song ook programmawijzigingsevents invoeren als opgeslagen data voor elk van de parts (blz. 72).

Programmanummer: Stel het programmanummer in.

Instellingen: 1-128

Control Change (besturingswijziging)

Besturingswijzigingsnummers zijn krachtige hulpmiddelen waarmee u het geluid expressief kunt besturen. U kunt verschillende functies uit vooraf ingestelde besturingsnummers selecteren en de hoeveelheid besturing instellen van 0 tot 127.



Besturingsnummer: Stel het besturingsnummer in.

Instellingen: 0-127

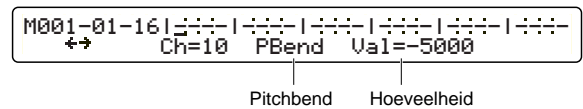
Besturingswaarde: Stel de geselecteerde besturingswaarde in.

Instellingen: 0-127

OPM. Door de twee besturingswijzigingsevents-bankselectie te selecteren (blz. 72) voor een programmawijzigingsevent, kunt u een geluidsprogramma uit een bepaalde bank van een externe toongenerator selecteren.

Pitchbend

Stel dit in om de toonhoogte van een geluid te regelen. Deze informatie is identiek aan de informatie die wordt gegenereerd als u aan het pitchbendwiel op een synthesizer en dergelijke draait.

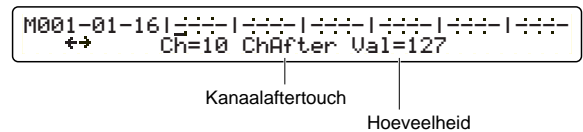


Hoeveelheid: Stel de hoeveelheid toonhoogteverandering in (hoeveel het pitchbendwiel wordt verplaatst).

Instellingen: -8192-0-8191 (nul: normale toonhoogte)

Channel Aftertouch (kanaalafertouch)

Dit is een andere expressieve spelbesturing. Deze informatie is identiek aan de data die worden gegenereerd als u druk op een toets uitoefent voordat u deze loslaat, en kan worden ingesteld om de klankkleur van het geluid te wijzigen.



Hoeveelheid: Stel de hoeveelheid kanaalafertouch in.

Instellingen: 0-127

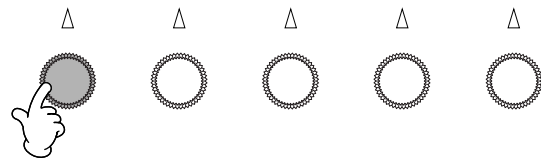
[Song12]	Ch	Transmit	Volume	Pan
▲VOICE	16	on	100	064

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

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

Gebruik de meest linkse knop om naar de eerste pagina van elke categorie te springen, en open vervolgens onmiddellijk de gewenste pagina door met de paginaknoppen omhoog of omlaag te bladeren.

[Song1]	Copy From	Song	
▼SONG		P1	Horizon



Raadpleeg ook Basisbediening op blz. 20.

[Song1] Song Copy (song kopiëren)

Hiermee kunt u een preset- of usersong naar de huidige usersong kopiëren.

[Song1]	Copy From	Song	
▼SONG		P1	Horizon

①

① Copy From Song (kopieer van song)

Selecteer de bronsong met de middelste knop (songnaam verschijnt ook).

Instellingen: preset- of usersong (songs kunnen niet vanaf een geheugenkaart worden gekopieerd)

Kopieerhandeling (Copy)

Druk na het selecteren van de bronsong op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de kopieerhandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

OPM. Als de huidige song niet leeg is en u probeert te kopiëren, krijgt u het bericht 'Sequence data is not empty' (er bevinden zich data in de song). Druk in dit geval op de knop ENTER/YES en vervolgens op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. Selecteer een lege usersong en voer de handeling opnieuw uit, of probeer trackdata van de bronsong te kopiëren (blz. 68).

[Song2] Song Clear (song wissen)

U kunt alle data wissen die in huidige usersong zijn opgenomen.

[Song2]	Clear	Current	Song
▼SONG			

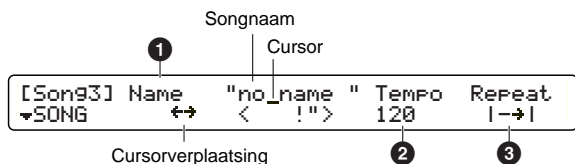
OPM. U kunt een track kiezen om alle data te wissen die er op zijn opgenomen (blz. 68).

Wishandeling (Clear)

Druk op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op nogmaals op de knop ENTER/YES om de wishandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

[Song3] Song Set (songinstelling)

In deze pagina kunt u de basisinstellingen voor de huidige usersong maken.



1 Name (naam geven)

Zoals in de bovenstaande display is te zien, kunt u de tweede knop van links gebruiken om de cursor naar de invoerpositie te verplaatsen en vervolgens de middelste knop gebruiken om een karakter op die positie in te voeren. Herhaal dit indien nodig om de songnaam aan te geven (maximaal acht lettertekens).

▣ Beschikbare lettertekens:

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

2 Tempo

Dit bepaalt het aanvangstempo.

▣ Instellingen: 30-300

OPM. Het afspeeltempo kan per drumkit worden ingesteld (blz. 47), samen met de song die bij de kit wordt gebruikt. Als u een kit selecteert wordt het systeemtempo (in het standaardscherm) teruggezet naar het aangegeven tempo van de kit. Als u vervolgens een song selecteert met het hier aangegeven aanvangstempo, wordt het systeemtempo teruggezet naar het tempo van de song. Als het handig is kunt u tijdelijk alle tempo-instellingen uitschakelen die zijn ingesteld of opgenomen in de song (blz. 82).

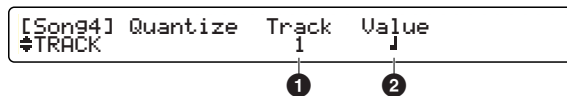
3 Repeat (herhaal)

Stelt het herhaaldelijk afspelen van songs in (de song speelt van het begin tot het eind en wordt dan weer herhaald). Stel het pictogram zo in dat het songafspelen automatisch stopt aan het eind van de song.

▣ Instellingen |→| (normaal afspelen), |↺| (herhaald afspelen)

[Song4] Quantize Track (track quantizeren)

Hiermee kunt u de opgenomen data quantizeren (blz. 62) op track 1 of 2 van de huidige usersong.



OPM. U kunt de groove van het opgenomen spel door het quantizeren verliezen. Let op: de handeling kan niet ongedaan gemaakt worden.

1 Track

Bepaalt de doeltrack die moet worden gequantiseerd.

▣ Instellingen: 1, 2

2 Value (waarde)

Bepaalt de kleinste nootlengte (resolutie) die voor quantizeren wordt gebruikt.

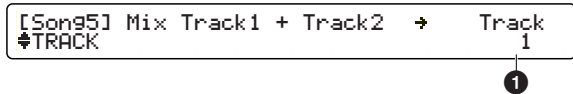
▣ Instellingen: Kwartnoot, kwartentriool, achtste noot, achtstentriool, zestiende noot, zestiendentriool

Quantizeerhandeling (Quantize)

Druk na het selecteren van de doeltrack de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de quantizeerhandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

[Song5] Mix Track (track mixen)

Hiermee kunt u alle data op beide tracks in de huidige song mengen naar of track 1 of track 2.



1 Track

Geef de track aan waarop de gemengde data moeten worden geschreven.

De track die hier niet is geselecteerd, is na de mixhandeling leeg.

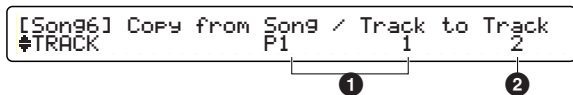
Instellingen: 1, 2

Mixhandeling (Mix)

Druk na het selecteren van de doeltrack op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de mixhandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

[Song6] Copy Track (kopieer track)

Hiermee kunt u een track van een preset- of usersong kopiëren naar de aangegeven track in de huidige usersong. Alle data die reeds aanwezig zijn op de bestemmingstrack zullen worden overschreven en gewist door de gekopieerde data.



1 Copy from Song / Track (kopieer van song/track)

Selecteer de bronsong met de middelste knop en selecteer de brontrack met de tweede knop van rechts.

Instellingen:

- Songnummer: preset- of usersong (er kan niet worden gekopieerd van een song op de geheugenkaart)
- Tracknummer: 1, 2

2 to Track (naar track)

Selecteer de bestemmingstrack van de huidige song.

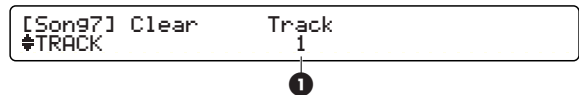
Instellingen: 1, 2

Kopieerhandeling (Copy)

Druk op de knop ENTER/YES na het selecteren van de bronsong en -track alsook de bestemmingstrack van de huidige song. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de kopieerhandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

[Song7] Clear Track (track wissen)

U kunt alle data wissen op de aangegeven track in de huidige usersong.



1 Track

Selecteer de track die u wilt wissen.

Instellingen: 1, 2

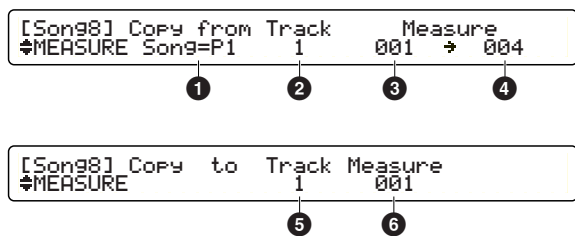
Wishandeling (Clear)

Druk na het selecteren van de doeltrack op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de wishandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

[Song8] Copy Measure (kopieer maat)

Hiermee kunt u data kopiëren van de aangegeven maten in een track van een preset- of usersong, naar een aangegeven maat (en verder) in een track van de huidige song. Alle data in de bestemmingsmaten zullen worden overschreven en gewist door de gekopieerde data

OPM. Deze eigenschap heeft twee displays: één voor broninstellingen en de andere voor bestemmingsinstellingen. U kunt de bron in de eerste display aangeven en de bestemming in de tweede display. Druk op de knop ENTER/YES om van de eerste naar de tweede display te gaan. Druk op de knop ENTER/YES in de tweede display om de kopieerhandeling te starten. U kunt in de tweede display op de knop EXIT/NO drukken om terug te keren naar de eerste display.



1 Copy from (kopieer van)

Bepaalt de bronsong.

Instellingen: Preset- of usersong (er kan niet worden gekopieerd van een song op de geheugenkaart)

2 Track

Bepaalt de brontrack van de bronsong.

Instellingen: 1, 2

3 Measure (from) (van maat)

Bepaalt de eerste maat van de track in de bronsong.

Instellingen: 001-999

4 Measure (to) (t/m maat)

Bepaalt de laatste maat van de track in de bronsong.

Instellingen: 001-999

5 Copy to Track (kopieer naar track)

Bepaalt het bestemmingstracknummer van de huidige usersong.

Instellingen: 1, 2

6 Measure (maat)

Bepaalt de eerste maat van de bestemmingstrack in de huidige song. Data van de bronsong zullen worden gekopieerd, te beginnen van het begin van de hier aangegeven maat en de data in de huidige song (indien aanwezig) overschrijven.

Instellingen: 001-999

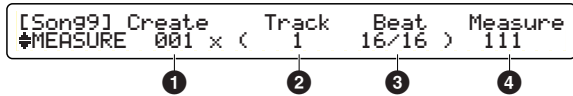
Kopieerhandeling (Copy)

Druk op de knop ENTER/YES na het selecteren van de bron (song, track en maatbereik) in de eerste display. Selecteer vervolgens de bestemmingstrack en de eerste maat van de huidige song (bestemming) in de tweede display. U kunt op de knop EXIT/NO drukken om terug te gaan naar de eerste display voor het opnieuw selecteren van de bron. Druk op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de kopieerhandeling daadwerkelijk uit te voeren, of druk op de knop EXIT/NO om te annuleren. U kunt op elk gewenst moment op de knop EXIT/NO drukken om de handeling te annuleren.

OPM. Het kan zijn dat de song na de kopieerhandeling niet afspelt als verwacht, als u maten met programmawisselingsevents of andere continue MIDI-dat zoals besturingswijzigingen, pitchbendwijzigingen, enz. heeft overschreven.

[Song9] Create Measure (creëer maat)

Hiermee kunt u een lege maat met een aangegeven maatsoort tussenvoegen op elk punt in de aangegeven track van de huidige usersong.



1 Create (creëer)

Bepaalt het aantal lege maten dat zal worden tussengevoegd.

Instellingen: 001-999

2 Track

Bepaalt de track waar de lege maten zullen worden tussengevoegd.

Instellingen: 1+2, 1, 2

OPM. Door een enkele track te kiezen (1 of 2) zal deze langer worden dan de andere track na het tussenvoegen van maten, waardoor de verlengde track achter zal lopen bij het afspelen. Kies beide sporen (1+2) voor een overeenkomende tracklengte.

3 Beat (tel)

Bepaalt de maatsoort van de maten die worden tussengevoegd.

Instellingen: 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

4 Measure (maat)

Bepaalt het beginpunt waar de maten zullen worden tussengevoegd. Het aangegeven aantal lege maten zal vanaf dit punt en verder worden tussengevoegd.

Instellingen: 001-999

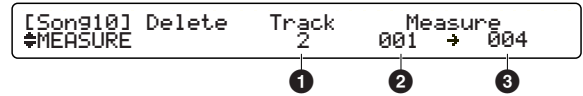
Tussenvoeghandeling (Insert)

Druk op de knop ENTER/YES na het selecteren van het aantal maten en de maatsoort, alsook van de eerste maat en doeltrack. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de tussenvoeghandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

OPM. Als u een andere maatsoort aangeeft dan die van de bestaande maten, zal de display een event tonen dat een maatsoort aangeeft in de tijdlijn die wordt gebruikt bij stapsgewijs opnemen. Als u bijvoorbeeld een 6/4-maat tussenvoegt in 4/4-maten, geeft de display 'TimeSig 6/4' aan het begin van de eerste tussengevoegde maat aan en 'TimeSig 4/4' onmiddellijk na de laatste tussengevoegde maat.

[Song10] Delete Measure (verwijder maat)

Hiermee kunt u maten wissen (inclusief de opgenomen data) op de aangegeven track in de huidige song. De achter het gewiste gedeelte overgebleven maten zullen automatisch opschuiven om het ontstane gat op te vullen.



1 Track

Bepaalt de doeltrack.

Instellingen: 1+2, 1, 2

OPM. Door een enkele track te kiezen (1 of 2) zal deze korter worden dan de andere track na het wissen van maten, waardoor de ingekorte track voor zal lopen bij het afspelen. Kies beide sporen (1 + 2) voor een overeenkomende tracklengte.

2 Measure (from) (van maat)

Bepaalt de eerste maat die gewist zal worden.

Instellingen: 001-999

3 Measure (to) (t/m maat)

Bepaalt de laatste maat die gewist zal worden.

Instellingen: 001-999

Verwijderhandeling (Delete)

Druk op de knop ENTER/YES na het selecteren van de doeltrack en het maatbereik. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de maten daadwerkelijk te wissen. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

OPM. Het kan zijn dat de song na de wishandeling niet afspelt als verwacht, als u maten met programmawisselingsgevents of andere continue MIDI-data zoals besturingswijzigingen, pitchbendwijzigingen, enz. heeft gewist.

[Song11] Erase Measure (maat leegmaken)

Hiermee kunt u alle data binnen de aangegeven maten in een track van de huidige song leegmaken. Aangezien alleen de data zullen worden gewist, is de doelmaat leeg na de handeling, en de maten na het leeggemaakte gedeelte zullen niet worden verschoven.

[Song11] Erase	Track	Measure	
MEASURE	2	001 → 004	
	1	2	3

1 Track

Bepaalt de doeltrack.

Instellingen: 1, 2

2 Measure (from) (van maat)

Bepaalt de eerste maat die wordt leeggemaakt.

Instellingen: 001-999

3 Measure (to) (t/m maat)

Bepaalt de laatste maat die zal worden leeggemaakt.

Instellingen: 001-999

Leegmaakhandeling (Erase)

Druk op de knop ENTER/YES na het selecteren van de doeltrack en het maatbereik. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de data daadwerkelijk te wissen. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

OPM. Het kan zijn dat de song na de leegmaakhandeling niet afspeelt als verwacht, als u maten met programmawisselingsevents of andere continue MIDI-dat zoals besturingswijzigingen, pitchbendwijzigingen, enz. heeft leeggemaakt.

[Song12], [Song13] & [Song14] Part Setup (partinstelling)

Gebruik deze drie pagina's om instellingen te maken voor een MIDI-ensemble op maat, waarbij de ingebouwde toongenerator of externe geluidsmodules gebruikt worden. De instellingen die u hier maakt worden naar interne of externe MIDI-parts gestuurd via MIDI OUT (of USB) de eertvolgende keer dat u de usersong oproept en afspeelt.

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

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

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

OPM. Soortgelijke MIDI-partinstellingen zijn er ook voor de userkits (blz. 54).

Als u beide MIDI-partinstellingen inschakelt, zullen de instellingen van uw MIDI-parts veranderen, zowel op de ingebouwde toongenerator van de DTXTREME II's als in de aangesloten extern geluidsmodules — elke keer als u een usersong of userkit selecteert. Als u ondertussen een presetkit of een userkit selecteert waarvan de MIDI-partinstellingen zijn uitgeschakeld, is er een kans dat de opgeroepen drumkit niet goed klinkt of niet zoals verwacht. Dit gebeurt als de laatste opgeroepen usersong de instellingen voor MIDI-kanaal 10 (drumpart) heeft gewijzigd. Om de opgeroepen drumkit met de standaardinstellingen te bespelen, selecteert u gewoon een presetsong. De huidige instellingen voor MIDI-kanaal 10 worden dan automatisch naar de standaardinstellingen veranderd.

1 Ch (kanaal)

Bepaalt het doel-MIDI-kanaal (1 t/m 16).

Instellingen: 1-16

2 Transmit (zend)

Maakt de verzending van MIDI-events mogelijk (on) of onmogelijk (off) zoals aangegeven bij 3 tot 9 hierna, over het doelkanaal 1. Als dit is ingesteld op 'off' kunt u de waarden voor 3 tot 9 voor het doelkanaal 1 niet instellen en wordt er '—' in de display aangegeven.

Instellingen: on, off

3 Volume

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 007 (volume). Als het gebruikt wordt voor de ingebouwde toongenerator, bepaalt dit het volume voor elk van de parts.

Instellingen: 000-127

4 Pan

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 010 (pan). Als het wordt gebruikt voor de ingebouwde toongenerator, bepaalt dit de stereopanning voor elk van de parts.

Instellingen: 000-064-127 (links naar midden naar rechts)

5 PC# (programmawijzigingsnummer)

Bepaalt het programmanummer dat u wilt verzenden. Als het wordt gebruikt voor de ingebouwde toongenerator bepaalt dit de GM-voice.

Instellingen: 001-128

OPM. Als u de partsselectieknoppen effectief wilt gebruiken tijdens het songafspelen, gebruik dan MIDI-kanaal 3 voor de baspart. Het ritmepart inclusief de drumkit ligt vast op kanaal 10.

6 BankMSB & BankLSB

Als u een externe geluidsmodule gebruikt die over meerdere geluidsbanken beschikt, kunt u deze twee events gebruiken voor het selecteren van de gewenste bank. Gebruik deze in combinatie met de programmanummer-parameter **5** om een bepaald geluidsprogramma (voice) te selecteren.

Instellingen: 000-127 (voor zowel MSB als LSB)

OPM. De ingebouwde toongenerator heeft geen geluidsbanken. U kunt echter de twee bankselectie-events gebruiken om aan te geven waar uw favoriete drumkit is opgeslagen: Presetbank (MSB=125, LSB=0), userbank (MSB=125, LSB=1) of kaartbank (MSB=125, LSB=2). Geef elke gewenste presetkit, userkit of userkit op de geheugenkaart aan om te worden gebruikt met de huidige song.

7 Filter

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 074 (helderheid of afsnijfrequentie). Als het wordt gebruikt voor de ingebouwde toongenerator, beïnvloedt dit het filtereffect voor elk van de parts.

Instellingen: -64-0-+63

8 RevSend

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 091 (effectdiepte). Als het voor de ingebouwde toongenerator wordt gebruikt, bepaalt dit het masterzendniveau naar het reverbeffect (systeemeffect) voor elk van de parts.

Instellingen: 000-127

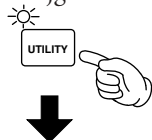
9 ChoSend

Bepaalt de waarde voor besturingsnummer 093 (effectdiepte). Als het voor de ingebouwde toongenerator wordt gebruikt, bepaalt dit het masterzendniveau naar het choruseffect (systeemeffect) voor elk van de parts.

Instellingen: 000-127

Utility-eigenschappen

Utility-eigenschappen bevatten de totale instellingen van het systeem van de DTXTREME IIs, het waveform-sampelen met de aansluiting AUX IN op het bedieningspaneel en de geheugenkaartfuncties. Druk op de knop UTILITY op het bedieningspaneel om toegang te krijgen tot deze eigenschappen.



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

OPM. De eerste pagina die verschijnt (degene die het laatst was opgeroepen) kan anders zijn dan de hierboven getoonde display (blz. 76).

Bewerkingspagina's en basishandelingen

Utility-eigenschappen zijn op de volgende achtentwintig pagina's beschikbaar, verdeeld in algemene bewerkingscategorieën — EQ, TG, SYSTEM, MIDI, CLICK, WAVE en CARD.

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

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

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

```
[UT 4] IndivOut Slider AuxIn
↕TG      manual Revsend st+rh
```

```
[UT 5] LCDcont LEDdisf Learn JumpRecent
↕SYSTEM  32      drumkit always  off
```

```
[UT 6] TrgLink TrgByPas TrgSet
↕SYSTEM  global  on      type1
```

```
[UT 7] FCoffset FCspt IncFunc DecFunc
↕SYSTEM  +32      32      IN16  IN16
```

```
[UT 8]                               Factory Set
↕SYSTEM
```

```
[UT 9] Transmit Bulk Data
↕MIDI      all data
```

```
[UT 10] Dev.No DumpIntrvl MIDImode Merge
↕MIDI      all 150 native off
```

```
[UT 11] Receive10 PC PC10 SysEx
↕MIDI      on  off  off  on
```

```
[UT 12] Local SendHH
↕MIDI      on  on
```

```
[UT 13] VoiceSet Output Mode MIDIOut
↕CLICK CowBell Phones Play&rec off
```

```
[UT 14] Type Voice[High] Vol Tuning
↕CLICK Percs1 11 Bell 127 +10.25
```

```
[UT 15] Type Voice[Mid] Vol Tuning
↕CLICK Percs1 21 Clvs 127 +10.25
```

```
[UT 16] Type Voice[Low] Vol Tuning
↕CLICK Percs1 110 WoodBloc 127 +10.25
```

```
[UT 17] MIDICtl SyncMode
↕SEQ      off internal
```

```
[UT 18] UseTempo PlayCount RecCount
↕SEQ      song  off  on
```

```
[UT 19]                               Start LpStart End
↕WAVE      ×100k 0000256 0000512 0001024
```

```
[UT 20] TrigLevel Source FreeMemory
↕WAVE      manual left 4193792(95.0s)
```

```
[UT 21] Delete All Waves
↕WAVE
```

```
[UT 22] Load FileName
↕CARD  allChain "DTXSET01"
```

```
[UT 23] Save FileName Volume
↕CARD  all kit "INITWAVE" ↔
```

```
[UT 24] Delete FileName Volume
↕CARD  all data "DTXSONG1"
```

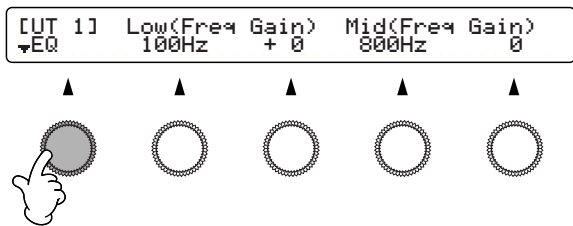
```
[UT 25] Rename FromFile Volume
↕CARD  all kit "INIT-SYS"
```

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

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

```
[UT 28] Format Smart Media
↕CARD
```

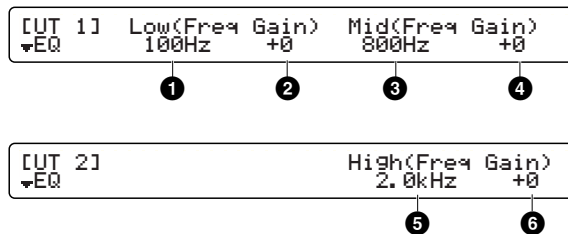
Gebruik de meest linkse knop om naar de eerste pagina van elke categorie te springen, en open vervolgens onmiddellijk de gewenste pagina door met de paginaknoppen omhoog of omlaag te bladeren.



Raadpleeg ook Basisbediening op blz. 20.

[UT 1] & [UT 2] EQ

Via de EQ-pagina's kunt u de masterequaliser instellen die op de volledige stereo-uitvoer van de ingebouwde toongenerator wordt toegepast. Deze EQ-instellingen bieden een parametrische equaliser voor het middengebied en een paar shelving-equaliser voor de lage en hoge frequenties.



1 Low Freq

Bepaalt de middenfrequentie voor de lage frequentieband.

□ **Instellingen:** 32Hz-2.0kHz

2 Low Gain

Bepaalt de versterking of het niveau voor de lage frequentieband.

□ **Instellingen:** -12~+12 (dB)

3 Mid Freq

Bepaalt de middenfrequentie voor de middenfrequentieband.

□ **Instellingen:** 100Hz-10.0kHz

4 Mid Gain

Bepaalt de versterking of het niveau voor de middenfrequentieband.

□ **Instellingen:** -12~+12 (dB)

5 High Freq

Bepaalt de middenfrequentie voor de hoge frequentieband.

□ **Instellingen:** 500Hz-16.0kHz

6 High Gain

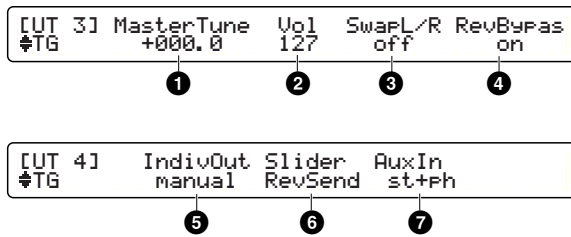
Bepaalt de versterking of het niveau voor de hoge frequentieband.

□ **Instellingen:** -12~+12 (dB)

OPM. Deze drie-bands equaliser heeft alleen invloed op de audiosignalen van de aansluitingen OUTPUT en PHONES. Ze hebben geen invloed op de audio van de aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT.

[UT 3] & [UT 4] Tone Generator (toongenerator)

De Tone Generator-pagina's bepalen de uitvoerinstellingen voor de geluiden van de ingebouwde toongenerator.



1 MasterTune (hoofdstemming)

Bepaalt de mastertonhoogte voor de toongenerator in stappen van 0,1 cent.

□ **Instellingen:** -102.4~+102.4

2 Vol

Bepaalt het mastervolume voor de toongenerator.

□ **Instellingen:** 0-127

OPM. Als de waarde hier te laag wordt ingesteld kan het totaal-volume te laag zijn - zelfs als de bedieningspaneelschuiven in de maximumpositie staan.

3 Swap L/R (links/rechts verwisselen)

Draait de links- en rechtspositie van de drumvoices om. Deze instelling is gerelateerd aan de panningpositie van elke drumvoice (blz. 50).

□ **Instellingen:**

- off: Normale panningpositie zoals aangegeven voor de drumvoices.
- on: Omgekeerde panningpositie (de panningparameter voor elke drumvoice werkt ook omgekeerd).

4 RevBypass (reverb omzeilen)

Schakelt tijdelijk de systeemeffecten aan of uit (zowel reverb als chorus).

□ **Instellingen:**

- off: Systeemeffecten zijn ingeschakeld (normaal).
- on: Systeemeffecten zijn uitgeschakeld.

5 IndividOut (individuele uitgangen)

Voert de drumvoices van de stereo-uitvoer tijdelijk naar de INDIVIDUAL OUTPUT-aansluitingen. Deze instelling is gerelateerd aan de uitgangsrouting van elke drumvoice (blz. 53).

□ **Instellingen:**

- manual: Normale uitgangsrouting zoals aangegeven voor de drumvoices.
- auto: Drumvoices die gerout zijn naar de stereo-OUTPUT worden gegroepeerd in snaredrum, basdrum, toms, hihats, cymbals en andere instrumenten en respectievelijk naar de aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT 1 t/ 6 gestuurd. Drumvoices die naar InsFX zijn gerout, gaan naar de insertie-effecten en worden vervolgens naar de uitgangen gestuurd die zijn aangegeven voor de insertie-effecten.

6 Slider (schuif)

Bepaalt de besturingstoe wijzingen voor de paneelschuiven (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL of MISC) terwijl de knop SHIFT ingedrukt wordt gehouden.

□ **Instellingen:**

- RevSend: Reverbzendniveau voor elke drumvoice.
- indiv: Uitgangsvolume voor elke INDIVIDUAL OUTPUT 1 t/m 6.

OPM. Als u alle drumvoices naar de stereo-OUTPUT heeft gerout, is er geen reden om de schuiven op 'indiv' in te stellen.

7 AuxIn

Bepaalt de uitgangsrouting van de audiosignalen die binnenkomen via de aansluiting AUX IN op het bedieningspaneel.

□ **Instellingen:**

- stereo: Stuur naar de aansluiting OUTPUT.
- phones: Stuur naar de aansluiting PHONES.
- st+ph: Stuur naar zowel de aansluiting OUTPUT als PHONES.

[UT 5] System Utility

De pagina System Utility bevat een verscheidenheid aan handige systeemvoorkeuringstellingen voor makkelijk en efficiënt gebruik van het systeem van de DTXTREME IIs.

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

1 LCDcont

Bepaalt de helderheid en het contrast van de LCD-display.

❑ **Instellingen:** 0-63 (helder tot donker; lager tot hoger contrast)

2 LEDdisp

Bepaalt de inhoud van de LED-display.

❑ **Instellingen:**

- drumkit: Geeft het huidige drumkitnummer aan.
- tempo: Geeft het huidige tempo aan.

3 Learn (leer)

Met deze functie kunt u het nootnummer dat aan een bepaalde triggeringang is verbonden automatisch selecteren door gewoon op corresponderende pad te slaan. Dit is vooral handig bij het maken van trigger- of voice-instellingen.

❑ **Instellingen:**

- off: Schakelt de functie uit.
- w/shift: Zet de functie aan als de knop SHIFT ingedrukt wordt gehouden.
- always: Zet de functie altijd aan tijdens het bewerken van trigger- of voice-instellingen.

4 JumpRecent (spring naar recente)

Met deze functie kunt u automatisch terugkeren naar de laatste geselecteerde displaypagina voor elk van de functiemodi. Dit is een tijdbesparend gemak als u een verscheidenheid aan parameters bewerkt, aangezien u hierdoor snel naar de laatste pagina's terug kunt.

❑ **Instellingen:**

- off: Geeft altijd de eerst pagina in alle modi aan.
- on: Geeft de laatst geopende pagina in alle modi aan.

[UT 6] & [UT 7] System Trigger

De pagina System Trigger geeft de algemene instellingen voor de triggeringen.

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

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

1 TrgLink

Triggerlink (koppeling) is een functie die de triggerinstellingen van userkit 1 (U1) deelt met alle andere drumkits. Met deze functie kunt u de padcombinaties in uw systeem veranderen, zonder dat u elke keer weer alle triggerinstellingen voor elke drumkit in moet stellen.

❑ **Instellingen:**

- global: Schakelt het delen van triggersets in (waaronder instellingen gemaakt in de pagina's [TrgSens1] tot [TrgSes3] voor de U1-kit).
- indiv: Maakt een andere triggerinstelling per drumkit mogelijk.

OPM. Met de triggerkoppelingsfunctie kunt u de conversie-instellingen van de basistrigger-naar-aanslag van de U1-kit delen. Als u de identieke instellingen van een bepaalde triggeringang wilt, gebruik dan de triggerkopieerfunctie (blz. 44).

2 TrgByps (trigger omzeilen)

Triggeromzeiling (bypass) is een functie die tijdelijk de triggeringen uitschakelt — handig om uw drumkit stil te houden tussen bijvoorbeeld sets in een optreden. De functie activeren (on) voorkomt dat slaan op de pads geluiden triggeren/spelen en dat er MIDI-events worden gegenereerd. Zet deze functie voor normaal spel uit (off).

❑ **Instellingen:** off, on

OPM. U kunt deze functie ook aan een pad (blz. 37) of voetschakelaar (blz. 46) toewijzen.

3 TrgSet (triggerinstelling)

Bepaalt de triggerinstellingen voor presetdrumkits (blz. 21). Selecteer één van de zes verschillende presets die het meest geschikt is voor uw padconfiguratie.

□ **Instellingen:** type1-type6

		Trigger Set (triggerinstelling)					
Triggeringangs-aansluiting		Type1	Type2	Type3	Type4	Type5	Type6
SNARE	1	TP 120SD	TP 120SD	elke RHP	elke RHP	TP 65S	elke TP
TOM1	2	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
TOM2	3	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
TOM3	4	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
TOM4	5	TP 100	TP 65S	elke RHP	elke TP	elke TP	elke TP
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	elke PCY	elke PCY	elke PCY
CRASH1	7	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY
HI-HAT	8	RHH 130	RHH 130	RHH 130	elke TP	elke TP	elke TP
KICK	9	elke KP	elke KP	KP 120	KP 120	elke KP	elke KP
(gereserveerd)	10	elke KP	elke KP	KP 120	KP 120	elke KP	elke KP
CRASH2	11	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY	elke PCY
(gereserveerd)	12	elke TP					
(gereserveerd)	13	elke PCY					
(gereserveerd)	14	elke TP					
(gereserveerd)	15	elke TP					
(gereserveerd)	16	elke TP					

OPM. Raadpleeg de triggerinstellingen (blz. 37) voor details over de padtypen in de bovenstaande tabel.

OPM. Deze functie zal worden uitgeschakeld als u de triggerkoppelingfunctie (link) in dezelfde pagina inschakelt.

4 FCoffset

Bepaalt de exacte pedaalpositie waarop het open hihatgeluid verandert naar een gesloten hihatgeluid, bij gebruik van het hihatregelpedaal. Deze functie simuleert de fysieke aanpassing van de hihatopening (de ruimte tussen het bovenste en onderste bekken). Des te kleiner de waarde, des kleiner de 'virtuele' opening.

□ **Instellingen:** -32-0-+32

5 FCspt

Bepaalt de lengte van een met de voet veroorzaakt hihatgeluid dat met de hihatregelaar wordt gespeeld (open hihatgeluid alleen gespeeld door het pedaal). Voor grotere waarden wordt het met de voet veroorzaakte geluid makkelijker te bespelen, maar lichte bewegingen van het pedaal kunnen het geluid dan onbedoeld triggeren.

□ **Instellingen:** 0-127

6 IncFunc, DecFunc

Een pad aangesloten op de hier aangegeven triggeringang kan als toename- (IncFunc) of afnameschakelaar (DecFunc) fungeren, ongeacht zijn triggerfunctie-instelling (blz. 37). U kunt de originele triggerfunctie activeren door de functie hier te deactiveren (off).

□ **Instellingen:** off, IN1-IN16

OPM. Als u dezelfde triggeringang voor zowel de IncFunc als DecFunc aangeeft, zal de aangesloten pad alleen als toenameschakelaar fungeren.

[UT 8] Factory Set (fabrieksinstelling)

Via deze pagina kunt u de fabrieksinstellingsdata terugzetten in het geheugen van de DTXTREME IIs.

[UT 8] Factory Set
SYSTEM

Als u de fabrieksinstellingen terugzet zullen alle huidige instellingen worden overschreven en verloren gaan. Het wordt aanbevolen om van tevoren een backup te maken van belangrijke data naar de geheugenkaart of ander extern opslagmedium.

Fabrieksinstellingen terugzetten

Als de bovenstaande display wordt weergegeven, druk dan op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de handeling fabrieksinstellingen terugzetten daadwerkelijk uit te voeren. De DTXTREME IIs zal automatisch opnieuw opstarten en zichzelf terugbrengen naar de situatie van toen deze voor de eerste keer werd aangezet. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren.

[UT 9] MIDI Bulk Dump

Dit is de eerste MIDI-pagina in dit gedeelte, en hiermee kunt u de geheugeninhoud van de DTXTREME IIs als bulkdata (systeemexclusiefdata) verzenden. U kunt die data opnemen op een extern apparaat zoals de Yamaha MDF3 MIDI-datafiler of een MIDI-sequencer die in staat is systeemexclusiefberichten op te nemen.

```
[UT 9]      Transmit Bulk Data
[MIDI]      all data
```

1

Bepaalt het datatype voor verzending.

1 Transmit Bulk Data (bulkdata overdragen)

Instellingen:

- all data: Bevat alle data van de instellingen onder.
- system: Bevat alle utility- en systeeminstellingen.
- cur DKIT: Huidige drumkit (in de werkbuffer).
- all DKIT: Data van alle userkits.
- curCHAIN: Data van de laatst geselecteerd keten (dataaangegeven wordt in de ketenafspeeldisplay).
- allCHAIN: Data van alle ketens.
- cur SONG: Data van de huidige usersong (wordt niet verzonden als er een presetsong is geselecteerd).
- all SONG: Data van alle usersongs.

Bulkdata zenden

Eerst zult u het externe apparaat dat wordt gebruikt om de bulkdata ontvangen in moeten stellen. Vervolgens selecteert u op de DTXTREME IIs het bulkdatatype in de bovenstaande display en drukt u op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de handeling daadwerkelijk uit te voeren. Als de bulkdumphandeling klaar is, wordt de voorgaande display getoond. Druk op elk gewenst moment op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren.

OPM. Voor juiste ontvangst op het externe apparaat kan het nodig zijn dat u de dumpintervaltijd in moet stellen.

Bulkdata ontvangen

Als u eenmaal de DTXTREME IIs heeft ingesteld om binnenkomende bulkdata te ontvangen (blz. 80), kunt u het op elk willekeurige moment verzenden vanaf het externe apparaat. Als de DTXTREME IIs de binnenkomende bulkdata begint te ontvangen, verschijnt de volgende display.

```
Receiving Bulk data. in progress.
```

Als het bulklaadproces klaar is, verschijnt gedurende enkele seconden de onderstaande display en vervolgens wordt er teruggekeerd naar de voorgaande display.

```
Receiving Bulk data. completed.
```

OPM. Als u de ene DTXTREME IIs gebruikt om bulkdata naar een andere DTXTREME IIs te verzenden, zorg er dan voor dat het apparaatnummer (devicenummer) van beide apparaten op dezelfde waarde is ingesteld.

[UT 10] MIDI I/O

Via de pagina MIDI I/O kunt u aangeven hoe MIDI-data te verzenden en te ontvangen, waaronder bulkdata en andere standaard-MIDI-events.

[UT 10]	Dev.No	DumpIntrvl	MIDI mode	Merge
⚡MIDI	all	150	native	off
	1	2	3	4

1 Dev.No (apparaatnummer)

Bepaalt het apparaatnummer. Als hetzelfde apparaatnummer (1 t/m 16) is toegewezen, kunnen de DTXXTREME IIs en een ander apparaat met succes systeemexclusiefdata (zoals bulkdata of parameterwijzigingen) uitwisselen. De DTXXTREME IIs kan altijd exclusiefdata ontvangen ongeacht het apparaatnummer, als u dit nummer instelt op 'all' (alle).

Instellingen: all, 1-16

OPM. Het apparaatnummer maakt onderdeel uit van de systeemexclusiefdata die van de DTXXTREME IIs wordt verzonden. Daarom hoeft u het apparaatnummer niet op een andere waarde dan 'all' in te stellen, zolang de data die op het andere apparaat is opgeslagen slechts voor één enkele DTXXTREME IIs gebruikt wordt. Als u echter twee of meer DTXXTREME IIs-apparaten samen gebruikt (en deze hebben verschillende instellingen), moet u voorzichtig zijn met de apparaatnummertoe wijzingen voor elk van de apparaten.

2 DumpIntrvl(dumpinterval)

Bepaalt de intervaltijd tussen de pakketten die tijdens bulkdump worden verzonden. Stel een groter waarde in als u bulkdata verzendt naar oudere of langzamere apparaten.

Instellingen: 50, 100, 150, 200, 250, 300 (milliseconden)

3 MIDI mode (MIDI-modus)

Geef aan hoe de DTXXTREME IIs reageert op binnenkomende programmawijzigingsdata op MIDI-kanaal 10. U zult de DTXXTREME IIs ook in moeten stellen voor ontvangst van programmawijzigingsdata op MIDI-kanaal 10.

Instellingen:

- native: Selecteert de gewone drumkits.
- GM: Selecteert drumkits die overeenkomen met het GM-programmaoverzicht (u kunt niet alle kits selecteren).

Programmanummer	Kitnaam
1	GM std 1
2	GM std 2
9	GM Room
17	GM Rock
25	GM Elec
26	GM Analg
33	GM Jazz
41	GM Brush
49	GM Clasc

4 Merge (samenvoegen)

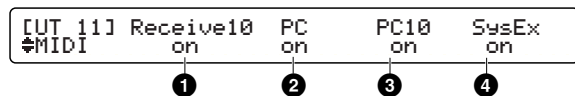
Hiermee kunt u binnenkomende MIDI-data (ontvangen via de MIDI IN) mengen met de MIDI-data die door DTXXTREME IIs wordt gegenereerd, en ze samen uitvoeren via de MIDI OUT. Menging is mogelijk als dit op 'on' (aan) is ingesteld.

Instellingen: off, on

OPM. De mengfunctie is handig als u een externe MIDI-controller heeft en zowel de DTXXTREME IIs als de controller wilt gebruiken om een aangesloten toongenerator te besturen.

[UT 11] MIDI Receive (MIDI-ontvangst)

Via de pagina MIDI Receive kunt u instellen hoe de ingebouwde toongenerator via MIDI wordt bestuurd. MIDI-besturing zijn externe MIDI-events en songafspelen van de ingebouwde sequencer in.



HINT Als u de MIDI-besturing van de ingebouwde toongenerator uitschakelt, kunt u deze alleen via de drum pads besturen (bespelen).

1 Receive10 (ontvang 10)

Schakelt de ontvangst van MIDI-events aan of uit die binnenkomen via kanaal 10 (kanaalberichten). Stel dit in op 'off' (uit) als u de ingebouwde toongenerator alleen via de pads en de af luisterknop wilt bespelen.

Instellingen: off, on

OPM. Kanaalberichten zijn noot-aan, programmawijzigingen, besturingswijzigingen, pitchbendwijzigingen, enzovoort.

2 PC (programmawijziging)

Schakelt de ontvangst van programmawijzigingsdata aan of uit. Stel dit in op 'on' als u een voiceprogramma wilt selecteren voor elk van de parts via de songinstellingen of binnenkomende programmawijzigingsdata. Stel dit in op 'off' om een voiceprogramma voor andere parts te selecteren via de instellingen die u in de drumkit heeft geprogrammeerd.

Instellingen: off, on

3 PC10

Schakelt de ontvangst van programmawijzigingsdata via kanaal 10 aan of uit. Stel deze parameter en PC 2 beide in op 'on' als u een drumkit wilt selecteren via de songinstellingen of binnenkomende programmawijzigingsdata.

Instellingen: off, on

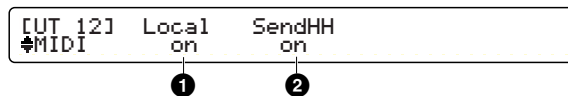
4 SysEx (systeemexclusief)

Schakelt de ontvangst van systeemexclusiefdata aan of uit. Stel dit in op 'off' als u niet wilt dat de DTXTREME IIs bulkdata of parameterwijzigingsberichten ontvangt.

Instellingen: off, on

[UT 12] MIDI Send (MIDI-verzending)

Via de pagina MIDI Send kunt u instellen hoe de ingebouwde besturingen het instrument beïnvloeden. MIDI-besturingen zijn triggering via de pads en songafspelen via de ingebouwde sequencer.



1 Local

Schakelt de ingebouwde regelaars aan of uit. Stel in dit in op 'off' als u de ingebouwde toongenerator alleen wilt bespelen via externe MIDI-events via de MIDI IN of USB.

Instellingen:

- off: MIDI-events die gegenereerd worden door het bespelen van de pads, worden alleen via de MIDI OUT of USB verzonden, en gaan niet naar de ingebouwde toongenerator.
- on: De ingebouwde toongenerator klinkt door het bespelen van de pads en songafspelen (normale werking).

OPM. Aangezien de ingebouwde toongenerator als een afzonderlijke geluids-module werkt als u de lokale besturing uitschakelt (off), zal deze volkomen stilvallen als u alle parameters in de voorgaande MIDI-ontvangstpagina's uitschakelt en binnenkomende MIDI-events buitensluit.

2 SendHH

Schakelt het verzenden aan (on) of uit (off) van de MIDI-data die door de hihatregelaar worden gegenereerd, via MIDI OUT of USB. U kunt het MIDI-datatype aangeven bij de triggerinstellingen (blz. 45).

instellingen: off, on (standaard)

OPM. Continue data van de hihatregelaar worden altijd naar de ingebouwde toongenerator verzonden, ongeacht deze instelling.

[UT 13] Click Basics (klik-basisinstellingen)

Via de pagina Click Basics kunt u bepalen onder welke omstandigheden de klik wordt afgespeeld en welk geluid ervoor wordt gebruikt.

```
[UT 13] VoiceSet Output Mode MIDIOut
#CLICK CowBell Phones Play&rec off
```

1 2 3 4

1 VoiceSet (voice-instelling)

Hier kunt u uw favoriete voice uit de negen presetklikgeluiden kiezen. Als u uservoice selecteert, kunt u deze in de volgende klikvoicepagina aangeven.

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

2 Output (uitgang)

Bepaalt de uitgang voor het klikgeluid. U kunt kiezen uit stereo (OUTPUT), phones (PHONES), 1e+ph (OUTPUT en PHONES), indiv1 t/m indiv6 (één van de INDIVIDUAL OUTPUTS) en ph+ind1 t/m ph+ind6 (PHONES en één van de INDIVIDUAL OUTPUTS).

Instellingen: stereo, phones, st+ph, indiv1-indiv6, ph+ind1-ph+ind6

3 Mode (modus)

Selecteer hoe en onder welke omstandigheden de klik moet spelen. U kunt de klik op elk willekeurige moment starten of stoppen. De de klik kan ook worden ingesteld op automatisch starten en stoppen, synchroon met het songafspelen en -opnemen.

Instellingen:

- manual: Handmatig starten en stoppen met de knop CLICK.
- play: Synchroon starten en stoppen met het songafspelen.
- rec: Synchroon starten en stoppen met het songopnemen.
- play&rec: Synchroon starten en stoppen met het songafspelen en -opnemen.

4 MIDIOut

Selecteer 'on' als u de klicktelling als MIDI-events (noot-aan en MIDI-kanaal 10) wilt verzenden.

Instellingen: off, on

[UT 14], [UT 15] & [UT 16] Click Voice (klikvoice)

De pagina Click Voice bevat de instellingen van de userklikvoice als deze in de voorgaande klikbasispagina is geselecteerd. Als u een presetklikgeluid selecteert, kunt u de onderstaande parameters niet veranderen (er wordt '—' in de display weergegeven).

```
[UT 14] Type Voice[High] Vol Tuning
#CLICK Percs1 11 Bell 127 +10.25
```

1 2 3 4

```
[UT 15] Type Voice[Mid] Vol Tuning
#CLICK Percs1 110 WoodBloc 127 +10.25
```

1 2 3 4

```
[UT 16] Type Voice[Low] Vol Tuning
#CLICK Percs1 110 WoodBloc 80 +10.25
```

1 2 3 4

Elke pagina biedt dezelfde parameters. Gebruik elke drumvoice die u wilt. U kunt het geluid van de accentslag (gespeeld op de eerste tel) instellen in de pagina [UT 14], het on-beatgeluid (gespeeld op elke andere tel dan de eerste) in de pagina [UT 15] en het off-beatgeluid (gespeeld tussen elke tel) in de pagina [UT 16]. Zo kunt u een klikpatroon maken dat duidelijk elke maatsoort in elke maat aangeeft.

1 Type

Bepaalt de voicecategorie voor het klikgeluid.

Instellingen:

2 Voice (High/Mid/Low)

Bepaalt de voice in de aangegeven categorie 1.

Instellingen:

3 Vol (volume)

Bepaalt het volume van de aangegeven drumvoice 2.

Instellingen: 0-127

4 Tuning (stemmen)

Bepaalt de toonhoogte van de aangegeven drumvoice 2.

Instellingen: -24.00-+24.00

[UT 17] & [UT 18] Sequencer

Via de pagina SEQ kunt u aangeven hoe de ingebouwde sequencer moet worden bediend.

[UT 17]	MIDICtl	SyncMode		
⚡SEQ	off	internal		
	1	2		

[UT 18]	UseTempo	PlayCount	RecCount	
⚡SEQ	song	off	on	
	3	4	5	

1 MIDICtl

Schakelt zenden en ontvangen aan (on) en uit (off) van MIDI-systeem-realtimeberichten (start, stop en doorgaan).

Instellingen: off, on

2 SyncMode (synchroonmodus)

Schakelt de synchronisatie van de ingebouwde sequencer aan en uit.

Instellingen:

- internal: De ingebouwde sequencer loopt synchroon met de interne klok van de DTXTREME IIs.
- external: De ingebouwde sequencer loopt synchroon met de MIDI-timingklok (F8) die via MIDI IN of USB wordt ontvangen.

OPM. Als u de DTXTREME IIs volledig wilt synchroniseren aan een extern apparaat, stel MIDICtl 1 dan in op 'on' en SyncMode 2 op 'external'. de ingebouwde sequencer zal synchroon met een externe ritmemachine of sequencer starten en stoppen, en in het tempo van dat apparaat lopen.

3 UseTempo (gebruik tempo)

Schakelt het gebruik aan of uit van de tempo-informatie die aan een song of drumkit is toegewezen.

Instellingen:

- song: Schakelt de tempo-informatie aan die in de song of een drumkit is ingesteld.
- global: Schakelt de tempo-informatie uit die in de song of een drumkit is ingesteld en schakelt het tempo dat handmatig is ingesteld aan.

OPM. U moet het tempo op het aangesloten externe apparaat aangeven als u SyncMode 2 op 'external' instelt.

4 PlayCount (2 maten vooraf bij afspelen)

Schakelt een klikinleiding van twee maten aan of uit voordat het songafspelen daadwerkelijk begint als u op de start/stop-knop drukt.

Instellingen: off, on

5 RecCount (2 tellen vooraf bij opnemen)

Schakelt een klikinleiding van twee maten aan of uit voordat het songopnemen daadwerkelijk begint als u op de start/stop-knop drukt.

Instellingen: off, on

Sample-eigenschap

U kunt de aansluiting AUX IN op het bedieningspaneel gebruiken om audiosignalen op lijnniveau in te voeren van een cd-speler of andere apparaten, en u kunt deze signalen digitaal als golfvormsamples opnemen. Als een sample is vastgelegd, kunt u deze eenvoudig bewerken en als originele drumvoice gebruiken. Deze samplefunctie is beschikbaar via de pagina WAVE van de utility-eigenschappen.

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

[UT 20]	TrigLevel	Source	FreeMemory	
⚡WAVE	manual	left	4193792(95.0s)	

[UT 21]	Delete All Waves			
⚡WAVE				

OPM. Als u een opgenomen sample als drumvoice wilt gebruiken, sla deze dan na bewerking eerst op op een geheugenkaart. Zorg ervoor dat u een geheugenkaart in orde heeft gemaakt voordat u gaat samplen, aangezien de opgenomen sample verloren zal gaan als u de DTXTREME IIs uitschakelt.

[UT 20] Sampling Setup (sample-instellingen)

Sluit een audiobron aan op de aansluiting AUX IN op het bedieningspaneel en pas het ingangsniveau aan met de regelaar AUX VOL. Open de tweede pagina WAVE ([UT 20]) en stel de volgende parameters in.

```
[UT 20] TrgLevel Source FreeMemory
WAVE manual left 4193792(95.0s)
```

1 2 3

1 TrgLevel (triggerniveau)

Bepaalt hoe het sampleopnemen begint.

Instellingen:

- manual: Selecteer dit als u het opnemen handmatig start, terwijl u de audiobron afluistert (standaard).
- 1%-99%: Stel de ingangsniveaudrempel (threshold) als u het opnemen automatisch wilt starten als het ingangsniveau het aangegeven niveau overschrijdt.

2 Source (bron)

Bepaalt het audiokanaal waarop u wilt opnemen. Als de aangesloten audiobron mono is, kunt u elke waarde selecteren.

Instellingen: left, right, L/Rmix (Left+Right)

3 FreeMemory (vrij geheugen)

Het beschikbare geheugen voor het sampleopnemen wordt zowel in geheugengrootte (in bytes) als in tijdsduur (in seconden) getoond. U kunt een monosample tot 95 seconden in lengte opnemen. Als u reeds golfvormdata heeft geladen, zal de beschikbare sampletijd overeenkomstig minder zijn.

OPM. Sampledata en golfvormdata die van de geheugenkaart zijn geladen, delen dezelfde interne geheugenruimte. Als de golfvormdata die voor userkit zijn geladen geheugenruimte in beslag neemt, zult u deze van tevoren moeten wissen (blz. 84).

Een sample opnemen

Start het opnemen als u de DTXTREME IIs heeft ingesteld voor samplen.

OPM. Als u een serie opnamen maakt, zal het opnemen van de tweede sample gebeuren door de sample van de eerste opname te wissen. Als u de sample voor golfvormdata gebruikt, sla deze dan op op de geheugenkaart (blz. 87) voor de tweede opname.

1. Druk op de opnameknop van de transportbesturing. De volgende display zal verschijnen. Als u het drempelniveau instelt, geeft de display de drempelinstelling weer als een balk en het opnemen begint automatisch als de audiobron (die dat niveau bereikt) speelt.

Manual start:

```
SAMPLING |=====|
          waiting trigger
```

Auto start:

Het opnemen begint als het niveau het aangegeven niveau overschrijdt.

```
SAMPLING |=====|
          Now Recording ...
```

U kunt het ingangsniveau van de audiobron in beide displays visueel in de gaten houden. Bij handmatig opnemen kunt u indien nodig het niveau aanpassen met de regelaar AUX IN VOL.

OPM. U kunt het sampleopnemen via elke WAVE-pagina starten als u op de opnameknop drukt om een van de bovenstaande displays op te roepen.

2. Start het spelen van de audiobron. Bij automatisch opnemen zal het samplen starten als het ingangsniveau het aangegeven niveau overschrijdt. Bij handmatig opnemen drukt u op de start/stop-knop van de transportbesturing.

3. Druk op de start/stop-knop om het opnemen te beëindigen. Het opnemen zal automatisch stoppen als het geheugen vol is.

Als er een WAVE-pagina wordt weergegeven kunt u de opgenomen sample afspelen door op de start/stop-knop of afluisterknop te drukken. (De opgenomen sample kan ook worden gespeeld door op een willekeurige pad te slaan.) Om het sample afspelen te stoppen drukt u gewoon op de start/stop-knop of afluisterknop, terwijl u de knop SHIFT ingedrukt houdt. Bewerk indien nodig de opgenomen sample.

[UT 19] Een sample bewerken

U kunt teruggaan naar de eerste WAVE-pagina ([UT 19]) om de begin- en eindadressen van de opgenomen sample aan te passen voor een betere timing of een egalere loop-instelling. Merk op dat het noodzakelijk is dat u de sample opslaat op een geheugenkaart om deze als een drumvoice te kunnen gebruiken.

[UT 19]		Start	LpStart	End
#WAVE	x100K	0000256	0000512	0001024
		1	2	3
				4

OPM. Sample-bewerkingsfuncties in de WAVE-pagina werken alleen voor de opgenomen sample. U kunt ze niet gebruiken voor bewerking van waveformdata die van de geheugenkaart zijn geladen.

1 Editing step (bewerkingsstap)

Geef de bewerkingsstap aan om een sampleadres te verhogen of verlagen, door aan de knop te draaien. Voor grove aanpassing gebruikt u een grote stapwaarde. Voor fijne aanpassing gebruikt u een kleine stapwaarde.

Instellingen: x1, x10, x1k, x10k, x100k (k=1000 bytes)

2 Start (begin)

Geef het startpunt voor afspelen aan. U kunt elke onnodige gedeelte aan het begin wegsnijden door een waarde groter dan nul in te stellen (of door de corresponderende knop met de klok mee te draaien).

3 LpStart (loopbegin)

Geeft het loop-punt aan. Selecteer 'loopOff' voor een one-shotvoice. Als u een adreswaarde instelt, wordt de sample geloopt. Hetzelfde adres instellen als het beginpunt zorgt ervoor dat de sample van het begin- tot het eindpunt wordt herhaald. Een adres groter dan het beginpunt instellen zorgt ervoor dat de sample eerst van het begin- tot het eindpunt speelt en vervolgens wordt herhaald van het loop-punt tot het eindpunt.

4 End (eind)

Geeft het eindpunt aan voor afspelen. U kunt elk onnodige gedeelte aan het eind wegsnijden door een waarde kleiner dan nul in te stellen (of door de corresponderende knop tegen de klok in te draaien).

OPM. Adresinstellingen voor begin-, loop- en eindpunten worden voorgesteld als $\text{startpunt} \leq \text{looppunt} \leq \text{eindpunt}$. Tijdens het bewerken kunt u de sample beluisteren door op de start/stop-knop te drukken.

[UT 21] Een sample wissen

U kunt de derde WAVE-pagina ([UT 21]) gebruiken om alle waveformdata en sampledata te wissen die momenteel in de geheugen van de DTXXTREME IIs huist. Dit helpt extra geheugen vrij te maken voor sampleopnamen.

[UT 21]	Delete All Waves
#WAVE	

Druk op de knop ENTER/YES als de bovenstaande display wordt weergegeven. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de samplewishingandeling daadwerkelijk uit te voeren. Druk op de knop EXIT/NO om te annuleren.

Geheugenkaarteigenschap

U kunt tot 40 drumkits (U1 t/m U40), tot 32 songs (U1 t/m U32) en 32 ketens opslaan in het interne geheugen van de DTXTREME IIs. Bovendien kunt u met een externe geheugenkaart (SmartMedia) nog veel meer kits, songs en keten opslaan — zoveel als u wilt. De geheugenkaart is ook handig voor het opslaan van golfvormsamples die met de DTXTREME IIs zijn opgenomen en voor de overdracht van andere audiofiles van een computer — zo kunt u ze voor extra drumvoices gebruiken. Verscheidene geheugenkaartfuncties zijn beschikbaar via de CARD-pagina's in de utility-eigenschappen.

```
[UT 22] Load   FileName  
▲CARD allChain "DTXSET01"
```

```
[UT 23] Save   FileName      Volume  
▲CARD all kit "INITWAVE" ↔
```

```
[UT 24] Delete FileName      Volume  
▲CARD all data "DTXSONG1"
```

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

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

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

```
[UT 28] Format Smart Media  
▲CARD
```

OPM. Voor meer details en voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van geheugenkaarten met de DTXTREME IIs, zie het gedeelte 'Omgaan met de geheugenkaart' in de Appendix.

[UT 28] Een geheugenkaart formatteren

Uw nieuwe geheugenkaart moet worden geformatteerd voor gebruik. U kunt deze in de laatste WAVE-pagina formatteren.

```
[UT 28] Format Smart Media  
▲CARD
```

OPM. De DTXTREME IIs formateert een geheugenkaart in MS-DOS (met het FAT16-filersysteem), algemeen gebruikt voor pc-diskmedia. Hierdoor kan de geformatteerde geheugenkaart ook worden gebruikt met een computer, als u een compatibele kaartlezer/-schrijver gebruikt. U kunt de geheugenkaart ook op de computer formatteren; gebruik voor de beste resultaten en om lees-/schrijf-fouten te vermijden altijd kaarten die op de DTXTREME IIs zijn geformatteerd.

Formateerhandeling

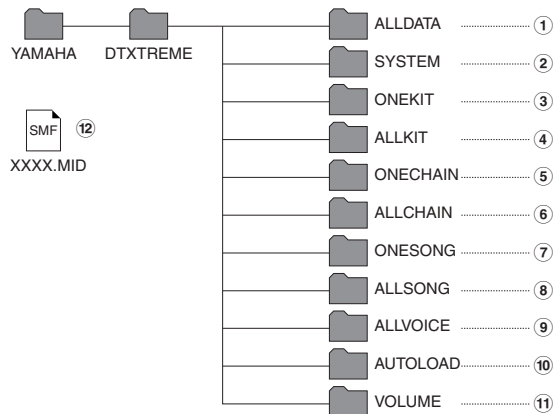
Houd de geheugenkaart met zijn aansluitgedeelte (goud) naar boven, plaats deze in de kaartsleuf en druk vervolgens op de knop ENTER/YES. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om het formatteren van de kaart te beginnen. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens het formatteren 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done' als de handeling is afgerond. Daarna wordt er teruggegaan naar de voorgaande display.



Let erop dat u de kaart niet formateert als er reeds data op zijn weggeschreven. Als u de geheugenkaart formateert worden alle eerder opgenomen data gewist.

Mapstructuur en opgeslagen datatype

Een juist geformatteerde geheugenkaart heeft de volgende mapindeling. Elke handeling in de CARD-pagina's kaart (lezen, schrijven, naam wijzigen, wissen, enzovoort) wordt in een bepaalde map in de indeling uitgevoerd, afhankelijk van het datatype dat is geselecteerd.



- ① De map **ALLDATA** bevat een file die alle instellingsdata van de DTXTREME IIs bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'all data' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ② De map **SYSTEM** bevat een file die alle instellingen bevat die in de SYSTEM-pagina's beschikbaar zijn van de utility-eigenschappen. Deze map wordt gebruikt als u 'system' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ③ De map **ONEKIT** bevat een file die de instellingen van de huidige drumkit (in de werkbuffer) bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'one kit' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ④ De map **ALLKIT** bevat een file die de instellingen voor alle userkits (U1 t/m U40) bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'all kit' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ⑤ De map **ONECHAIN** bevat een file die de instellingen bevat van de huidige keten (in de werkbuffer). Deze map wordt gebruikt als u 'oneChain' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ⑥ De map **ALLCHAIN** bevat een file die de instellingen voor alle ketens (1 t/m 32) bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'allChain' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ⑦ De map **ONESONG** bevat een file die de instellingen voor de huidige usersong bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'oneSong' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.

- ⑧ De map **ALLSONG** bevat een file die de instellingen voor alle usersongs (U1 t/m U32) bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'all song' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.
- ⑨ De map **ALLVOICE** bevat een file die de instellingen voor alle uservoices bevat. Deze map wordt gebruikt als u 'allVoice' selecteert als het doeldatatype bij elke CARD-handeling.

OPM. Uservoices worden gecreëerd door middel van externe systeem-exclusiefparameterwijzigingsdata. Aangezien ze niet op de DTXTREME IIs zelf kunnen worden gecreëerd, zult u normaal niet 'allVoice' selecteren.

- ⑩ De map **AUTOLOAD** wordt gebruikt om samplefiles te laden. Als u een AIFF- of WAV-audiofile in deze map op de computer opslaat, zal de DTXTREME IIs die file automatisch laden als deze wordt aangezet. U kunt de automatisch geladen sample als een originele drumvoice gebruiken. Voor uw informatie: een automatisch geladen sample moet een naam met acht lettertekens hebben, te beginnen met een twee-cijferig nummer (00 t/m 99), gevolgd door een letterteken dat bepaalt welke schuif het volumeniveau van die audiofile (drumvoice) kan regelen. Het letterteken moet een C, H, K, M, S of T zijn — CYMBAL, HI-HAT, KICK, MSIC, SNARE of TOM. Verder is het noodzakelijk de naam met een extensie van drie lettertekens te eindigen. Namen zoals '01SFAT.AIF' (No.01 Fat Snare) of '32CSWISH.WAV' (No.32 Swish Cymbal) zorgen dat u het samplevolume met de juiste schuif kunt regelen.

OPM. De map AUTOLOAD wordt alleen in samenhang met een computer gebruikt. U kunt deze niet gebruiken bij de CARD-handelingen.

- ⑪ De map **VOLUME** is een bovenliggende map die wordt gebruikt om een golfvormsample op te slaan die op de DTXTREME IIs is opgenomen. Als u een volume creëert (blz. 87) zal deze als een submap in de map VOLUME worden gecreëerd. U kunt deze subdirectory gebruiken om uw opgenomen samples in op te slaan en deze als wavemap aan te geven (blz. 47) voor uw zelfgemaakte drumkitsamples.

OPM. U kunt uw computer gebruiken om een volume (submap) in de map VOLUME te maken. Als u een volume aanmaakt kan het ook worden gebruikt voor opslag van alle nodige files — drumkits, songs, ketens, golfvormsamples en zelfs AIFF- en WAV-audiofiles die op de computer gecreëerd zijn— voor bepaalde situaties, zoals opname-sessies of live-uitvoeringen, waarbij u alle files die nodig zijn met een enkele kaarthandeling wilt laden. U heeft een computer nodig om de benodigde files naar de submap over te brengen (ze kunnen niet via de kaarthandelingen worden overgebracht).

- ⑫ Als u een **SMF** (Standaard-MIDI-file type 0) op de DTXTREME IIs wilt afspelen, geef het dan een naam met acht karakters, te beginnen met een twee-cijferig nummer (01 t/m 99) en de extensie '.MID' (bijvoorbeeld 03MYSONG.MID) en plaats het in de hoofdmap (waar zich ook de map Yamaha bevindt) van de geheugenkaart. U kunt de MIDI-file selecteren en afspelen als u de song van de kaart aangeeft (C1 t/m C99) en de betreffende kaart in de kaartsleuf heeft geplaatst.

(Vervolg op de volgende pagina)

(Vervolg van de voorgaande pagina)

Regel voor naam geven

Als u data van uw DTXTREME IIs op een geheugenkaart op wilt slaan, zult u de MS-DOS-afspraken voor naamgeving moeten volgen voor uw files en mappen. U kunt dezelfde lettertekens gebruiken als voor een userkit of -song (blz. 47), maar de volgende lettertekens zullen door een onderliggend streepje (_) worden vervangen.

- ❑ **Niet toegestane lettertekens zijn:** (spatie), a-z (kleine letters), en andere bijzondere lettertekens (" ' * + , . / : ; < = > ? ' ` |)

[UT 27] Een volume (map) aanmaken

Voordat u een golfvormsample op de DTXTREME IIs opneemt en opslaat, zult u eerst een speciale map op de geheugenkaart moeten maken.

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

1

1 VolumeName (volume naam geven)

Voer de gewenste naam voor de nieuwe map in en gebruik tot acht lettertekens. Gebruik de tweede knop van rechts om de invoer positie (cursor) voor elk letterteken te verplaatsen. Gebruik vervolgens de middelste knop om op die positie een letterteken in te voeren. Herhaal deze stap en voer de ketennaam in (maximaal acht lettertekens).

Aanmaakhandeling (Create)

Druk op de knop ENTER/YES als u klaar bent met het maken van alle benodigde instellingen. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om een nieuwe map te maken. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens de handeling 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done.' als de map is gemaakt. Vervolgens wordt er teruggegaan naar de voorgaande display.

- ⚠ **OPM.** Als u een naam invoert die gelijk is aan die van een reeds bestaande map in dezelfde map, kan de aanmaakhandeling niet worden uitgevoerd. Geef een andere naam aan voor de nieuwe map. Verder kunt u de naam van een bestaande map op de DTXTREME IIs niet wijzigen, maar dat kan wel op een computer.

[UT 23] Een datafile opslaan

U kunt bepaalde data in het geheugen van de DTXTREME IIs opslaan als een file op de geheugenkaart.

```
[UT 23] Save FileName Volume  
▲CARD all kit "INITWAVE" ↔
```

1 2 3

1 Save (opslaan)

Bepaalt het datatype dat wordt opgeslagen.

- ❑ **Instellingen:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

- ⚠ **OPM.** Als u een golfvormsample (wave) opslaat geef het dan een juiste filenaam met tot acht lettertekens te beginnen met een twee-cijferig nummer (00 t/m 99; wordt bij het laden als voicenummer gebruikt), gevolgd door een letterteken dat voor de schuif voor de volumeregeling staat (C, H, K, M, S of T — wat staat voor CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE of TOM). Verder moet de naam een extensie van drie lettertekens hebben (.AIF of .WAV).

2 FileName (file naam geven)

Voer de gewenste naam voor de nieuwe file in en gebruik tot acht lettertekens. Gebruik de tweede knop van rechts om de invoer positie (cursor) voor elk letterteken te verplaatsen. Gebruik vervolgens de middelste knop om op die positie een letterteken in te voeren. Herhaal deze stap en voer de ketennaam in (maximaal acht lettertekens).

3 Volume

Geef de bestemmingsmap aan als u een 'wave' als datatype 1 selecteert. Als u 'no file' in de display ziet, is er geen map aangemaakt voor het opslaan van de golfvormsample. Creëer eerst een volume en probeer het nog eens.

- ⚠ **OPM.** Als u een golfvormsample (wave) opslaat geef het dan een juiste filenaam met tot acht lettertekens te beginnen met een twee-cijferig nummer (00 t/m 99; wordt bij het laden als voicenummer gebruikt), gevolgd door een letterteken dat voor de schuif voor de volumeregeling staat (C, H, K, M, S of T — wat staat voor CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE of TOM). Verder moet de naam een extensie van drie lettertekens hebben (.AIF of .WAV).

Opslaghandeling (Save)

Druk op de knop ENTER/YES als u klaar bent met het maken van alle benodigde instellingen. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om de file op te slaan. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens de handeling 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done.' als de file is opgeslagen. Vervolgens wordt er teruggegaan naar de voorgaande display.

- ⚠ **OPM.** Als u een naam invoert die gelijk is aan die van een bestaande file in dezelfde map en op de knop ENTER/YES drukt, verschijnt het bericht 'File exist. Overwrite?' (File bestaat. Overschrijven?). Druk nogmaals op de knop ENTER/YES om de file te overschrijven of druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren.

[UT 22] Een datafile laden

U kunt een bepaalde datafile van een geheugenkaart laden.

```
[UT 22] Load  FileName  
▲CARD  allChain "DTXSET01"
```

1 2

1 Load (laden)

Bepaalt het datatype dat in het geheugen van de DTXTREME IIs moet worden geladen. Als u een datatype met 'one' selecteert wordt het in de werkbuffer geladen (blz. 35). Als u een datatype met 'all' selecteert, worden de data in het usergeheugen (voor drumkits of songs) geladen. Als u 'VOLUME' selecteert zullen alle datafiles in de aangegeven map worden geladen.

□ **Instellingen:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

2 FileName (filenaam)

Bepaalt de file of de map die moet worden geladen. Als er geen file is van het aangegeven datatype 1, wordt er 'no file' aangegeven.

Laadhandeling (Load)

Druk op de knop ENTER/YES als u klaar bent met het maken van alle benodigde instellingen. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om de datafile te laden. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens de handeling 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done.' als de file is geladen. Vervolgens wordt er teruggegaan naar de voorgaande display.

[UT 24] Een datafile wissen

U kunt een bepaalde datafile van de geheugenkaart wissen.

```
[UT 24] Delete  FileName  Volume  
▲CARD  all data "DTXSONG1"
```

1 2 3

1 Delete (wissen)

Bepaalt het datatype.

□ **Instellingen:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave, volume

2 FileName (filenaam)

Bepaalt de file dat, of de map die moet worden gewist. Als er geen file is van het aangegeven datatype 1, wordt er 'no file' aangegeven.

3 Volume

Bepaalt de bestemmingsmap als u 'wave' voor het datatype 1 selecteert en de doelmap aangeeft 2. Als u 'no file' in de display ziet, is er geen doelmap of -file op de geheugenkaart.

Wishandeling (Delete)

Druk op de knop ENTER/YES als u klaar bent met het maken van alle benodigde instellingen. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om de file te wissen. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens de handeling 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done.' als de file is gewist. Vervolgens wordt er teruggegaan naar de voorgaande display.

⚠ **OPM.** U kunt ook een lege map wissen door 'volume' aan te geven als datatype 1 en doelmap 2. Het kan nodig zijn dat u alle files in de aangegeven map van tevoren moet wissen.

[UT 25] Naam van een datafile wijzigen

U kunt de naam van een bepaalde datafile op de geheugenkaart wijzigen. Deze handeling zal twee displays gebruiken, één voor het aangeven van de doelfile en de andere voor het aangeven van de nieuwe filenaam.

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

1 2 3

1 Rename (naam wijzigen)

Bepaalt het datatype.

❑ **Instellingen:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

2 FromFile (van file)

Bepaalt de file of de map waarvan de naam moet worden gewijzigd. Als er is geen file is van het aangegeven datatype 1, wordt er 'no file' aangegeven.

3 Volume

Bepaalt de bestemmingsmap als u 'wave' voor het datatype 1 selecteert en de doelfile aangeeft 2. Als u 'no file' in de display ziet, is er geen doelmap of file op de geheugenkaart.

Als u de doelfile heeft aangegeven, drukt u op de knop ENTER/YES om naar de tweede display te gaan. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren.

```
[UT 25] Rename ToFile
^CARD  all data "INIT-SYS" ↔
```

4

4 ToFile (naar file)

Voer de gewenste naam voor de nieuwe file in en gebruik tot acht lettertekens. Gebruik de tweede knop van rechts om de invoer positie (cursor) voor elk letterteken te verplaatsen.

Gebruik vervolgens de middelste knop om een letterteken op die positie in te voeren. Herhaal deze stap en voer de ketennaam in (maximaal acht lettertekens).

Naamwijzighandeling (Rename)

Druk op de knop ENTER/YES als u klaar bent met het maken van alle benodigde instellingen. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om de naam van de file te wijzigen. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens de handeling 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done.' als de naam van de file is gewijzigd. Vervolgens wordt er teruggegaan naar de eerste display.

❗ **OPM.** Als u geen nieuwe naam aangeeft, kan de naamwijzigingshandeling niet worden uitgevoerd. Druk op de knop EXIT/NO om het wijzigen van de naam te annuleren.

[UT 26] Een sample-file verplaatsen

U kunt een samplefile van map (mappen in de map VOLUME) verplaatsen.

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

1 2

1 MoveWave / FromFile (verplaats wave/van file)

Geef de bronmap aan bij FromFile en de doelfile in die map bij MoveWave.

2 ToVolume (naar volume)

Geef de bestemmingsmap aan.

Verplaatshandeling (Move)

Druk op de knop ENTER/YES als u klaar bent met het maken van alle benodigde instellingen. Het bevestigingsbericht 'Are You Sure?' verschijnt in de display. Druk op de knop ENTER/YES om de samplefile te verplaatsen. Druk op de knop EXIT/NO om de handeling te annuleren. De display zal tijdens de handeling 'Now executing, Please Wait.' aangeven en 'Done.' als de file is verplaatst. Vervolgens wordt er teruggegaan naar de eerste display.

❗ **OPM.** Als u dezelfde map aangeeft voor zowel FromFile 1 als ToVolume 2, kan de verplaatshandeling niet worden uitgevoerd.

Appendix

Omgaan met de geheugenkaart (SmartMedia™*)

Zorg ervoor dat u zorgvuldig met de geheugenkaarten omgaat. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

*SmartMedia is een handelsmerk van de Toshiba Corporation.

■ Compatibele typen geheugenkaarten

Er kunnen 3.3V (3 V) geheugenkaarten worden gebruikt. Geheugenkaarten van het type 5 V zijn niet compatibel met dit instrument.

■ Geheugencapaciteit

Er zijn vijf soorten geheugenkaarten: 2 MB/4 MB/8 MB/ 16 MB/32 MB. Een geheugenkaart waarvan de geheugencapaciteit meer dan 32 MB bedraagt kan ook worden gebruikt, als deze voldoet aan de standaard van het SSFDC-forum (Solid Status Floppy Disk Card: een andere naam voor SmartMedia).

■ Geheugenkaarten plaatsen/uitnemen

• Om een geheugenkaart te plaatsen:

Houd de geheugenkaart zo vast dat het connectorgedeelte (goud) van de geheugenkaart naar boven en naar voren is gericht, in de richting van de geheugenkaartsleuf. Plaats de geheugenkaart zorgvuldig in de sleuf, langzaam verder duwend tot deze op zijn plaats zit.

Plaats de geheugenkaart niet verkeerd om. Plaats nooit iets anders dan een geheugenkaart in de sleuf.

• Om een geheugenkaart uit te nemen:

Zorg dat, voordat u de geheugenkaart uitneemt, u zeker weet dat de geheugenkaart niet in gebruik is, of dat deze niet door het instrument wordt uitgelezen of beschreven. Trek vervolgens de geheugenkaart er langzaam met de hand uit. Als de geheugenkaart wordt uitgelezen of beschreven*, verschijnt er een bericht in het display van het instrument dat het in gebruik is.

* Dit omvat het opslaan, laden, formatteren, wissen en het maken van mappen. Het instrument zal automatisch toegang tot de geheugenkaart zoeken om het mediumtype te controleren als het wordt geplaatst terwijl het instrument aan staat.



Probeer nooit de geheugenkaart uit te nemen of het instrument uit te schakelen tijdens het uitlezen of beschrijven. Dit doen kan de data in het instrument/geheugenkaart beschadigen en mogelijk de geheugenkaart zelf.

■ Geheugenkaarten formatteren

Voordat een geheugenkaart met uw instrument gebruikt kan worden, moet deze eerst worden geformatteerd. Na het formatteren zijn alle erop aanwezige data gewist. Zorg ervoor dat u van te voren controleert of er geen voor u belangrijke data op staan.

OPM. De geheugenkaarten die met dit instrument zijn geformatteerd, kunnen daardoor onbruikbaar worden voor gebruik met andere instrumenten.

■ Over de geheugenkaarten

• Om zorgvuldig om te gaan met een geheugenkaart:

Het kan voorkomen dat statische elektriciteit invloed heeft op geheugenkaarten. Om de kans op statische elektriciteit zo klein mogelijk te maken, voordat u een geheugenkaart aanraakt, kunt u metalen delen zoals een deurkruk of een aluminium raamkozijn aanraken.

Zorg ervoor dat u de geheugenkaart uit de geheugenkaartsleuf neemt als deze voor langere tijd niet wordt gebruikt.

Stel de geheugenkaart niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, overmatige vochtigheid, stof of vloeistoffen. Plaats geen zware voorwerpen op een geheugenkaart en buig de geheugenkaart niet en oefen er op geen enkel manier druk op uit. Raak het metalen gedeelte (goud) van de geheugenkaart niet aan en raak met geen enkel metalen vlak het metalen gedeelte aan. Stel de geheugenkaart niet bloot aan magnetische velden, zoals die worden voortgebracht door televisies, luidsprekers, motoren, enz., aangezien magnetische velden de data op de geheugenkaart geheel of gedeeltelijk kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar worden. Plak niets anders dan de bijgeleverde labels op een geheugenkaart. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

• Om uw data te beschermen (schrijfbeveiliging):

Plak de schrijfbeveiligingsafsluiting (meegeleverd in de verpakking van de geheugenkaart) op de daarvoor bestemde plaats (in een cirkel) van de geheugenkaart, om onbedoeld wissen van belangrijke data te voorkomen. Anderom geldt: om data op te slaan op de geheugenkaart moet de schrijfbeveiligingsafsluiting van de kaart zijn verwijderd. Gebruik een losgehaalde afsluiting niet nogmaals.

■ Backups van data maken

Om uw data optimaal veilig te stellen beveelt Yamaha aan om van belangrijke data twee kopieën op verschillende geheugenkaarten te bewaren. Hierdoor heeft u zelfs nog een kopie als één van de geheugenkaarten beschadigd raakt of kwijt is.

Problemen oplossen

De DTXTREME IIs geeft geen geluid of levert geen getriggerd geluid

- Controleer of de pads en triggers goed op de ingangsaansluitingen van de DTXTREME IIs zijn aangesloten.
- Controleer of de OUTPUT-aansluitingen (dus NIET de INDIV.OUT-aansluitingen) van de DTXTREME IIs goed zijn aangesloten op de op de ingangsaansluitingen van de versterker of mixer.
- Verhoog het volume met de volumeschuif.
- Controleer of het ingangsniveau in de LCD wordt weergegeven als u de pad of drum via een trigger bespeelt.
- Verhoog de minimumwaarde van het niveaubereik.
- Controleer of de uitgangspoortinstelling niet 'INDIV. OUT' is.
- Controleer of de schakelaar Trigger Bypass in de utility-modus op 'OFF' staat.
- Controleer de Local Control (Lokale besturing) in modus Utility. Local Control (lokale besturing) moet 'on' zijn.
- Controleer de kabels.

De externe toongenerator geeft geen geluid

- Controleer of de MIDI-aansluitingen goed zijn aangesloten.
- Controleer of de MIDI-kanalen van de ingangsaansluitingen overeenkomen met die van de aangesloten externe apparatuur.
- Controleer of de waarde van de MIDI-nootnummers juist zijn ingesteld.
- Controleer of de schakelaar Trigger Bypass in de utility-modus 'off' is.

Het geluid komt niet overeen met de instellingen

- Zorg ervoor dat u geen monoplug op een triggeringang aansluit terwijl het instrument aan staat. Dit zet de rimschakelaar aan op de DTXTREME IIs. Zet het instrument uit en weer aan.
- Controleer of het MIDI-zendkanaal is ingesteld op drumvoice (ch=10).
- Controleer of het padtype goed is ingesteld. Bij verkeerde instelling werken de demp- en randfuncties (mute en edge) niet goed.

De aanslag (volume) is te zacht

- Verhoog de versterkingsinstelling (gain).
- Als de pads een uitgangs- of aanslagvolumeregeling hebben, pas die dan aan (door ze te verhogen).
- Verhoog de aanslag.
- Probeer een andere aanslagcurve.
- Verhoog het volume van de voice.
- Controleer of het ingangstype (Input Type) juist is.
- Zet de schakelaar INPUT ATTENUATION op het achterpaneel in de juiste stand.

Het getriggerde geluid is niet stabiel (bij gebruik van akoestische drums)

- Controleer of u het juiste ingangstype (Input Type) heeft ingesteld. Probeer een grotere trommel.
- Controleer of de triggerpickup (DT-serie) goed stevig met nieuwe tape is bevestigd.
- Controleer of de kabel goed stevig in de aansluiting van de DT-serie is aangesloten.

Dubbele triggering

- Als u een sensor van een andere fabrikant gebruikt, kan het zijn dat het een sterker signaal geeft dat dubbele triggering veroorzaakt.
- Controleer of het slagvel geen onregelmatige trillingen veroorzaakt. Als dat wel gebeurt, moet het slagvel afgedempt worden.
- Controleer of de sensor in de buurt van de rand is vastgezet (boven de houder) en in de buurt van het midden van het slagvel.
- Controleer of niets de sensor raakt.
- Als de pads een uitgangs- of aanslagvolumeregeling hebben, pas die dan aan (door ze te verlagen).
- Verhoog de parameter Rejection (verwerping). Let er op dat u deze niet te hoog zet, want dat kan ervoor zorgen dat het geluid wordt gedempt als er tegelijkertijd een andere drum wordt bespeeld.
- Probeer de schakelaar INPUT ATTENUATION op het achterpaneel in een andere stand.

U heeft last van ' overspraak'

- Plaats de sensor verder bij de dichtsbijzijnde drum vandaan.
- Het minimumingangsniveau moet hoger zijn.
- Verhoog de versterkingsinstelling (gain).
- Verhoog de parameter Rejection (verwerping).

De geluiden worden afgebroken bij de instelling 'Play Continuously'

- Als u een rimshot bespeelt, stel dan de parameter RIM Velocity in de drumkittriggerbewerkingmodus in op een andere instelling dan 'mute hi' of 'mute lo'.
- Stel de overbodige tweede noten (2nd) in op 'off' in de drumkittriggerbewerkingmodus.
- Stel de toetstoewijzingsmodus (Key) in de drumkitvoicebewerkingmodus in op 'semi2', 'semi3', 'semi4', enzovoort.

Er is slechts één geluid te horen terwijl er twee pads (drums) worden bespeeld

- Verhoog de versterkingsinstelling van de pad (drum) die geen geluid geeft.
- Verlaag de versterkingsinstelling van de pad (drum) die geen geluid geeft.
- Zorg ervoor dat de pads (drums) niet toegewezen aan dezelfde groep zijn toegewezen in de alternatiegroepinstellingen in de drumkitvoicebewerkingmodus.

Het geluid is te hard (de aanslag is voortdurend te hard)

- Verlaag de versterkingsinstelling.
- Verlaag de minimumwaarde van het aanslagbereik.
- Probeer een andere aanslagcurve.
- Als u een sensor van een andere fabrikant gebruikt, kan het zijn dat het een sterker signaal geeft.
- Zet de schakelaar INPUT ATTENUATION op het achterpaneel in de juiste stand.

De voetschakelaar werkt verkeerd om

- Zet het instrument opnieuw aan terwijl de voetschakelaar op het achterpaneel is aangesloten. De DTXTREME IIs zal automatisch de polariteit van de schakelaar detecteren en normale werking mogelijk maken. (Als het instrument momenteel aanstaat, zet het dan uit en weer aan.)
- Zorg ervoor dat u de voetschakelaar niet intrapt als u het instrument aan zet.

De bas- of akkoordpatronen spelen niet in de modus Pattern of Song

- Controleer of de tracks niet gedempt zijn.
- Controleer of de parameter 'Tr' in de modus Song Play niet op 'mute' is ingesteld.

De DTXTREME IIs ontvangt geen enkele trigger- of schakeldata

- Er heeft een datafout plaatsgevonden. Zet het instrument uit en vervolgens weer aan terwijl u de knoppen Play en Trigger ingedrukt houdt en de DTXTREME IIs zal worden teruggezet naar zijn aanvangsinstellingen. Let wel op: alle data zullen verloren gaan! Regelmatige databack-up naar externe MIDI-apparaten zoals de Yamaha MDF3 wordt aanbevolen om dataverlies te voorkomen.

Het geluid stopt niet

- Enkele geluiden kunnen een extreem lange uitsterftijd hebben als de functie Rev Key is aan gezet. Druk in zo'n geval op de af luisterknop terwijl de knop SHIFT ingedrukt gehouden wordt, om het geluid tijdelijk te stoppen.

Foutmeldingen

```
ERROR : MIDI input buffer full  
Push [CENTER]
```

Het MIDI-buffergeheugen is vol geraakt door het ontvangen van teveel MIDI-data in één keer via de MIDI IN of USB. Verminder de hoeveelheid data (dataoverdrachtssnelheid) of vergroot de intervaltijd tussen elke overdracht op het zendende apparaat.

```
ERROR : MIDI data error  
Push [CENTER]
```

Er heeft een fout plaats gevonden terwijl er MIDI-data werden ontvangen. Controleer of de MIDI-kabel juist is aangesloten en of de MIDI-data geschikt zijn.

```
WARNING: All data initialized  
Push [CENTER]
```

Alle instellingsdata zijn geïnitieerd omdat de backup-batterij in de DTXTREME IIs leeg kan zijn. Raadpleeg uw Yamaha-dealer over vervanging van de batterij.

```
WARNING : Battery voltage is low  
Push [CENTER]
```

De backupbatterij in de DTXTREME IIs kan (bijna) leeg zijn. Alle instellingsdata kunnen verloren zijn als de DTXTREME IIs is uit gezet nadat dit bericht getoond. Probeer eerst de benodigde data op een geheugenkaart of iets dergelijks op te slaan en raadpleeg vervolgens uw Yamaha-dealer over vervanging van de batterij.

```
ERROR : MIDI check sum error  
Push [CENTER]
```

De controlesom van de ontvangen bulkdata klopt niet. Controleer of de data niet verminkt zijn en of ze wel geschikt zijn voor de DTXTREME IIs, en probeer het vervolgens opnieuw.

```
ERROR : MIDI Illegal data  
Push [CENTER]
```

De ontvangen bulkdata bevat foutieve data. Controleer of de data niet verminkt zijn en of ze wel geschikt zijn voor de DTXTREME IIs, en probeer het vervolgens opnieuw.

```
ERROR : Sequencer is Running  
Push [CENTER]
```

Dit bericht wordt weergegeven als u een handeling probeert uit te voeren terwijl de interne sequencer loopt. Stop de sequencer en probeer het opnieuw.

```
ERROR : Sequence data is not empty  
Push [CENTER]
```

Dit bericht zal worden weergegeven als u probeert op te nemen op een track die reeds data bevat. Probeer opnieuw op te nemen op een lege track.

```
ERROR : Memory full  
Push [CENTER]
```

Het gebruikersgeheugen is vol. Schrijf de benodigde data weg naar de geheugenkaart en wissen overbodige data om geheugenruimte vrij te maken.

```
ERROR : Card is write protected  
Push [CENTER]
```

Dit bericht wordt weergegeven als u probeert op te slaan op een tegen schrijven beveiligde geheugenkaart. Haal de schrijfbeveiliging van de geheugenkaart en probeer het opnieuw.

```
ERROR : Card read/write error
                Push [ENTER]
```

Er heeft een fout plaats gevonden terwijl de DTXTREME IIs een geheugenkaart las of beschreef. Formateer eerst de geheugenkaart opnieuw en probeer het dan nogmaals. Als het bericht daarna nog verschijnt, kan het zijn dat de geheugenkaart kapot is. Vervang de geheugenkaart. De op de probleemkaart opgeslagen data zijn naar alle waarschijnlijkheid verminkt.

```
ERROR : File is unknown format
                Push [ENTER]
```

De DTXTREME IIs kan de aangegeven file (file-indeling) niet herkennen. Controleer of de file geschikt voor de DTXTREME IIs en of deze niet verminkt is.

```
ERROR : Can't edit preset song
                Push [ENTER]
```

Dit bericht wordt getoond als u een song probeert te laden van de geheugenkaart of door bulkdata te ontvangen terwijl er een preset song is geselecteerd (in de drumkitspeelmodus). Selecteer eerst een usersong en probeer vervolgens opnieuw een song te laden.

```
ERROR : Can't edit card song
                Push [ENTER]
```

Dit bericht wordt getoond als u een song probeert te laden van de geheugenkaart of door bulkdata te ontvangen terwijl er een kaartsong is geselecteerd (in de drumkitspeelmodus). Selecteer eerst een kaartsong en probeer vervolgens opnieuw een song te laden.

```
ERROR : Can't play SMF Type1
                Push [ENTER]
```

U probeert een map te wissen die files bevat. Wis eerst alle files in de map en wis vervolgens de map.

```
ERROR : Volume is not empty
                Push [ENTER]
```

U probeert een filenaam te wijzigen naar een reeds bestaande filenaam. Geef een unieke filenaam.

```
ERROR : File already exists
                Push [ENTER]
```

U probeert een MIDI-file te laden met de SMF type 1-indeling. Laad de MIDI-file via een externe sequencer, na het als een type 0-file op te hebben opgeslagen.

Specificaties

Toongenerator

16-bits-AWM2 (PCM)

Golfvormgeheugen (wave)

DRAM: 16Mbit x 4 (max 94 sec bij 44,1 kHz)

Polyfonie

Maximaal 64 noten

Multitimbraal

16 parts

Voices

Drum en percussie: 2174 voices

GM-melodie: 128 voices (GM Level 1)

Systeemeffecten

2 blokken (reverb, chorus)

Drumkiteffecten

2 insertie-effecten

Sequencer

2-tracks MIDI-sequencer

Modi

■ 8 modi

- Modus Drumkit Play
- Modus Drumkit Trigger Edit
- Modus Drumkit Voice Edit
- Modus Drumkit Effect Edit
- Modus Chain Play
- Modus Song Job
- Modus Utility
- Modus Store

Regelaars

■ Drukschakelaars x 23

PAGE ▲, PAGE ▼, RHYTHM/INS, BASS/DEL, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, EFFECT, STORE, ENTER/YES, AUDITION

■ Volumeschuiven x 10

MAIN OUT, PHONES, CLICK, ACCOMP/REVERB, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

■ Draairegelaars x 5

Display

- LCD : 40 x 2 karakters, achtergrondverlichting
- LED: 3 cijfers, 7 segments
- 14 bedienings-LEDs

Geheugenkaart

Uitsluitend voor Smart Media™ 3.3V-geheugenkaarten

Aansluitingen

■ Achterpaneel

- MIDI IN/OUT/THRU
- USB-bus
- FOOT SW (monosteekplug) — FC4-, FC5 en HH-serie
- HI-HAT CONTROL (stereosteekplug) — HH-/RHH-serie hihat-regelaars
- OUTPUT L/MONO (monosteekplug)
- OUTPUT R (monosteekplug)
- DIGITAL OUT (EIAJ cp1201, IEC60958, SP DIF)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1-6 (monosteekplug)
- Trigger Input 1-8 (stereosteekplug — L:trigger, R:schakelaar)
- Trigger Input 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (stereosteekplug), L, R: trigger)
- INPUT ATTENUATION schakelaar 1-16 (DIP-SW)

■ Zijpaneel

- Kaartsleuf voor geheugenkaart (SmartMedia™)

■ Voorpaneel

- PHONES (stereosteekplug)
- AUX IN (stereosteekplug)
- AUX IN VOL

Spanningsvereisten

12 V DC

Afmetingen (B x D x H)

300 mm x 229 mm x 71 mm

Gewicht

2,2 kg

Bijgeleverde accessoires

- Netadapter (PA-5C of PA5-D)
- Gebruikershandleiding
- Data List
- DTXXTREME IIS Installation Guide
- Cd-rom (USB-MIDI-stuurprogramma)

De specificaties en beschrijvingen in de handleiding zijn uitsluitend voor informatieve doeleinden. Yamaha Corp. houdt zich het recht voor om producten of hun specificaties op elk gewenst moment zonder kennisgeving te wijzigen of te modificeren. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per land kunnen verschillen, kunt u het best contact opnemen met uw Yamaha-leverancier. Alle handelsmerken en geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

Index

Getallen

11 to 12	47
9 to 10	47

A

Aanslag en triggerniveau, relatie.....	28
Aanslag (velocity).....	38, 46
Aansluiten op een spanningsbron	19
Aansluiting AUX IN	10
Aansluiting DC IN	13
Aansluiting DIGITAL OUT	13
Aansluiting FOOT SW	13
Aansluiting HI-HAT CONTROL	13
Aansluiting PHONES	10
Aansluitingen INDIVIDUAL OUTPUT 1-6	13
Aansluitingen L/MONO, R	13
Aansluitingen MIDI IN/OUT/THRU.....	12
Aansluitoverzicht pad-op-ingang	16
Aanzetvolgorde	19
AcpSens	59
Afluisterknop.....	11
Afspoelmethode	24
Afspoelparts	25
Afspoelregelaars.....	24
Afstand (dist.).....	59
Akkoordnaam (ChordName) gebruiken	42
AltGrp	52
Angle (hoek).....	59
Apparaatnummer (Dev.No)	79
Attack	51
Audio-aansluiting	17
AuxIn	75

B

Balance	50
BankMSB & BankLSB.....	54, 72
Basisbediening.....	20
BEAT	23
Beat (tel).....	70
Begin (start).....	84
Besturingswijziging (Control Change)	64
Besturingswijzigingsnummer en - waarde(Ctrl# & Value)	54
Bewerkingsstap (sample).....	84
Bron (source).....	83
Buffer	35
Bulkdata	
ontvangen.....	78
overdragen.....	78
zenden.....	78

C

CARD-sleuf	11
Ch (kanaal).....	71
Ch=	54
Chain	zie Ketten
Chain=	32
Channel (kanaal)	42
Channel Aftertouch (kanaalafertouch)	64
ChordName gebruiken	42
Chorus	55, 58
ChoSend	53, 54, 57, 72
Clear Track (track wissen)	68

CLICK	23
Click Basics (klik-basisinstellingen)	81
Click Voice (klikvoice).....	81
COMMON1.....	47
COMMON2.....	47
Common-instellingen van de kit.....	47
Control Change (besturingswijziging)	64
Copy from (kopieer van).....	69
Copy from Song / Track (kopieer van song/track)	68
Copy Measure (kopieer maat)	69
Copy to Track (kopieer naar track)	69
Copy Track (kopieer track).....	68
Create (creëer)	70
Create Measure (creëer maat).....	70
Create Volume (maak volume/map aan).....	87
Ctrl# & Value (besturingswijzigings- nummer en - waarde)	54
Cursor	63
Curve.....	37, 44

D

Datagebied	63
Databackup	90
Datafile laden	88
Datafile opslaan	87
Data-invoerknop.....	11
Decay	51
DecFunc, IncFunc.....	77
Delete (datafile wissen)	88
Delete (wissen).....	88
Delete Measure (maat wissen).....	70
Delete Sample (sample wissen).....	84
Dev. No (apparaatnummer).....	79
Display	10
Dist (afstand).....	59
Doorlaattijd (GateTime).....	42
DrSens.....	59
Drumkit een naam geven.....	47
Drumkit, huidige kopiëren van.....	44
Drumsysteem.....	33
Drumtrigger	14
Drumtrigger bevestigen.....	15
DumIntrvl.....	79

E

Effect	57
Effectbeginselen	57
Effectinstellingen	55
4 volledig afzonderlijke effecten	56
Geluidsmixen.....	55
Parallele uitgangen met effecten	56
Empty (leeg)	63
End (eind)	84
Envelope.....	51
EQ.....	74
Erase Measure (maat leegmaken)	71
Extern MIDI-toetsenbord gebruiken	43
Extra SnareDrum instelling.....	50

F

Fabrieksinstelling (Factory Set)	77
Fabrieksinstellingen terugzetten	77

FCoffset	77
FCspt	77
FileName (file naam geven).....	87
FileName (filenaam)	88
Filter	50, 72
FootCtrl1	45
FootCtrl2.....	45
FootSw1.....	46
FootSw2.....	46
Formatteren (geheugenkaart)	85
Free Memory (vrij geheugen)	61, 83
FromFile (van file)	89
Func	39, 45, 46
FX=.....	58

G

Gain (versterking)	37
GateTime (doorlaattijd)	42
Geheugen.....	35
Geheugenkaart	
Capaciteit.....	90
Compatibele typen.....	90
Databackup.....	90
Datafile laden.....	88
Datafile naam wijzigen	89
Datafile opslaan	87
Datafile wissen	88
Formateerhandeling.....	85
Formatteren	85
Mapstructuur	86
Map/volume aanmaken.....	87
Omgaan met de	90
Opgeslagen datatypen	86
Over.....	90
Plaatsen.....	90
Regel voor naam geven.....	87
Uitnemen.....	90
Volume/map aanmaken	90
Geluidsmixen die de effecten optimaal benutten ..	55
Gevoeligheid (Sens).....	45
Groove Check.....	29

H

Herhaal (repeat)	40, 67
HH-regelfunctie	45
HHInput	45
High Freq (hoog-frequentie)	74
High Gain (hoog-versterking)	74
Hihatregelaar	14
HRTF (Head Related Transfer Function)	59

I

IncFunc, DecFunc	77
Individuele uitgangsniveaus aanpassen	27
IndivOut	75
INPUT ATTENUATION-schakelaars.....	12
Input=	37, 39, 40, 41, 43
(from) Input (van ingang)	44
(to) Input (naar ingang)	44
Insertie-effecten.....	58
Insertie-effecten 1 en 2.....	55
InsFX.....	58

J	
JumpRecnt (spring naar recente)	76

K	
Kaartsleuf	11
Kabelhaak	13
Kanaal (Channel)	42
Kanaalafertouch (Channel Aftertouch)	64
Keten (chain)	
Afspelen	32
Bewerken	30
Display omschakelen	30
Maken	30
Procedure, afspelen	32
Procedure, maken en bewerken	31
Ketenafspeelscherm	32
Ketenbewerkingsscherm	30
Keten naam geven	30
Key On Modus (toets aan)	40
KeyMode	51
KIT	23
Kit (Common-instellingen)	47
KitName (drumkit een naam geven)	47
(to) Kit (naar kit)	44, 53
Klankkleur (Tone)	50
Klikbasisinstellingen (Click Basics)	81
Klikvoice (Click Voice)	81
Knop BASS/DEL	10, 25
Knop CHAIN	11
Knop CLICK	10
Knop EFFECT	11
Knop ENTER/YES	11
Knop EXIT/NO	11
Knop OTHERS	10, 25
Knop PLAY	11
Knop RHYTHM/INS	10, 25
Knop SHIFT	10, 27
Knop SONG JOB	11
Knop STORE	11
Knop TRIGGER	11
Knop UTILITY	11
Knop VOICE	11
Kopieer van song/track (Copy from Song / Track)	68
Kopieer maat (Copy Measure)	69
Kopieer naar track (Copy to Track)	69
Kopieer track (Copy Track)	68

L	
Laadhandeling (Load)	88
Laden (load)	88
Laden datafile (load data file)	88
Layer	50
LCDcont	76
Learn (leer)	76
LEDdisp	76
Level (niveau)	38
Load (laden)	88
Load (datafile laden)	88
Local (lokaal)	80
Localizer	55, 57, 58
Loclizr	58
Low Freq (laag-frequentie)	74
Low Gain (laag-versterking)	74
LpStart	84

M	
Maat	zie Measure
Mapstructuur	86

Map/volume aanmaken	87
MasterTune (hoofdstemming)	75
Maten vooraf (PlayCount)	82
MeasLen (maatlenge)	61
Measure (maat)	69, 70
Kopieerhandeling (Copy)	69
Invoeghandeling (Insert)	70
Leegmaakhandeling (Erase)	71
Wishandeling (Delete)	70
Measure (from) (van maat)	69, 70, 71
Measure (to) (t/m maat)	69, 70, 71
Measure/Beat/Clock (maat/tel/klok)	63
Merge (samenvoegen)	79
Mid Freq (middenfrequentie)	74
Mid Gain (middenversterking)	74
MIDI	44, 45, 46
MIDI-aansluitingen	18
MIDI-bulkdump	78
MIDI-envelope-generator	44
MIDI-event	
Invoeren	63
Toevoegen	63
Veranderen	63
Wissen	63
MIDI-setup	54
MIDI I/O	79
MIDI IN/OUT/THRU aansluitingen	12
MIDI Receive (MIDI-ontvangst)	80
MIDI Send (MIDI-verzending)	80
MIDI1	54
MIDI2	54
MIDI3	54
MIDICd	82
MIDIEG	44
MIDI mode (MIDI-modus)	79
MIDIOut	81
Mixhandeling	68
Mix Track (track mixen)	68
Mode (modus)	40, 81
Move-handeling (verplaatshandeling)	89
Move (samplefile verplaatsen)	89
MoveWave/FromFile (verplaatst wave van file)	89

N	
Naam datafile wijzigen	89
Naam geven	67
Naam wijzigen (rename)	89
Naamgevingsregel	87
Naamwijziginghandeling (rename)	89
Niveau (level)	38
Noot-uit gebruiken bij geloopte voices	52
Nootnummer en -naam	49, 50, 51, 53
Nootnummers instellen	42
Note (noot)	41, 43
Note on (noot aan)	64
Note On Event (noot-aan-event)	41
Note# (nootnummer)	42
(from) Note (van noot)	53
(to) Note (naar noot)	53
Num=	31

O	
OffValue (uit-waarde)	46
Opgeslagen datatypen	86
Opnamehandelingen	62
Opnameknop	10
Opnamemodus (Recording mode)	61
Opslaan datafile	87
Opslaghandeling	35
Opslaghandeling (save)	87

Output (uitgang)	53, 81
Output Routing (uitgangsrouting)	53

P	
PadCtl	37
Pad song instellen	40
Pad-op-ingang aansluitoverzicht	16
Paginaknoppen	10
Pan	50, 54, 72
Parallele uitgangen met effecten	56
Part Setup (partinstelling)	71
PC (programmawijziging)	80
PC# (programmawijzigingsnummer)	54, 72
PC10	80
Pitchbend	64
PlayCount (maten vooraf)	82
Polyfone aftertouch	65
Polyfonie	51
Program Change (programmawijziging)	64

Q	
Q	50
Quantize (quantizeren)	61
Resolutie	62
Quantizeerhandeling (Quantize)	67
Quantize Track (quantizeer track)	67

R	
Randapparatuur	17
Real Head-pad	14
Realtime-opname	62
RecCount (tellen vooraf)	82
Receive10 (ontvang 10)	80
Recording mode (opnamemodus)	61
Regel voor naam geven	87
Regelaar AUX IN VOL	10
Rej	39
Rejection (verwerping)	39
Rename (naam wijzigen)	89
Rename (naamwijziginghandeling)	89
Repeat (herhaal)	40
Resolutie en quantizeren	62
RevBypass (ververb omzeilen)	75
Reverb	55, 57
Reverb effect aanpassen	27
RevSend	53, 54, 57, 72
RimVel	41
Rotation (draaiing)	59
Rubberen pad	14
RvKeyOff	52
RvKeyOff	52

S	
Sample bewerken (edit)	84
Sample bewerkingstap	84
Sample opnemen (record)	83
Sample wissen (delete)	84
Sample verplaatsen (move)	89
Sample-eigenschap	82
Samplefile verplaatsen	89
Sampling Setup (sample-instellingen)	83
Save (opslaan)	87
Regel voor naam geven	87
Schakelaar STANDBY/ON	13
Schuif ACCOMP	26
Schuif ACCOMP/REVERB	10
Schuif CLICK	10, 26
Schuif CYMBAL	11, 26

Schuif HIHAT	11, 26
Schuif KICK	11, 26
Schuif MAIN OUT	10, 26
Schuif MISC	11, 26
Schuif PHONES	10, 26
Schuif SNARE	11, 26
Schuif TOM	11, 26
Schuifregelaars	26
SelfRej	39
SendHH	80
Sens (gevoeligheid)	45
Sequencer	82
Slider (schuif)	75
SONG	23
Song	40, 47
Kopieerhandeling (copy)	66
Over	25
Wishandeling (clear)	66
Song Clear (song wissen)	66
Song Copy (song kopiëren)	66
Song Job	65
basishandelingen	65
bewerkingspagina's	65
Song Set (songinstelling)	67
Song1	66
Song2	66
Song3	67
Song4	67
Song5	68
Song6	68
Song7	68
Song8	69
Song9	70
Song10	70
Song11	71
Song12	71
Song13	71
Song14	71
Songafspelen	24
Songinstellingen	24
Songopname	60
Realtimeopname	60
Stapsgewijze opname	60
Voorbereidingen	60
Source (bron)	83
Spanningsbron, aansluiten op een	19
SpecRej	39
Stapsgewijze opname	63
Beschikbare MIDI-events	64
Start (begin)	84
Start/stop-knop	10
Stemmen (tuning)	49, 81
Step (stap)	30
Step=	32
Store (opslaghandeling)	35
SwapL/R (links/rechts verwisselen)	75
SyncMode (synchroonmodus)	82
SysEx (systeemexclusief)	80
Systeemchouseffect	58
Systeemverbeffect	57
System Trigger	76
System Utility	76
T	
Tap Tempo	28
TEMPO	23
Tempo	47, 67
Tempo Change (tempowijziging)	65
Terugzetten fabrieksinstellingen	77
Terugspoelknop	10
Terugzetknop	10
Time (tijd)	44
Toets-aanmodus (Key On)	40
to Track (naar track)	68
ToFile (naar file)	89
Tone (klankkleur)	50
Tone Generator (toongenerator)	75
ToVolume (naar volume)	89
Track	61, 67, 68, 69, 70, 71
Kopieerhandeling (Copy)	68
Mixhandeling (Mix)	68
Quantizeerhandeling (Quantize)	67
Wishandeling (Clear)	68
TRACK 1 & TRACK 2	24
Transmit (zend)	54, 71
Transmit Bulk Data (bulkdata overdragen)	78
Transportbediening	24
Opnameknop	10
Start/stop-knop	10
Terugspoelknop	10
Terugzetknop	10
Vooruitspoelknop	10
TrgAltG	41
TrgByps	76
TrgCopy1	44
TrgCopy2	44
TrgFunc	39
TrgLevel	83
TrgLink	76
TrgMIDI1	40
TrgMIDI2	41
TrgMIDI3	43
TrgSens	37
TrgSens2	37
TrgSens3	39
TrgSet	77
Trigger Copy (trigger kopiëren)	44
Triggeraanluitingen	16
Triggerbeginselen	37
Triggerfunctie	39
Triggerringang, kopiëren van	44
Triggerringang tot geluidsuitvoer	33
Triggerringangen	12
aanpassen aan aangesloten pads	21
Triggerringangen	36
Beginselen	37
Bewerkingspagina's	36
Kopieerhandeling	37
Triggerniveau en aanslag, relatie	38
Tuning (stemmen)	49, 81
Tweetrackssequencer	60
2-trackstructuur	60
Drie opnamemodi	60
Eigenschappen	60
MIDI IN/OUT naar extern apparaat	60
Presetsongs gebruiken	60
Type	31, 37, 44, 45, 46, 49, 57, 58, 59, 81
U	
Uitgang (output)	53, 81
Uitgangsrouting (Output Routing)	53
USB-bus	12
UseTempo (gebruik tempo)	82
UT 1	74
UT 2	74
UT 3	75
UT 4	75
UT 5	76
UT 6	76
UT 7	76
UT 8	77
UT 9	78
UT 10	79
UT 11	80
UT 12	80
UT 13	81
UT 14	81
UT 15	81
UT 16	81
UT 17	82
UT 18	82
UT 19	84
UT 20	83
UT 21	84
UT 22	85, 88
UT 23	87
UT 24	88
UT 25	89
UT 26	89
UT 27	87
Utility	73
Basishandelingen	73
Bewerkingspagina's	73
V	
Value (waarde)	67
Velocity (aanslag)	38, 46
Velocity Crossfade	43
VelXFade	43
Verplaatshandeling (Move)	89
Versterking (Gain)	37
Voetschakelaarfunctie	46
Voice	49
Kopieerhandeling	53
Voice (High/Mid/Low, hoog/midden/laag)	81
Voice Copy (voice kopiëren)	53
Voice-beginselen	49
Voice-instellingen	48
Basishandelingen	48
Bewerkingspagina's	48
Voice1	49
Voice3	50
Voice4	51
Voice5	51
Voice6	53
VoiceCopy	53
VoiceSet (voice-instelling)	81
Vol	75, 81
Volume	47, 49, 54, 72, 87, 88, 89
Volumebalans aanpassen	26
VolumeName (volume naam geven)	87
Volume/map aanmaken	87
Vooruitspoelknop	10
Vrij geheugen (FreeMemory)	61, 83
W	
Waarde (Value)	67
Wave1	50
Wave2	50
WaveDir	47
Wissen (Delete)	88
Wissen datafile (Delete data file)	88
X	
XSdecay	50
XSfilter	50
Z	
Zijpaneel	11

Neem voor meer productinformatie contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-dealer of de onderstaande officiële distributeur.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
No.11 Ubi Road 1, No.06-02,
Meiban Industrial Building, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Strings, Guitar & Percussion Division, Yamaha Corporation
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2581

