

# DTXREMEIII

DRUM TRIGGER MODULE III

## MANUAL DE INSTRUCCIONES



# 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 owner's responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

## ENVIRONMENTAL ISSUES:

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

## Battery Notice:

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

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

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

## Warning:

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

## Disposal Notice:

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

## NAME PLATE LOCATION:

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

Model

---

Serial No.

---

Purchase Date

---

# PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (bottom)

## FCC INFORMATION (U.S.A.)

### 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

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

### 2. IMPORTANT:

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

### 3. NOTE:

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

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

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

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

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

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

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

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.(class B)

### COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

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

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

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

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

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

(FCC DoC)

### OBSERVERA!

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

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

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

(standby)

# PRECAUCIONES

## LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

\* Guarde este manual en un lugar seguro para su referencia futura.



### ADVERTENCIA

**Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:**

#### Suministro de energía/adaptador de alimentación de CA

- Utilice la tensión correcta para su instrumento. La tensión requerida se encuentra impresa en la placa identificatoria del instrumento.
- Utilice solamente el adaptador (PA-300B o uno equivalente recomendado por Yamaha) especificado. El uso del adaptador equivocado puede hacer que el instrumento se dañe o sobrecaliente.
- Revise el estado del enchufe de corriente periódicamente o límpielo siempre que sea necesario.
- No tienda el cable del adaptador cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.

#### No abrir

- No abra el instrumento ni trate de desarmar o modificar de ninguna forma los componentes internos. El instrumento tiene componentes que no pueden ser reparados por el usuario. En caso de anomalías en el funcionamiento, deje de utilizar el instrumento inmediatamente y hágalo inspeccionar por personal de servicio calificado de Yamaha.

#### Advertencia relativa al agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del instrumento, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato. Si algún líquido, como agua, se filtrara en el instrumento, apáguelo de inmediato y desenchúfelo de la toma de CA. Seguidamente, recurra al personal de asistencia de Yamaha para que revise el instrumento.
- Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.

#### Advertencia relativa al fuego

- No coloque objetos encendidos como, por ejemplo, velas sobre la unidad porque podrían caerse y provocar un incendio.

#### Si observa cualquier anomalía

- Si el cable o el enchufe del adaptador de CA se deteriora o daña, si el sonido se intermite repentinamente durante el uso del instrumento o si se detecta olor a quemado o humo a causa de ello, apague el instrumento inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el instrumento por personal de servicio autorizado de Yamaha.



### ATENCIÓN

**Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el instrumento u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:**

#### Suministro de energía/adaptador de alimentación de CA

- Cuando desenchufe el cable del instrumento o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable. Si tira del cable, éste puede dañarse.
- Desenchufe el adaptador de CA cuando no use el instrumento o cuando haya tormenta.
- No conecte el instrumento a tomas de corriente usando conectores múltiples. La calidad de sonido puede verse afectada o el enchufe puede sobrecalentarse.

#### Ubicación

- No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día), para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de aparatos de televisión, radios, equipos estereofónicos, teléfonos móviles ni dispositivos eléctricos de cualquier otro tipo. De hacerlo así, el instrumento, aparato de TV o radio podría generar ruido.

- No ponga el instrumento sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.
- Antes de cambiar el instrumento de lugar, desconecte el adaptador y todos los demás cables.
- Cuando instale el producto, asegúrese de que se puede acceder fácilmente a la toma de CA que está utilizando. Si se produjera algún problema o funcionamiento defectuoso, apague el interruptor de alimentación y desconecte el enchufe de la toma de pared. Incluso cuando el interruptor de alimentación está apagado, sigue llegando al instrumento un nivel mínimo de electricidad. Si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA de la pared.
- Utilice solamente la base/bastidor especificada para el instrumento. Cuando acople la base o el bastidor, utilice los tornillos provistos, de lo contrario se pueden dañar los componentes internos o, como consecuencia, el instrumento podrá caerse.
- No coloque objetos delante de las ranuras de ventilación del instrumentos, ya que ello prevendría la ventilación adecuada de los componentes internos y podría hacer que el instrumento se sobrecaliente.

## Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de apagar o encender los componentes, baje el volumen al mínimo. Asimismo, recuerde ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y subirlo gradualmente mientras ejecuta el instrumento, para establecer el nivel de escucha deseado.

## Mantenimiento

- Para limpiar el instrumento, utilice una paño suave y seco. No utilice disolventes de pintura, líquidos limpiadores, ni paños impregnados en productos químicos.

## Atención: manejo

- No introduzca nunca ni deje caer papeles, objetos metálicos o de otro tipo por los huecos del panel. Si esto sucede, desconecte de inmediato la alimentación y desenchufe el cable de alimentación de la toma de CA. Seguidamente, pida al personal de asistencia de Yamaha que revise el instrumento.
- Tampoco deje objetos de vinilo, plástico o goma encima del instrumento, ya que pueden decolorar el panel o el teclado.
- No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre los botones, conmutadores o conectores del teclado.
- No utilice el instrumento, el dispositivo o los auriculares con volumen alto o incómodo durante un periodo prolongado, ya que podría provocar una pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.

## Guardar datos

### Guardar datos y realizar copias de seguridad

- Los datos de la memoria DRAM se pierden al apagar el instrumento. Almacene los datos en el dispositivo de almacenamiento USB externo.
- Nunca intente apagar el instrumento mientras se están copiando datos en la memoria Flash ROM (mientras aparece el mensaje "Please keep power on" [No apague el instrumento]). Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos del usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). El instrumento podría no ponerse en marcha correctamente, ni siquiera al encenderlo la próxima vez.

### Guardar los datos preseleccionados de fábrica

- Cuando se guardan los datos originales en la memoria Flash ROM, los datos preseleccionados de fábrica de algunas áreas de la memoria Flash ROM se perderán. Antes de almacenar los datos originales, compruebe que almacena los datos preseleccionados de fábrica en un dispositivo de almacenamiento USB externo.

### Realizar una copia de seguridad del dispositivo de almacenamiento USB externo

- Para evitar la pérdida de datos por daños de los soportes de almacenamiento, le recomendamos que almacene los datos importantes en dos dispositivos de almacenamiento USB.

Yamaha no se responsabiliza por daños debidos a uso inapropiado o modificaciones hechas al instrumento, ni tampoco por datos perdidos o destruidos.

Siempre apague el instrumento cuando no lo usa.

Aunque el interruptor de alimentación se encuentre en la posición "STANDBY", la electricidad seguirá llegando al instrumento al nivel mínimo. Si no va a utilizar el instrumento durante un período prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la toma de CA de la pared.

### ■ Acerca de última versión de firmware

Yamaha suele actualizar con mejoras el firmware del producto sin previo aviso cada cierto tiempo. Le recomendamos que consulte nuestro sitio web por si hubiera versiones posteriores y actualice el firmware de DTXTREME III.

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

Tenga en cuenta que las explicaciones de este manual de instrucciones se refieren a la versión del firmware utilizada en el momento de su redacción. Para obtener más información acerca de las funciones adicionales de las versiones más recientes, consulte el sitio web de arriba.

### ■ Acerca de los pads

El manual de instrucciones describe los nombres de los modelos de pads de batería que se pueden conectar a DTXTREME III. Tenga en cuenta que esos son los modelos más recientes que existían en el momento de la redacción del manual. Para obtener más detalles sobre los modelos más recientes disponibles en el mercado, consulte el sitio web siguiente.

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

# Introducción

Gracias por adquirir el módulo DTXTREME III de YAMAHA.

El nuevo módulo DTXTREME III incluye el aclamadísimo generador de tonos AWM2 y un sofisticado secuenciador de música.

Asimismo, al igual que las funciones de su predecesor, DTXTREME III proporciona un soporte técnico completo de los productos disparadores actuales de Yamaha e incluye un terminal USB para conexiones MIDI (además de los conectores MIDI tradicionales); también presenta una función de muestreo integrada que permite crear sus propios sonidos de batería.

El instrumento es ideal para prácticamente cualquier aplicación: actuar en directo, ensayar ritmos, crear música y grabar en estudio. Para obtener resultados óptimos con el módulo DTXTREME III, lea atentamente este manual. Una vez leído todo el manual, asegúrese de guardarlo en un lugar seguro de manera que pueda volver a consultarlo si fuera necesario.

---

## Accesorios incluidos

---

- Adaptador de alimentación de CA (Yamaha PA-300B o uno equivalente)\*
- Soporte de módulo
- Tornillos de sujeción del soporte de módulo (4 suministrados)
- Manual de instrucciones (este documento)
- Lista de datos

\* En función de la zona, puede que no se incluya. Consulte con su distribuidor de Yamaha.

### Aviso especial

- El contenido de este manual de instrucciones y los derechos de autor son propiedad exclusiva de Yamaha Corporation.
- Las ilustraciones y las capturas de pantalla LCD contenidas en este manual de instrucciones tienen fines meramente informativos y pueden diferir ligeramente de las que aparecen en el instrumento.
- En este producto se incluyen programas informáticos y contenido cuyo copyright es propiedad de Yamaha, o para los cuales Yamaha dispone de la correspondiente licencia que le permite utilizar el copyright de otras empresas. Este material protegido por derechos de autor incluye, entre otros, el software informático completo, archivos de estilos, archivos MIDI, datos WAVE, partituras y grabaciones de sonido. La legislación vigente prohíbe la utilización no autorizada de estos programas y de su contenido para otros fines que no sean el uso personal por parte del comprador. Cualquier infracción de los derechos de autor podría dar lugar a acciones legales. NO REALICE, DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.
- Este dispositivo puede utilizar varios tipos/formatos de datos musicales, y optimizarlos previamente en el formato adecuado para utilizarlos con el dispositivo. Por ello, es posible que este dispositivo no reproduzca los datos tal y como pretendían originalmente sus productores o compositores.
- Queda terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles en el mercado, incluidos, entre otros, los datos MIDI y/o los datos de audio, excepto para uso personal del comprador.
- Los nombres de compañías y de productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.



# Características principales

DTXTREME III se ha diseñado principalmente para músicos baterías profesionales y cuenta con una función de disparo de batería, un generador de tonos polifónico de 64 notas, una función de muestreo integrada que le permite ampliar los sonidos disponibles, una función de metrónomo de gran rendimiento (CLICK) y un secuenciador de música integrado para grabar y reproducir los patrones de acompañamiento o de ritmo e, incluso, para crear una canción en su totalidad. DTXTREME III es un instrumento realmente versátil que se puede utilizar en muchas situaciones como interpretaciones en directo, ensayos particulares y mucho más.

## ■ Disparador de batería

- La unidad tiene incorporadas 15 tomas de entrada de disparador y una toma de entrada del controlador del charles.
- El instrumento también dispone de tomas compatibles con pads de dos o tres zonas (pads que transmiten señales diferentes en función de la zona que se golpee). Además, el pad de la caja es compatible con los pads equipados con controlador de pad. Esto permite ajustar las cajas “virtuales” y la afinación, tal y como lo haría con una caja acústica. En resumen, DTXTREME III proporciona virtualmente la misma facilidad y sensación de interpretación, así como la misma funcionalidad que un kit de batería acústica.
- Puede conectar DTXTREME III a un kit de batería acústica mediante disparadores de batería como el modelo DT20 de Yamaha.
- La combinación de la función Stack (apilar), que le permite interpretar varias voces (notas MIDI) al mismo tiempo, con la función Alternate (intercambiar), que le permite interpretar una secuencia de un programa Stack, le da la posibilidad de crear interpretaciones complejas e interpretar partes en tiempo real que, de otra forma, sería imposible en baterías acústicas tradicionales.

## ■ Generador de tonos

- DTXTREME III está equipado con un generador de tonos AWM2 (PCM) de alta calidad de 16 bits con polifonía de 64 voces que reproduce voces dinámicas de excepcional realismo.
- El instrumento incluye una amplia gama de voces: baterías acústicas reales, percusión electrónica exclusiva, efectos de sonidos y mucho más. También se puede utilizar como un generador de tonos de batería de alta calidad junto con varios dispositivos MIDI, aunque no se usen los pads de batería.
- La unidad también incluye 50 kits de baterías predeterminados que contienen kits de baterías acústicas con sonidos auténticos y naturales, y cubren una amplia gama de géneros musicales como rock, funk, jazz, reggae, ritmos latinos, etc. Además, dispone de un kit de memoria de usuario para almacenar hasta 50 ajustes. De esta forma, podrá ajustar sus propios kits de baterías originales mediante los distintos sonidos de batería.
- La función Sampling (muestreo) le permite grabar señales de audio a DTXTREME III o cargar archivos de audio desde un dispositivo de almacenamiento USB para crear sus propias voces. La voz creada se puede asignar al kit de batería, según desee.
- El instrumento incluye el efecto Variation (variación) que se puede utilizar para cada kit de batería, así como con los efectos de reverberación, coro y Master (principal) que se pueden usar para todo el módulo DTXTREME III. También se incluye el efecto de inserción que permite insertar sonidos mediante la toma AUX IN/SAMPLING IN, de forma que pueda ajustar la calidad del sonido de AUX IN/SAMPLING IN o grabar una señal de audio a la que se aplica el efecto de inserción en DTXTREME III en el modo Sampling.

## ■ Secuenciador musical (Canción)

- El secuenciador integrado contiene una gran variedad de canciones predeterminadas. La función Mute (silenciar) permite encender/apagar la parte rítmica (sonido de percusión y batería), la parte del bajo o cualquier otro acompañamiento individual, o activar/desactivar cada pista.
- DTXTREME III también le permite grabar las interpretaciones en tiempo real y tocar durante la reproducción de los datos de la canción mientras modifica la parte de batería original.
- Además de una canción principal controlada desde el panel, se pueden controlar de forma independiente y reproducir simultáneamente cuatro canciones de pad mediante la entrada de disparador de los pads.

## ■ Metrónomo de alto rendimiento (Click)

- DTXTREME III proporciona un metrónomo multifuncional completo que permite realizar varios ajustes de metrónomo, tales como parte vocal y afinación para cada sincronización de tiempo. Además, puede cambiar la sincronización del acento y usar la función Measure Break (pausa de compás) que alterna la reproducción del clic entre activado y desactivado (“mute”) repetidamente.
- La función Groove Check (comprobación de ritmo) comprueba y proporciona retroalimentación inmediata a sus habilidades rítmicas, representando así una potente herramienta para mejorar rápidamente su técnica. Incluye la función Rhythm Gate (puerta del ritmo) que produce sonidos únicamente cuando la sincronización es precisa.

## ■ Chain (cadena)

- La programación de una secuencia de cadena le permite acceder al número del kit de batería, de canción o al ajuste del metrónomo (tempo y tiempo) en orden durante la interpretación en directo. Puede acceder a cada paso en la cadena programada golpeando el pad.

## ■ Interfaces

- El terminal USB y los conectores MIDI situados en el panel posterior, le permiten conectar un ordenador y otros dispositivos MIDI a DTXTREME III. De esta forma, puede interpretar sonidos a partir de un generador de tonos externos o de un software DAW en el ordenador, así como sincronizar la reproducción de una canción o del metrónomo (Click) mediante un secuenciador MIDI externo.
- Cada una de las seis tomas INDIVIDUAL OUTPUT (salida independiente) puede transmitir la señal de forma independiente de una voz de batería determinada, como caja o bombo, para enviar cada señal del instrumento a un mezclador externo para interpretación en directo o sesión de grabación. Además, el terminal de salida digital (S/PDIF) le permite transmitir los sonidos estéreo de DTXTREME III a otros dispositivos sin ruidos y con una completa calidad digital.
- El instrumento cuenta con una toma AUX IN/SAMPLING IN integrada que le permite conectar un reproductor de CD a DTXTREME III, de forma que pueda tocar el instrumento junto con la reproducción de un CD, así como usar la potente función Sampling.

# Contenido

Introducción .....	6
Accesorios incluidos .....	6
Características principales .....	7
<b>Controles del panel .....</b>	<b>10</b>
<b>Funcionamiento básico .....</b>	<b>13</b>
<b>Configuración .....</b>	<b>16</b>
Conexión de los pads .....	16
Configuración de la fuente de alimentación .....	18
Encender el instrumento .....	18
Conexión a altavoces o auriculares .....	19
Conexión a equipos de audio externos .....	19
Conexión de dispositivos MIDI externos .....	20
Conexión de un dispositivo de almacenamiento USB .....	21
Conectar un ordenador .....	22
Crear una canción con el ordenador .....	24
Ajustar el sonido y el contraste de la pantalla .....	25
Seleccionar la configuración del disparador .....	26

## Guía rápida **28**

<b>Cómo tocar pads de batería .....</b>	<b>28</b>
<b>Interpretar con DTXTREME III .....</b>	<b>30</b>
Golpear los pads .....	30
Seleccionar un kit de batería .....	30
Ajustar el volumen mediante los controles deslizantes .....	31
<b>Tocar con el metrónomo .....</b>	<b>32</b>
Iniciar la reproducción del metrónomo Click .....	32
Cambiar el tempo y la signatura de tiempo del clic del metrónomo .....	33
<b>Tap Tempo (tempo por pulsación) .....</b>	<b>34</b>
<b>Tocar con una canción .....</b>	<b>35</b>
Reproducción de canciones .....	35
Ajustar el volumen del acompañamiento de la canción .....	38
Cambiar el tempo de la canción .....	38
Silenciar partes de la canción .....	39
<b>Crear un kit de batería .....</b>	<b>40</b>
<b>Grabar la interpretación de batería en una canción .....</b>	<b>43</b>
Sistema de grabación .....	43
Método de grabación .....	43
Grabar la interpretación de batería en una canción .....	44
Grabar notas adicionales en una pista con datos (Overdub) .....	46
Grabar con canciones predeterminadas .....	46
Regrabación de una pista después del borrado .....	48
Asignar un nombre a una canción de usuario .....	49

<b>Utilizar la función Groove Check (comprobación del ritmo) .....</b>	<b>50</b>
Ajustar la sincronización de comprobación .....	50
Probar la Groove Check .....	51
Probar la Rhythm Gate .....	52
<b>Almacenar los datos creados en un dispositivo de almacenamiento USB .....</b>	<b>54</b>
Selección de archivos y carpetas .....	54
Almacenar los datos creados en un dispositivo de almacenamiento USB .....	55
Cargue un archivo almacenado a un dispositivo de almacenamiento USB .....	56

## Referencia **57**

<b>Estructura básica de DTXTREME III .....</b>	<b>57</b>
Los bloques funcionales .....	57
Pads (fuentes de entrada de disparador) y señales de disparo .....	58
Bloque generador de tonos (kits de batería y voces de batería) .....	62
Sampling .....	65
Canción .....	67
Efectos .....	68
Memoria interna y gestión de archivos .....	76
<b>Modo Drum Kit [DRUM KIT] .....</b>	<b>78</b>
Procedimiento básico en el modo Drum Kit .....	78
Seleccionar un kit de batería [F1] PLAY .....	79
Ajuste de los parámetros de voz de batería [F2] VOICE .....	79
Programar Stack/Alternate (apilar/intercambiar) [F3] STK/ALT .....	86
Ajustes de efectos [F4] EFFECT .....	89
Ajustes del pad [F5] PAD .....	92
Otros ajustes [F6] OTHER .....	95
<b>Modo Song [SONG] .....</b>	<b>98</b>
Reproducción de canciones [F1] PLAY .....	98
Grabación de canciones [F1] PLAY → [REC] .....	98
Trabajos de canción [F2] JOB .....	98
<b>Modo Click [CLICK] .....</b>	<b>104</b>
Procedimiento básico en el modo Click .....	104
Ajustes básicos del sonido del metrónomo [F1] PLAY .....	105
Ajustes de Click Voice [F2] VOICE .....	106
Función Tap Tempo [F3] TAP .....	106
Función Groove Check [F4] GROOVE .....	106
Ajustes del sonido del metrónomo [F5] OTHER .....	107



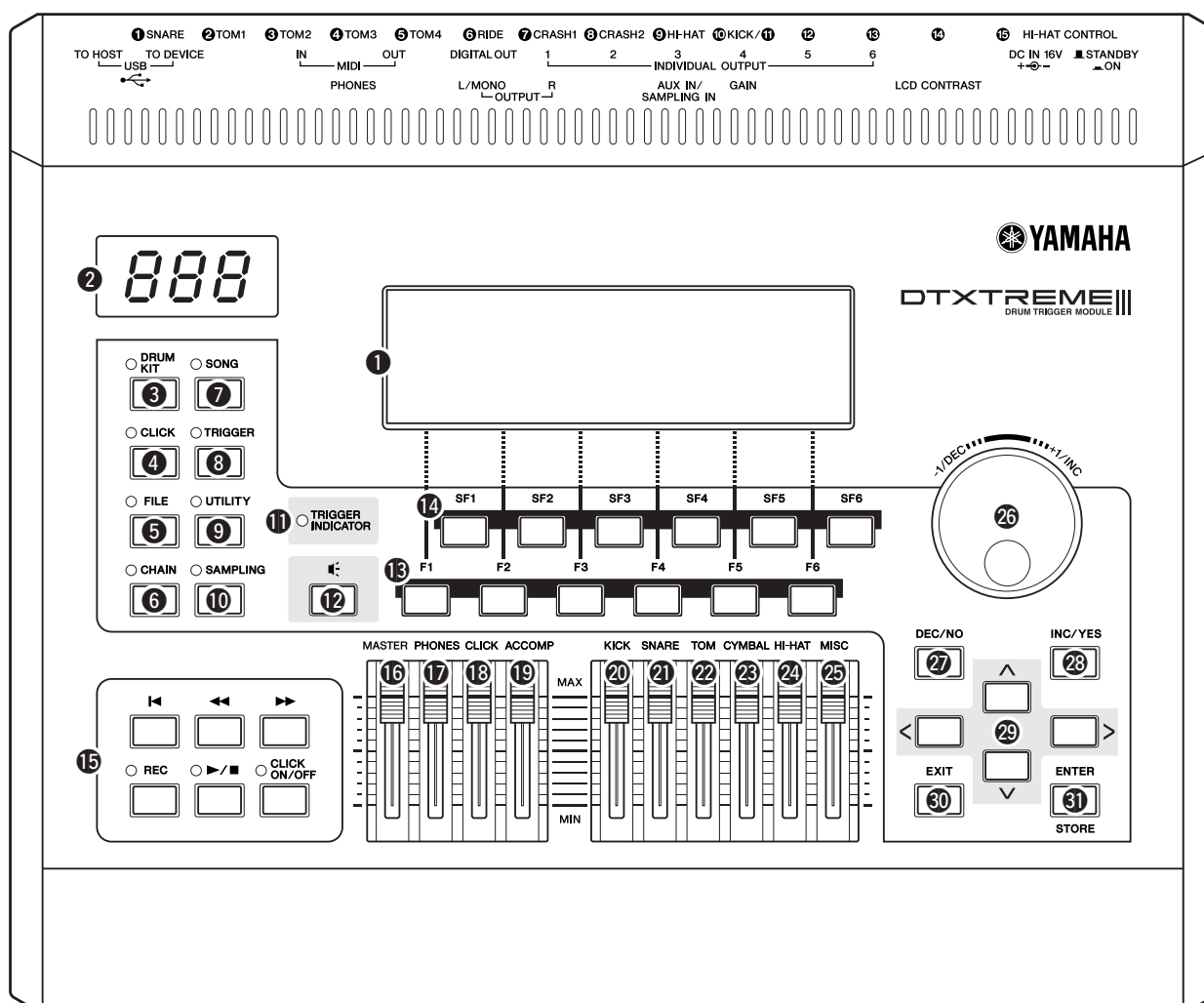
<b>Modo Trigger [TRIGGER] .....</b>	<b>108</b>
Procedimiento básico en el modo Trigger .....	108
Selección del ajuste de disparador [F1] SELECT .....	109
Selección del tipo de pad [F2] TYPE.....	109
Ajustes de sensibilidad de disparador [F3] SENS.....	109
Ajuste de rechazo [F4] REJECT.....	110
Otros ajustes [F5] OTHER.....	111
<b>Modo File [FILE] .....</b>	<b>112</b>
Terminología en el modo File .....	112
Tipos de archivos compatible con DTXTREME III .....	113
Almacenar un archivo [F1] SAVE .....	114
Cargar un archivo [F2] LOAD .....	116
Cambiar el nombre de un archivo o directorio [F3] RENAME .....	121
Eliminación de un archivo o de un directorio [F4] DELETE.....	122
Formatear un soporte de almacenamiento USB [F5] FORMAT .....	123
<b>Modo Utility [UTILITY].....</b>	<b>124</b>
Procedimiento básico en el modo Utility.....	124
Ajustes generales [F1] GENERAL.....	124
Ajustes del pad [F2] PAD .....	126
Ajustes de efectos [F3] EFFECT .....	127
Ajustes de audio externo [F4] AUXIN.....	128
Ajustes MIDI [F5] MIDI .....	130
Restablecer la memoria de usuario con los ajustes iniciales de fábrica [F6] FACTSET .....	131
<b>Modo Chain [CHAIN].....</b>	<b>132</b>
Utilizar un programa de cadena [F1] SELECT ...	132
Programar una cadena [F2] EDIT .....	133
Asignar un nombre a la cadena creada [F3] NAME .....	134
<b>Modo Sampling [SAMPLING].....</b>	<b>135</b>
Configurar el muestreo .....	135
Operación de muestreo y asignación de voces de usuario [F1] SELECT/[F2] SETTING.....	136
Recortar una voz de usuario [F3] TRIM .....	139
Tareas de Sampling [F4] JOB .....	142

## **Apéndice 147**

<b>Instalación opcional de módulos DIMM.....</b>	<b>147</b>
<b>Solución de problemas.....</b>	<b>150</b>
<b>Mensajes en pantalla .....</b>	<b>153</b>
<b>Especificaciones .....</b>	<b>155</b>
<b>Índice.....</b>	<b>156</b>

# Controles del panel

## ■ Panel frontal



### ❶ Pantalla LCD

La pantalla LCD de grandes dimensiones muestra la información y los datos necesarios para utilizar DTXEXTREME III.

### ❷ Pantalla LED

La pantalla LED muestra el kit de batería o el valor de tempo actual en tres dígitos.

### ❸ Botón [DRUM KIT]

Cuando pulsa este botón se muestra el modo Drum Kit que le permite seleccionar el kit de batería deseado (páginas 30 y 78).

### ❹ Botón [CLICK]

Cuando pulsa este botón se muestra el modo Click que le permite realizar los ajustes del metrónomo (páginas 32 y 104).

### ❺ Botón [FILE]

Cuando pulsa este botón accede al modo File (archivo) que le permite administrar los datos creados en cada uno de los modos (páginas 54 y 112).

### ❻ Botón [CHAIN]

Cuando pulsa este botón se accede al modo Chain que le permite programar una cadena. Una cadena es una serie de kits de batería y canciones distribuidas en el orden que desee (página 132).

### ❼ Botón [SONG]

Cuando pulsa este botón se accede al modo Song (canción) que le permite interpretar una canción o grabar una interpretación de batería (páginas 35 y 98).

### ❽ Botón [TRIGGER]

Cuando pulsa este botón se accede al modo Trigger (activación) que le permite seleccionar o programar una configuración de disparador (páginas 26 y 108).

### ❾ Botón [UTILITY]

Cuando pulsa este botón, se accede al modo Utility (utilidad) que le permite definir parámetros relacionados con todo el sistema de DTXEXTREME III (página 124).

### ❿ Botón [SAMPLING]

Cuando pulsa este botón, se accede al modo Sampling (muestreo) que le permite grabar señales de audio externas y crear a continuación voces de usuario (página 135).

## 11 TRIGGER INDICATOR

El indicador luminoso informa si DXTREME III recibe la señal de disparo a través de las tomas de entrada del disparador. El indicador se ilumina cuando recibe una señal de disparo. El indicador también está encendido cuando se pulsa el botón Audition (se describe a continuación).

## 12 Botón de escucha Audition

Puede utilizar este botón en lugar del pad de batería. Al pulsar este botón, es lo mismo que cuando recibe una señal de la fuente de entrada del disparador seleccionado en ese momento (página 58). Cuando enciende el instrumento, al pulsar el botón es lo mismo que cuando golpea el parche del pad de la caja (el pad conectado a la toma SNARE).

## 13 Botones [F1] – [F6] (Función)

Mediante estos botones, situados justo debajo de la pantalla LCD, se accede a las funciones correspondientes que se indican en la pantalla. En la jerarquía de la pantalla, las funciones [F] están clasificadas bajo los modos.

## 14 Botones [SF1] – [SF6] (Funciones secundarias)

Mediante estos botones, situados justo debajo de la pantalla LCD, se accede a las funciones secundarias correspondientes que se indican en la pantalla. En la jerarquía de la pantalla, estas funciones secundarias [SF] están situadas justo debajo de las funciones [F].

## 15 Botones de transporte (página 35)

Estos botones controlan la grabación y reproducción de los datos de secuencia de la canción.

### ◀ Botón (Principio)

Vuelve de forma inmediata al principio de la canción actual (es decir, al primer tiempo del primer compás).

### ◀◀ Botón (Retroceso)

Pulse brevemente este botón para retroceder un compás a la vez, o manténgalo pulsado para rebobinar de forma continua.

### ▶▶ Botón (Avance)

Pulse brevemente este botón para avanzar un compás a la vez, o manténgalo pulsado para avanzar rápidamente de forma continua.

### Botón REC (Record, grabar)

Presione el botón [REC] para habilitar la grabación. (Se ilumina el indicador).

### ▶/■ Botón (Iniciar/Detener)

Pulse este botón para iniciar o detener la grabación o reproducción. Si presiona este botón durante la reproducción, la reproducción se detendrá justo en ese punto exacto de la canción. Si pulsa de nuevo el botón, la reproducción se inicia de nuevo desde ese punto. El indicador se ilumina durante la grabación o reproducción.

### Botón CLICK ON/OFF

Presione este botón para iniciar/detener el metrónomo (sonido de clic).

## 16 Control deslizante MASTER (página 31)

Ajusta el nivel de salida de la mezcla estéreo de las tomas de salida OUTPUT L/MONO y R.

## 17 Control deslizante PHONES (página 31)

Ajusta el volumen de salida de los sonidos de mezcla estéreo de la toma PHONES. Este ajuste es independiente del ajuste del control deslizante MASTER.

## 18 Control deslizante CLICK (página 31)

Ajusta el volumen de salida del sonido del metrónomo.

## 19 Control deslizante ACCOMP (página 31)

Ajusta el volumen de salida de las partes de acompañamiento (distintas al canal MIDI 10) en la canción.

## 20 Control deslizante KICK (página 31)

Ajusta el volumen del bombo.

## 21 Control deslizante SNARE (página 31)

Ajusta el volumen de la caja.

## 22 Control deslizante TOM (página 31)

Ajusta el volumen de los timbales.

## 23 Control deslizante CYMBAL (página 31)

Ajusta el volumen de los platos.

## 24 Control deslizante HI-HAT (página 31)

Ajusta el volumen del charles.

## 25 Control deslizante MISC (página 31)

Ajusta el volumen de otros sonidos de percusión y de ritmo, distintos de los de las cajas, bombos, timbales, charles y platos ride y crash.

## 26 Dial de datos

Sirve para editar el parámetro seleccionado en ese momento. Para aumentar el valor, gire el dial hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) y para disminuirlo, gírelo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj). Si se selecciona un parámetro con un amplio intervalo de valores, puede cambiar el valor en franjas más amplias girando el dial rápidamente.

## 27 Botón [DEC/NO] (página 13)

Sirve para disminuir el valor del parámetro seleccionado en ese momento. También se utiliza para cancelar una operación de tarea o de memorización.

## 28 Botón [INC/YES] (página 13)

Sirve para aumentar el valor del parámetro seleccionado en ese momento. También se utiliza para ejecutar una operación de tarea o de memorización.

## 29 Botones del cursor (página 13)

Los botones del cursor desplazan el "cursor" por la pantalla LCD, resaltando y seleccionando los parámetros.

## 30 Botón [EXIT]

Pulse este botón para cancelar una operación cuando se muestre un mensaje que le solicite la confirmación en la pantalla LCD. Este botón se puede utilizar además cuando continúa el sonido de batería de forma inesperada o accidental, y desea detenerlo.

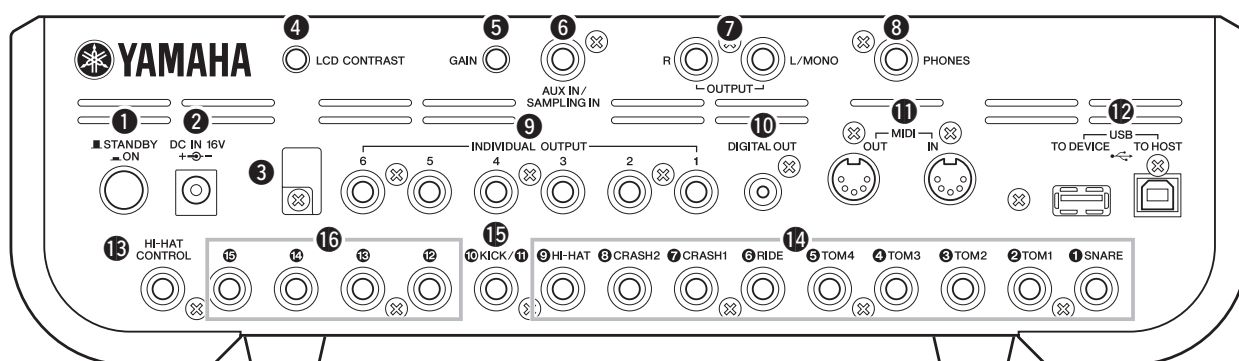
## 31 Botón [ENTER/STORE]

Al igual que con el botón ENTER, pulse este botón para acceder, por ejemplo, a la pantalla de la tarea de canción o de muestreo que desee.

Al igual que con el botón STORE; pulse este botón para memorizar los datos editados en los modos Drum Kit, Trigger, Utility y Chain.

Asimismo, puede usar este botón para ejecutar las tareas de canción y de muestreo.

## ■ Panel posterior



### 1 Interruptor STANDBY/ON

Pulse el interruptor para encender o apagar el instrumento.

### 2 Terminal DC IN

Conecte el adaptador de corriente a este terminal.

### 3 Sujetacables

Enrolle el cable de salida de CC del adaptador alrededor del sujetacables para evitar que se desenchufe accidentalmente durante el funcionamiento.

### 4 Control de contraste de pantalla LCD

Utilice este control para definir una legibilidad óptima de la pantalla LCD.

### 5 Potenciómetro GAIN

Sirve para ajustar la ganancia de entrada de audio de la toma AUX IN/SAMPLING IN. En función del dispositivo conectado (micrófono, reproductor de CD, etc.), es posible que necesite ajustarlo para obtener un nivel óptimo. Aumente la ganancia girando el potenciómetro en el sentido de las agujas del reloj. Para disminuirla, gire el potenciómetro en sentido contrario.

### 6 Toma AUX IN/SAMPLING IN

Las señales de audio externas pueden recibirse a través de las tomas de auriculares (toma de auricular estéreo estándar). Esto resulta muy útil para tocar al mismo tiempo que la música de un reproductor de CD o de cassettes. En el modo Sampling, esta toma se usa para capturar datos de audio como voces de usuario.

### 7 Tomas de salida OUTPUT L/MONO y R

Las señales de audio externas se pueden recibir a través de estas tomas de auriculares (toma de auricular mono de 1/4"). Se pueden conectar a estas tomas varios dispositivos, tales como micrófono, guitarra, bajo, reproductor de CD. Para señales estéreo (como las recibidas desde un equipo de audio), utilice ambas tomas. Para señales mono (como las recibidas desde un micrófono o una guitarra), utilice sólo la toma L (izquierda).

### 8 Toma PHONES

Para la conexión a un par de auriculares estéreo.

### 9 Tomas 1 a 6 INDIVIDUAL OUTPUT

Las señales de audio de nivel de línea se transmiten desde este instrumento mediante estas tomas de auriculares (toma de auricular mono de 1/4"). Estas salidas son independientes de la salida principal (en las tomas L/MONO y R) y se pueden asignar libremente a cualquier voz de batería. De esta forma, puede asignar sonidos específicos para procesarlos con la unidad de efectos externa que desee.

### 10 Conector DIGITAL OUT

Sirve para conectarlo a una entrada digital coaxial (S/P DIF) en un dispositivo de audio externo. Esta toma transmite señales digitales de audio estéreo idénticas a las de las tomas OUTPUT L/MONO y R, aunque no le afectan los ajustes del control deslizante del volumen 16 MASTER (la toma digital siempre transmite señales de audio al nivel de volumen máximo).

### 11 Conectores MIDI IN/OUT

Estas tomas se utilizan para transmitir y recibir datos MIDI a y desde dispositivos MIDI externos.

### 12 Terminales USB

Este instrumento está equipado con dos terminales USB en el panel posterior: USB TO HOST (USB a host) y USB TO DEVICE (USB a dispositivo). El terminal USB TO HOST se utiliza para conectar el instrumento al ordenador mediante un cable USB. La conexión USB entre el instrumento y el ordenador sólo se puede utilizar para transferir datos MIDI. No se pueden transferir datos de audio a través de USB. El terminal USB TO DEVICE se utiliza para conectar el instrumento a un dispositivo de almacenamiento USB (memoria flash, unidad de disco duro, etc.) mediante el cable USB. Esto permite almacenar los datos creados en el instrumento en un dispositivo de almacenamiento USB externo y cargar los datos de un dispositivo USB al instrumento. Las operaciones para almacenar o cargar se pueden realizar en el modo File.

### 13 Toma HI-HAT CONTROL

Esta toma se utiliza para conectar el controlador de charles. En función del ajuste realizado en el modo Drum Kit (página 78), puede enviar mensajes MIDI como, por ejemplo, cambios de control, mediante el controlador de charles.

### 14 Toma de entrada de disparador

#### (1 SNARE - 9 HI-HAT)

Estas tomas, que son compatibles con los pads estéreo (pads de dos o tres zonas), así como con pads mono, reciben señales de disparo transmitidas desde los pads de batería. Además, las tomas SNARE 1 y TOM4 5 también son compatibles con el controlador de pad (página 59).

### 15 Toma de entrada de disparador (10/11 KICK)

Esta toma está diseñada para aceptar dos señales de disparo independientes a partir dos pads mono (independientes) utilizando un cable en forma de Y (clavija de auricular estéreo para esta toma y dos clavijas monoaurales para los dos pads). Cuando se utilizan los módulos KP125/KP65 con la toma PAD INPUT (entrada pad), las señales de disparo de otro pad conectado a la toma PAD INPUT y al propio KP se pueden transmitir a través de un cable estéreo único (no es necesario un cable en forma de Y) a DTXTREME III. En este caso, el cable estéreo está enchufado a la toma de salida OUTPUT del pad y a la toma de entrada de disparador.

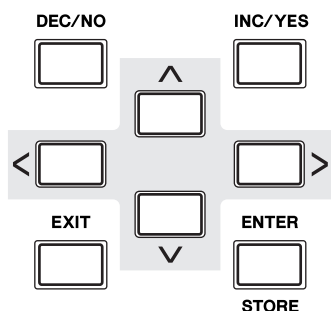
### 16 Toma de entrada de disparador (12 - 15)

Estas tomas, que son compatibles con los pads estéreo (pads de dos o tres zonas), así como con pads monoaurales, reciben señales de disparo transmitidas desde los pads de batería.

# Funcionamiento básico

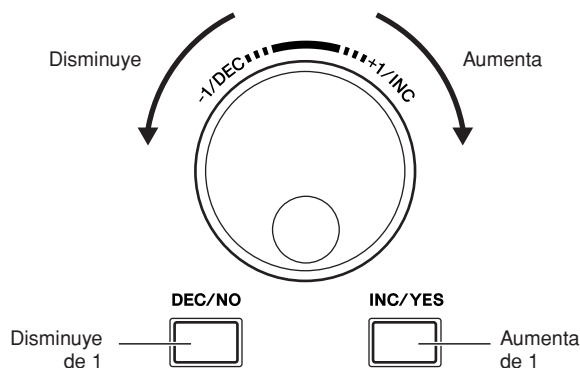
## Desplazar el cursor

Utilice estos cuatro botones para desplazarse por la pantalla y mover el cursor por los diversos parámetros y opciones seleccionables que se muestran en la pantalla. Cuando se selecciona una opción, aparece resaltada (el cursor aparece como un bloque oscuro con caracteres en vídeo inverso). Puede cambiar el valor de la opción (parámetro) en la que está situado el cursor utilizando el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).



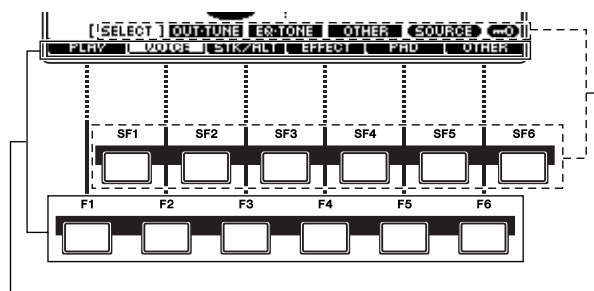
## Cambiar o editar valores de parámetros

Al girar el dial de datos hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) se incrementa el valor, mientras que al girarlo hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj) disminuye. Para los parámetros con intervalos de valores grandes, se puede incrementar el valor en tramos de 10 manteniendo pulsado el botón [INC/YES] y pulsando al mismo tiempo el botón [DEC/NO]. Para disminuir el valor de 10, realice esta operación al revés: mantenga pulsado el botón [DEC/NO] y pulse al mismo tiempo el botón [INC/YES].



## Funciones y funciones secundarias

Cada uno de los modos descritos arriba contiene varias pantallas con diferentes funciones y parámetros. Para desplazarse por estas pantallas y seleccionar una función, utilice los botones [F1] a [F6] y [SF1] a [SF6]. Cuando se selecciona un modo, las pantallas o los menús disponibles aparecen justo encima de los botones en la parte inferior de la pantalla (tal como se muestra a continuación). Según el modo que esté seleccionado en cada momento, habrá disponibles hasta seis funciones a las que se puede acceder con los botones [F1] a [F6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían según el modo seleccionado. Según el modo que esté seleccionado en cada momento, también habrá disponibles hasta seis funciones (funciones secundarias) a las que se puede acceder con los botones [SF1] a [SF6]. Tenga en cuenta que las funciones disponibles varían según el modo seleccionado. (Es posible que en algunas pantallas no aparezca ninguna función secundaria para estos botones.)

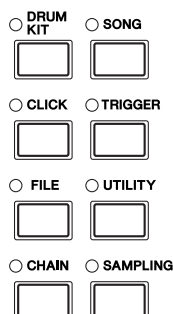


Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([F1] a [F6]).

Estas funciones se pueden seleccionar por medio del botón correspondiente ([SF1] a [SF6]).

## Modos

Para lograr un funcionamiento completo y fluido de DTXTREME III, se han agrupado todas las funciones y operaciones en modos. Para acceder al modo que desee, pulse el botón del modo correspondiente.



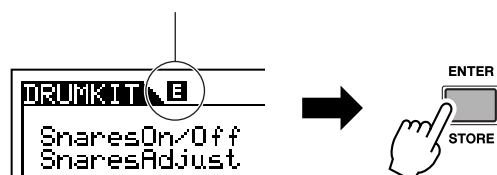
La función de cada modo se describe a continuación:

Modo	Función	Página
Drum Kit	Seleccionar/editar un kit de batería.	78
Click	Ajustar los parámetros del metrónomo Click y ejecutar la función Groove Check (comprobación de ritmo).	104
File	Gestionar archivos y directorios (carpetas).	112
Chain	Programar una secuencia de cadena.	132
Song	Seleccionar/grabar una canción.	98
Trigger	Seleccionar/editar una configuración de disparo.	108
Utility	Establecer parámetros relacionados con el sistema.	124
Sampling	Grabar señales de audio para crear una voz de usuario.	135

## Indicador de edición

Puede ajustar o establecer varios parámetros en cada modo mediante el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Cuando se cambia el valor de un parámetro en un modo, el indicador de edición [E] aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD. Esto indica que el programa seleccionado en ese momento (Drum Kit, etc.) se ha modificado, pero aún no se ha memorizado. Si desea memorizar el estado o sonido realizado durante la edición, asegúrese de memorizar el programa actual en la memoria interna pulsando el botón [ENTER/STORE] antes de seleccionar otro programa.

Si aparece el indicador de edición...

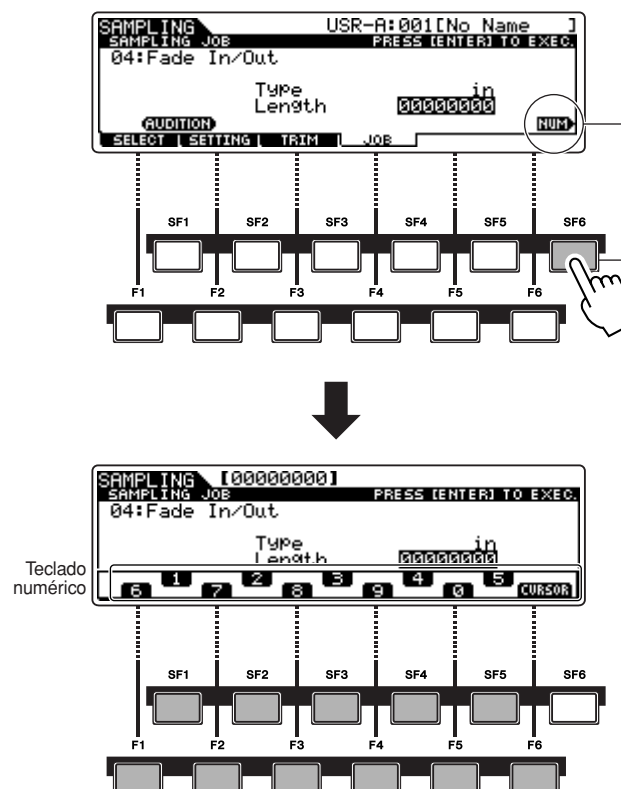


## Introducir un número directamente

Para parámetros con intervalos de valores amplios, se puede introducir el valor directamente, utilizando los botones situados bajo la pantalla LCD como si fueran un teclado numérico. Cuando el cursor está situado en un parámetro de este tipo, aparece el icono [NUM] en la esquina inferior derecha de la pantalla LCD. Cuando se pulsa el botón [SF6] NUM en este estado, se asigna cada dígito (1 – 9, 0) a los botones [SF1] – [SF5] y [F1] – [F5], tal como se muestra a continuación. Esto le permite introducir un número directamente cuando se pulsan los botones.

Una vez completada la inserción de número, pulse el botón [ENTER/STORE] para que la operación se ejecute realmente.

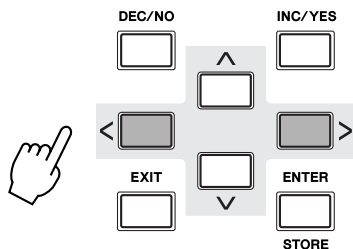
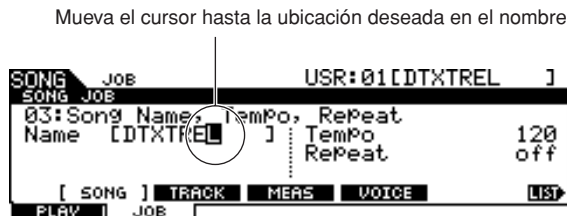
Tenga en cuenta que el cursor de selección se puede desplazar hasta el número editado en ese momento pulsando el botón [F6] CURSOR y, a continuación, moverse hasta el dígito deseado mediante el cursor [<] y los botones [>]. Este método es útil si desea cambiar directamente un solo dígito. El cursor desaparece cuando pulsa de nuevo el botón [F6].



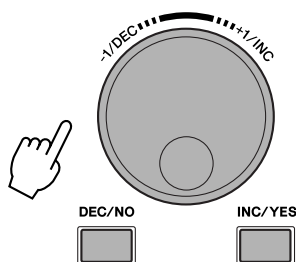
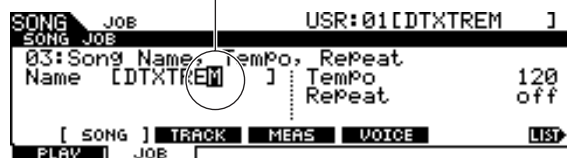


## Introducir caracteres (denominar, etc.)

Tal como se muestra a continuación, puede asignar el nombre repitiendo las dos operaciones: mueva el cursor hasta la ubicación deseada mediante los botones del cursor y seleccione a continuación el carácter utilizando el dial de datos y los botones [DEC/NO] y [INC/YES].



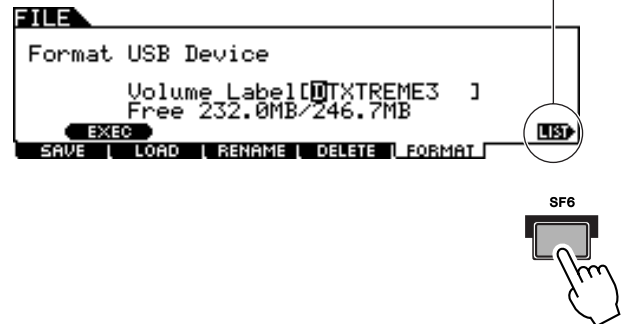
Seleccione el carácter en la posición del cursor.



## Utilizar la lista de caracteres

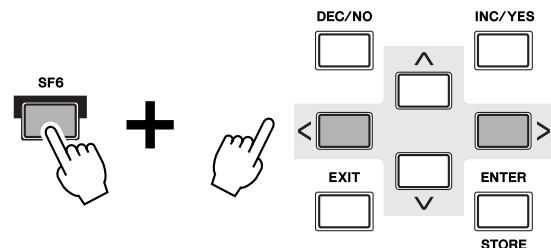
Si no le resulta muy cómodo seleccionar los caracteres mediante el método anterior, puede utilizar el siguiente método: seleccionar caracteres directamente en la lista.

Cuando el cursor está situado sobre el nombre, se muestra el icono [LIST] (lista) y puede acceder a la pantalla de la lista de caracteres manteniendo pulsado el botón [SF6]. Suelte el botón [SF6] para volver a la pantalla original.

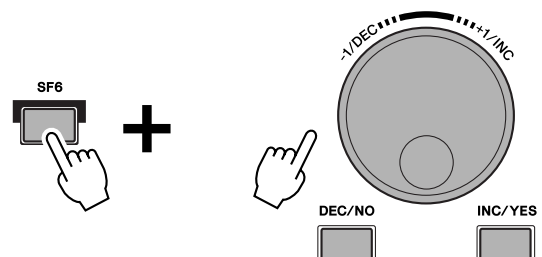
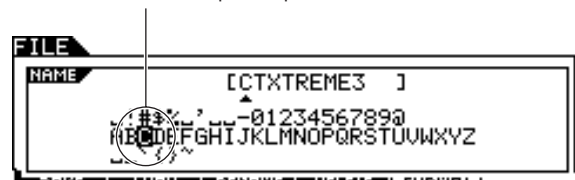


Ejecute las operaciones siguientes mientras mantiene pulsado un botón [F6].

Mueva el cursor a la posición deseada.



Seleccione un carácter para la posición del cursor en el nombre.



# Configuración

## IMPORTANTE

Deberá cambiar la configuración de los disparadores de DTXTREME III según el tipo de batería que esté utilizando (conjunto estándar/especial/baterías acústicas, etc.). Es posible que se produzcan problemas cuando la configuración no sea la adecuada, tales como sonidos incorrectos o un balance de volumen inadecuado entre los pads. Consulte el apartado “Seleccionar la configuración del disparador” en la página 26 para saber cómo establecer la configuración adecuada.

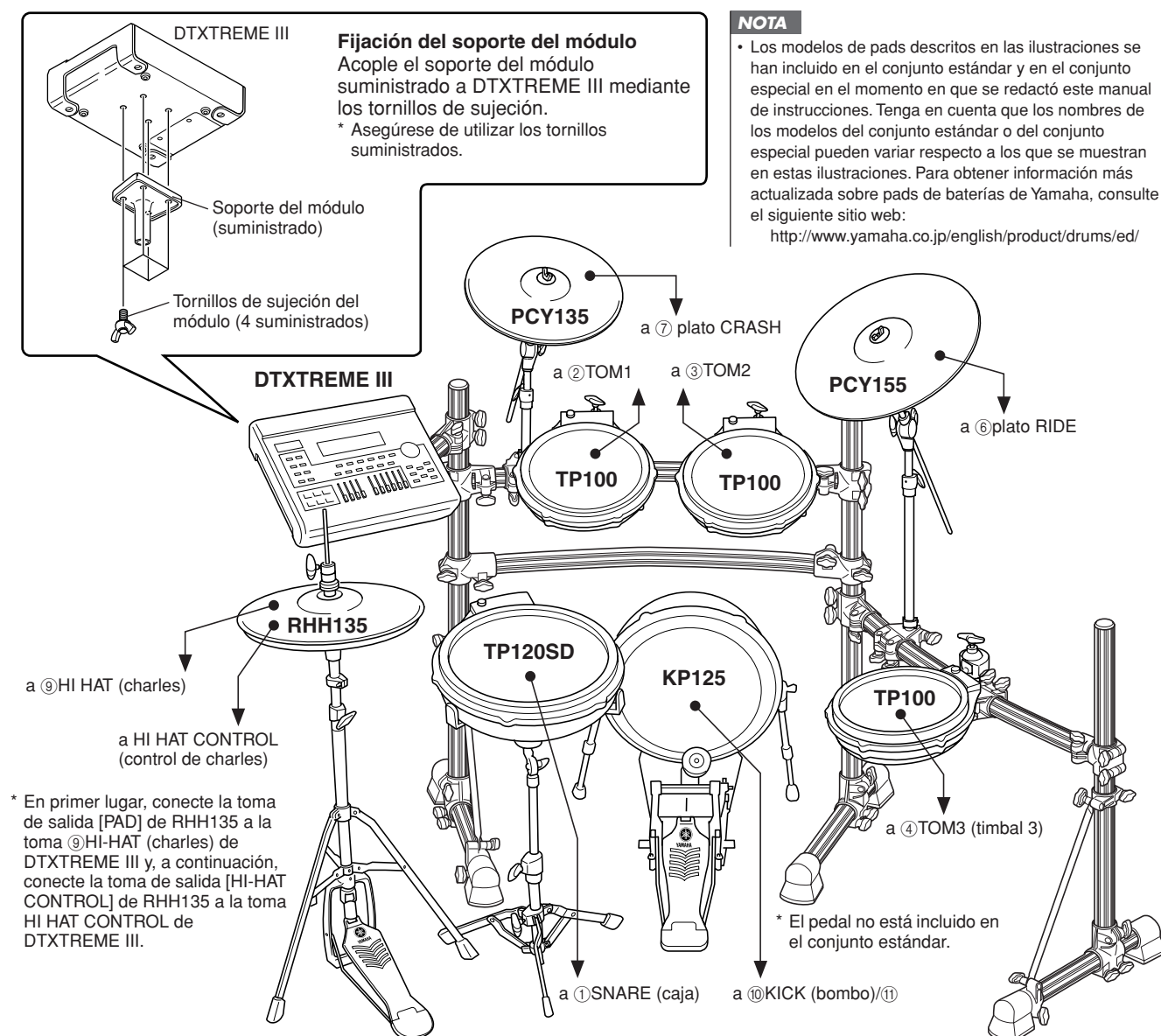
## Conexión de los pads

Según la siguiente ilustración, conecte el cable de salida de cada pad a cada una de las tomas de entrada de disparador situadas en el panel posterior de DXTREME III. Todas las tomas de entrada de disparador están convenientemente identificadas (① SNARE, etc.). Asegúrese de que cada pad esté conectado a la toma de entrada de disparador correspondiente.

**⚠ ADVERTENCIA**

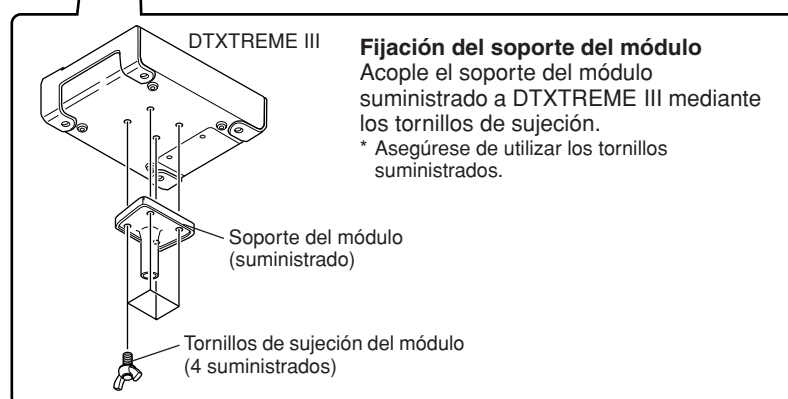
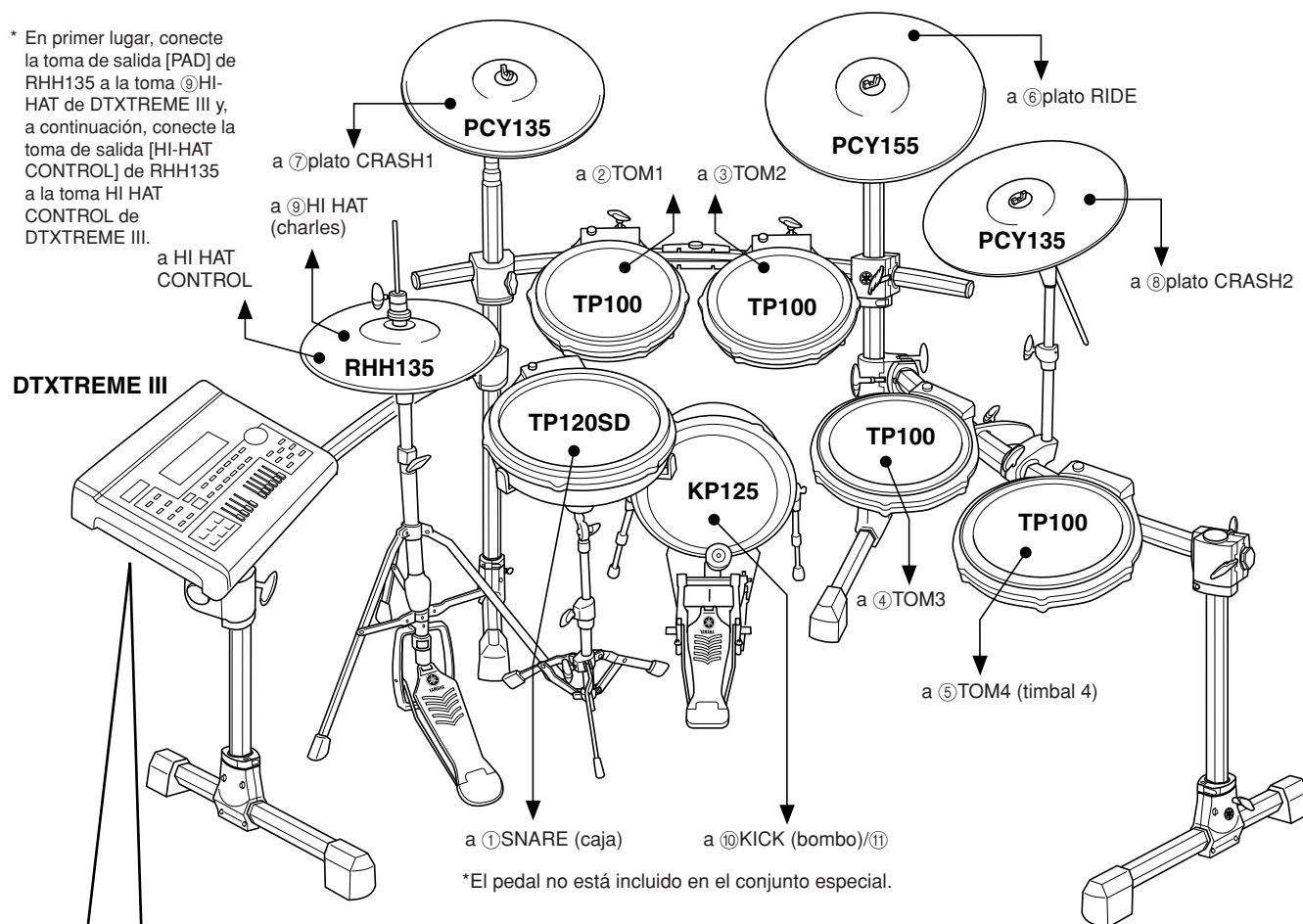
- Para evitar descargas eléctricas o daños en los dispositivos, asegúrese de que DTXTREME III y todos los dispositivos relacionados estén desconectados antes de realizar las conexiones a las tomas de entrada y salida de DTXTREME III.

### ■ DTXTREME III Conjunto estándar



## ■ DTXTREME III Conjunto especial

\* En primer lugar, conecte la toma de salida [PAD] de RHH135 a la toma ⑨ HI-HAT de DTXTREME III y, a continuación, conecte la toma de salida [HI-HAT CONTROL] de RHH135 a la toma HI HAT CONTROL de DTXTREME III.

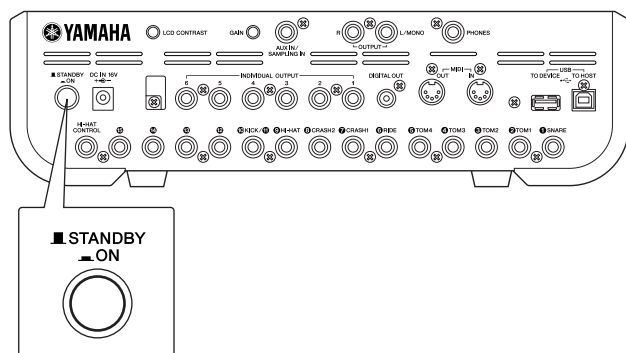


## ■ Configuración del conjunto Baterías acústicas

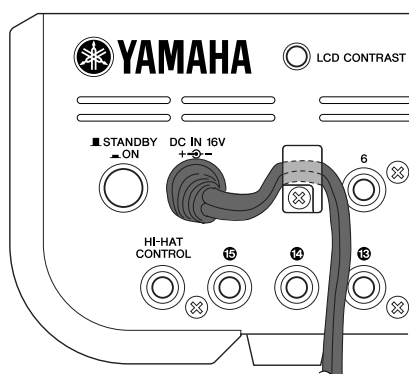
DTXTREME III se puede tocar con un kit de batería acústica si éste incluye un conjunto adicional de disparadores de batería (como los disparadores de batería DT20 de Yamaha) y si se han conectado correctamente los disparadores a las tomas de entrada de DTXTREME III.

## Configuración de la fuente de alimentación

- 1 Asegúrese de que el interruptor **STANDBY/ON** del instrumento está establecido en la posición **STANDBY** (■).



- 2 Conecte la clavija de CC del adaptador de CA suministrado a la toma DC IN (entrada de CC) situada en el panel posterior. Para evitar que el cable se desenchufe accidentalmente, enróllelo alrededor del sujetacables y asegúrelo.



### ⚠ ATENCIÓN

- Asegúrese de que el cable del adaptador de corriente no está doblado en exceso cuando lo enrolla alrededor del sujetacables. De lo contrario, el cable se puede dañar o romper y ocasionar un riesgo de incendio.

- 3 Conecte el otro extremo del cable de alimentación a la salida de CA.

### ⚠ ADVERTENCIA

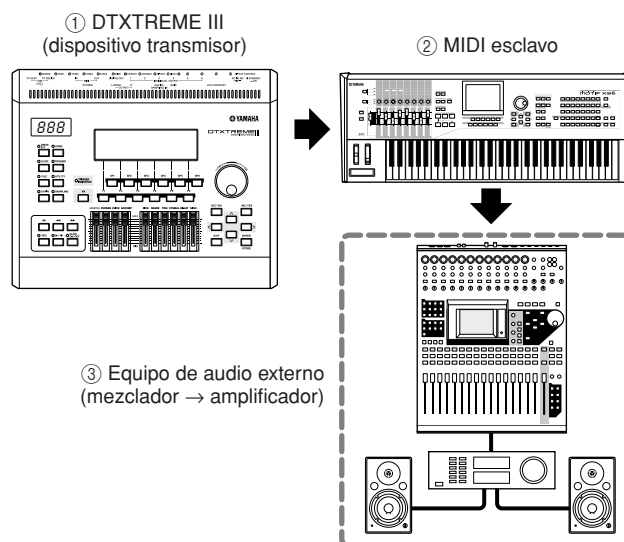
- Utilice solamente el adaptador incluido o equivalentes recomendados por Yamaha. El uso de cualquier otro adaptador podría provocar un funcionamiento anómalo o dañar el dispositivo.
- Utilice sólo el voltaje correcto para DTXTREME III.
- Incluso cuando está apagado, el instrumento sigue recibiendo una corriente mínima. Si no va a utilizar DTXTREME III durante mucho tiempo, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la toma mural de CA.

## Encender el instrumento

Una vez realizadas las conexiones necesarias (disparador, audio, MIDI), baje todos los controles de volumen de DTXTREME III y de otros equipos de audio. Encienda el módulo (■) presionando el interruptor [STANDBY/ON] en el panel posterior de DTXTREME III y, a continuación, encienda los amplificadores.

### ■ Conectar un mezclador u otros dispositivos MIDI

Asegúrese de bajar al mínimo todos los ajustes de volumen. Encienda a continuación todos los dispositivos de la configuración siguiendo el orden siguiente: MIDI principales (controladores), MIDI secundarios (receptores) y equipo de sonido (mezcladores, amplificadores, altavoces, etc.).



### NOTA

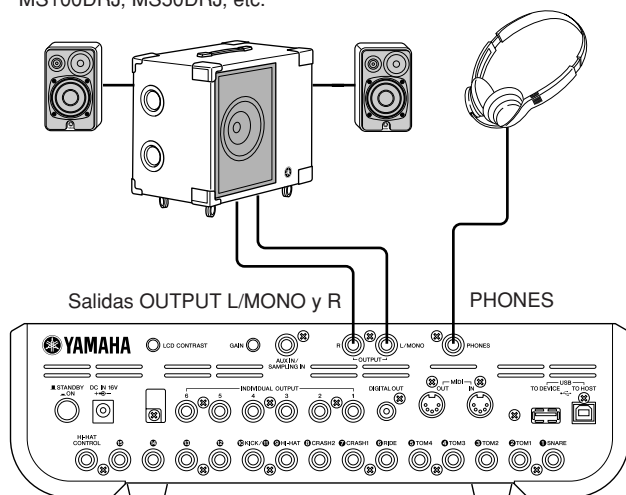
- Para apagar el sistema, baje en primer lugar el volumen de cada dispositivo de sonido y, a continuación, apague los dispositivos en el orden inverso (en primer lugar los equipos de sonido y, a continuación, los MIDI).

## Conexión a altavoces o auriculares

Puesto que DTXTREME III no dispone de altavoces integrados, se necesita un sistema de sonido externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente.

Sistema de monitorización de la serie DTX  
MS100DRJ, MS50DRJ, etc.

Auriculares



### ⚠ ATENCIÓN

- Cuando realice las conexiones, asegúrese de que la clavija del cable que se va a utilizar corresponde al tipo de toma del dispositivo.

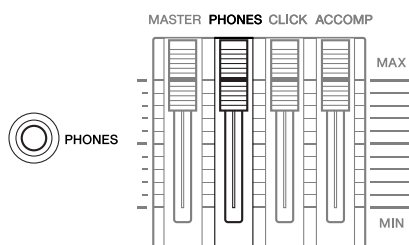
## ■ Tomas OUTPUT L/MONO y R (auriculares mono estándar)

Estas tomas permiten conectar DTXTREME III a un sistema de altavoces/amplificadores externo y producir un sonido completo amplificado.

- Utilice la toma OUTPUT L/MONO de DTXTREME III cuando se conecte a un dispositivo con una entrada mono.

## ■ Toma PHONES (toma de auriculares estéreo estándar)

El nivel general de los auriculares se ajusta mediante el control deslizante PHONES.

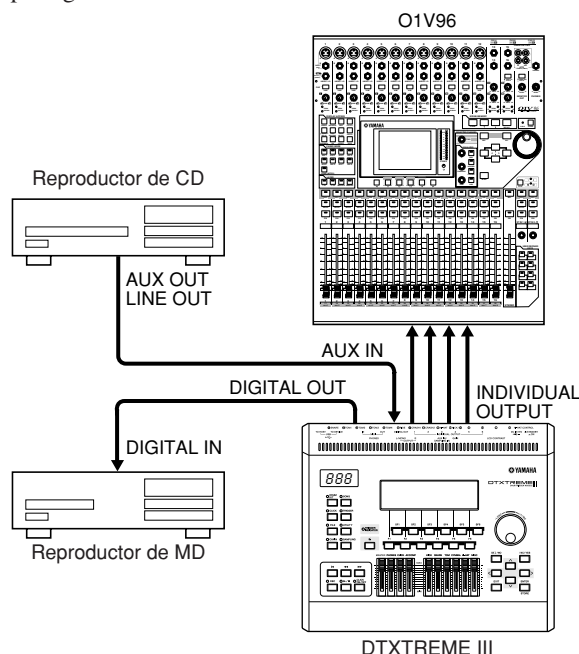


### ⚠ ATENCIÓN

- No utilice DTXTREME III a un volumen elevado durante mucho tiempo, ya que podría afectar a su oído. Si lo hace, podría sufrir pérdida de audición.

## Conexión a equipos de audio externos

Para grabar su interpretación en un kit de batería de DTXTREME III o enviar el sonido a un mezclador, conecte el equipo según se muestra a continuación:



Las tomas de salida OUTPUT (L/MONO y R) y INDIVIDUAL OUTPUT (1 a 6) producen señales de audio de nivel de línea, independientemente de si están conectados los auriculares. Se trata de tomas del tipo de auriculares monoaurales. Para establecer las conexiones mediante estas tomas, utilice cables con una clavija de auricular mono para DTXTREME III y la clavija que corresponda para el otro dispositivo.

Utilice las dos tomas OUTPUT (L/MONO y R) para salida estéreo. Utilice únicamente la toma L/MONO para realizar la conexión a un dispositivo con entrada monoaural.

### NOTA

- Conecte un conjunto de auriculares a la toma PHONES para escuchar la salida estéreo (idéntica a la de las tomas OUTPUT). El audio de salida de las tomas INDIVIDUAL OUTPUT no se puede escuchar con auriculares conectados a la toma PHONES.
- Según el equipo conectado, puede que necesite cambiar los ajustes de parámetros en el modo Utility. Para obtener más información, consulte la página 128.

El conector DIGITAL OUTPUT se puede conectar a una entrada digital coaxial (S/P DIF) en un dispositivo de audio externo. El conector transmite señales digitales de audio estéreo idénticas a las que se envían desde las tomas OUTPUT L/MONO y R.

Las señales de audio externas de entrada que se reciben en la toma AUX IN/SAMPLING IN se pueden escuchar conjuntamente con los sonidos de DTXTREME III mediante los auriculares conectados a la toma PHONES y se pueden grabar para crear otras voces de usuario. Si fuese necesario, puede utilizar el potenciómetro [GAIN], situado en el panel posterior, para ajustar la ganancia de la señal de entrada.

## Conexión de dispositivos MIDI externos

Si usa un cable MIDI estándar (disponible por separado), podrá conectar un dispositivo MIDI externo y controlarlo con DTXTREME III.

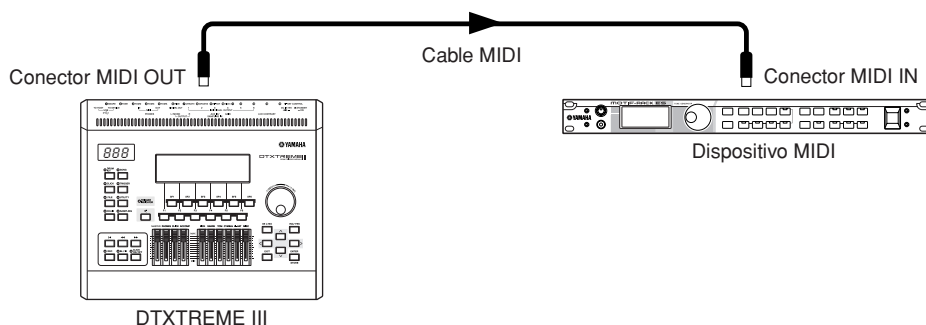
Esta conexión le permite reproducir un generador de tonos MIDI externo (sintetizador, módulo generador de tonos, etc.) tocando DTXTREME III o reproduciendo una canción en DTXTREME III. Además, puede usar un secuenciador externo para controlar el generador de tonos de DTXTREME III. Asimismo, el uso de las funciones MIDI le permite abarcar un espectro más amplio de posibilidades de interpretaciones y grabaciones con DTXTREME III.

### NOTA

- Todas las interfaces de DTXTREME III (conectores MIDI o terminal USB) se pueden utilizar para la transmisión o recepción de datos MIDI. Sin embargo, no se pueden utilizar al mismo tiempo. Seleccione el conector que va a utilizar para la transferencia de datos MIDI en el modo Utility realizando la siguiente operación: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER (otro) → MIDI IN/OUT

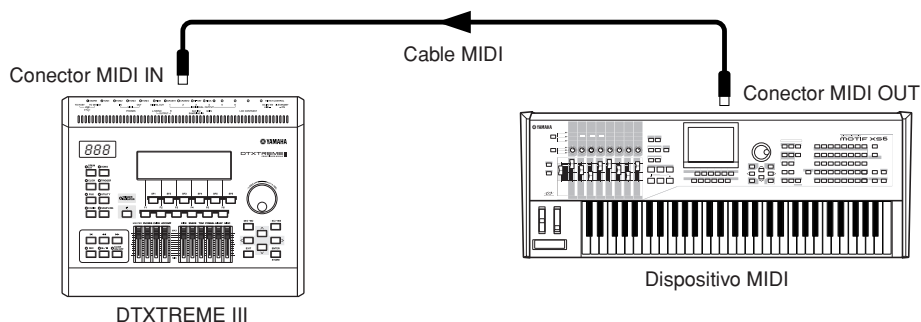
### ■ Controlar un generador de tonos externo o un sintetizador

Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT de DTXTREME III con el conector MIDI IN del dispositivo MIDI externo.



### ■ Controlar el instrumento desde un teclado MIDI externo o sintetizador

Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI IN de DTXTREME III con el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo.



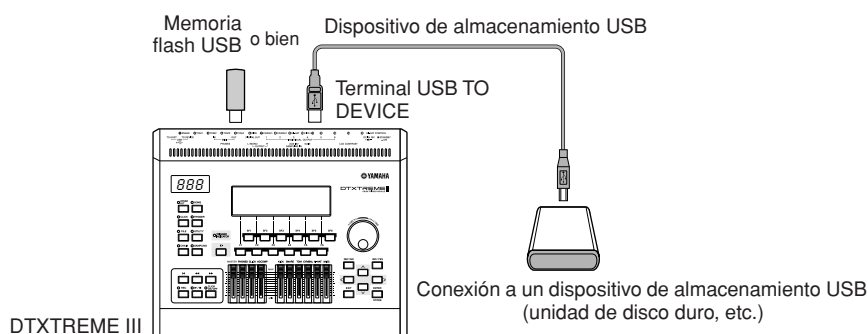
### Sincronizar con un instrumento MIDI externo (maestro y esclavo)

Las canciones del instrumento se pueden sincronizar con la reproducción de un secuenciador MIDI externo. Para ello, es necesario establecer el funcionamiento de reloj interno y de otros (así como todos los dispositivos que se van a controlar) en reloj externo. El dispositivo establecido en reloj interno se utiliza como referencia para todos los dispositivos conectados y se conoce como el instrumento "maestro". Los dispositivos conectados ajustados a reloj externo se denominan "esclavos." Cuando se graban datos de reproducción de un secuenciador MIDI externo a una canción en DTXTREME III, según el ejemplo de conexión anterior, es necesario que se asegure de que establece el parámetro de sincronización MIDI de forma que siga el reloj externo con la operación siguiente en el modo Utility.



## Conexión de un dispositivo de almacenamiento USB

Puede conectar un dispositivo de almacenamiento USB a un terminal USB TO DEVICE del panel posterior del instrumento.



### Precauciones durante el uso del terminal USB TO DEVICE

Este instrumento incluye un terminal USB TO DEVICE integrado. Cuando conecte un dispositivo USB al terminal, asegúrese de que maneja el dispositivo con cuidado. Para ello, siga las siguientes precauciones importantes.

#### NOTA

- Para obtener más información sobre cómo manejar dispositivos USB, consulte el manual de instrucciones del dispositivo USB.

### ■ Dispositivos USB compatibles

Dispositivos de almacenamiento USB (memoria flash, unidad de disco duro, etc.)

El instrumento no tiene por qué ser compatible con todos los dispositivos USB disponibles en el mercado. Yamaha no garantiza que funcionen correctamente los dispositivos USB que compre. Antes de comprar un dispositivo USB para utilizarlo con el instrumento, consulte con su distribuidor Yamaha o con un distribuidor autorizado de Yamaha (vea la lista al final del manual de instrucciones) para que le aconseje, o visite este sitio web:

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

#### NOTA

- No se pueden utilizar dispositivos USB como el teclado del ordenador o el ratón.

### ■ Conexión a un dispositivo USB

Cuando conecte un dispositivo de almacenamiento USB al terminal [USB TO DEVICE], asegúrese de que el conector del dispositivo es del tipo adecuado y que está orientado correctamente.

Aunque el instrumento admite el estándar USB 1.1, puede conectar y utilizar un dispositivo de almacenamiento USB 2.0 con el instrumento. Aun así, tenga en cuenta que la velocidad de transmisión es la de USB 1.1.

### Utilizar dispositivos de almacenamiento USB

Al conectar el instrumento a un dispositivo de almacenamiento USB, puede almacenar en él los datos creados, así como leerlos o reproducirlos desde el dispositivo conectado.

#### NOTA

- Aunque se pueden utilizar unidades de CD-R/RW para leer los datos del instrumento, no se pueden utilizar para almacenar datos.

### ■ Formateo del soporte de almacenamiento USB

Al conectar un dispositivo de almacenamiento USB o introducir un soporte, es posible que se muestre un mensaje en el que se solicita formatear el dispositivo o soporte. Si es así, ejecute la operación de formateo (página 123).

#### ATENCIÓN

- La operación de formateo sobrescribe cualquier dato que existiera anteriormente. Compruebe que el soporte al que va a dar formato no contenga datos importantes.

### ■ Para proteger los datos (protección contra escritura)

Para evitar que se borre información importante de forma accidental, aplique la protección contra escritura a cada dispositivo o soporte de almacenamiento. Si almacena datos en el dispositivo de almacenamiento USB, asegúrese de deshabilitar la protección contra escritura.

### ■ Conectar/extraer un dispositivo de almacenamiento USB

Antes de extraer el soporte del dispositivo, asegúrese de que el instrumento no está accediendo los datos (p. ej., operaciones de almacenamiento, carga o eliminación).

#### ATENCIÓN

- Evite encender y apagar frecuentemente el dispositivo de almacenamiento USB, o conectar y desconectar el cable demasiadas veces. Si lo hace, es posible que el instrumento se bloquee o se quede colgado. Mientras el instrumento está accediendo a datos (como en las operaciones de almacenamiento, carga o formateo), NO desenchufe el conector USB, NO extraiga los soportes del dispositivo y NO apague ninguno de los dispositivos. Si lo hace, se pueden alterar los datos del dispositivo o de ambos dispositivos.

## Conectar un ordenador

Aunque DTXTREME III ya es un instrumento potente y versátil, conectarlo a un ordenador a través de un cable USB le proporciona una mayor capacidad y versatilidad. Esta característica le permite transmitir datos MIDI entre DTXTREME III y el ordenador. En esta sección se describe cómo realizar las conexiones.

### NOTA

- Puesto que DTXTREME III no dispone de altavoces integrados, se necesita un sistema de sonido externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente. Para obtener más información, consulte la página 19.

### 1 Descargue el controlador USB-MIDI adecuado desde nuestro sitio web:

[http://www.global.yamaha.com/download/usb\\_midi/](http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/)

### NOTA

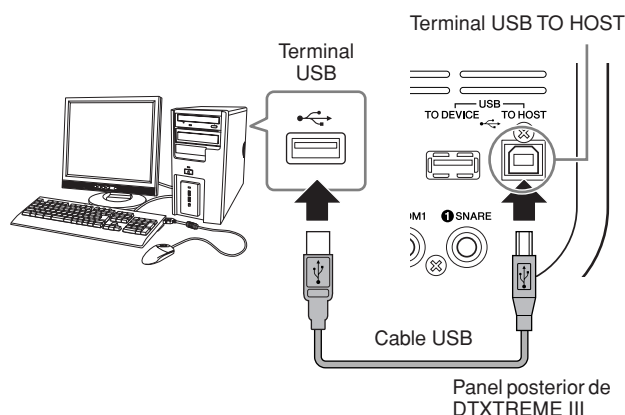
- En este sitio web también se incluye información sobre los requisitos del sistema.

### NOTA

- Es posible que el controlador USB-MIDI se modifique y actualice sin previo aviso. Asegúrese de que descarga la última versión.

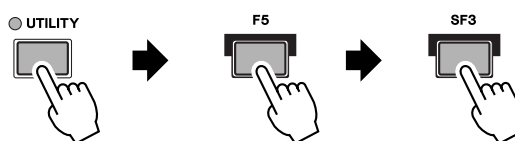
### 2 Instale en el ordenador el controlador MIDI USB descargado.

Para obtener instrucciones acerca de la instalación, consulte la guía de instalación ("Installation Guide") en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados. Cuando realice la conexión de DTXTREME III al ordenador según el procedimiento de instalación, conecte el cable USB al conector USB TO HOST de DTXTREME III y el terminal USB al ordenador, como se muestra a continuación.



### 3 Compruebe que está habilitado el terminal USB TO HOST de DTXTREME III.

Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse [F5] MIDI seguido del botón [SF3] OTHER.



### 4 Establezca el parámetro MIDI IN/OUT en "USB" con los botones [DEC/NO] y [INC/YES] y con el dial de datos.



### 5 Pulse el botón [ENTER/STORE] para memorizar esta configuración.

## ■ Precauciones que se deben tomar cuando se utiliza el terminal USB TO HOST

Cuando conecte el ordenador al terminal USB TO HOST, es importante que tenga en cuenta los siguientes puntos. Si no lo hace, el ordenador podría bloquearse y dañarse, o podrían perderse los datos. Si el equipo o el instrumento se bloquea, reinicie el software o el sistema operativo del ordenador; o apague y vuelva a encender el instrumento.

### **ATENCIÓN**

- Utilice un cable USB de tipo AB de menos de 3 metros.
- Antes de conectar el ordenador al terminal USB TO HOST, salga de cualquier modo de ahorro de energía del equipo (como suspendido, en espera, etc.).
- Antes de encender el instrumento, conecte el ordenador al terminal USB TO HOST.
- Siga estas instrucciones antes de encender o apagar el instrumento o de conectar o desconectar el cable USB al/del terminal USB TO HOST.
  - Cierre todas las aplicaciones de software del ordenador.
  - Asegúrese de que no se están transmitiendo datos desde el instrumento. (Sólo se transmiten datos al tocar pads o reproducir una canción).
- Mientras haya un dispositivo USB conectado al instrumento, deberá esperar a que transcurran al menos seis segundos entre estas operaciones: (1) apagar el instrumento y volver a encenderlo o (2) conectar y desconectar el cable USB.

## Crear una canción con el ordenador

### Grabar una interpretación de DTXTREME III en el ordenador

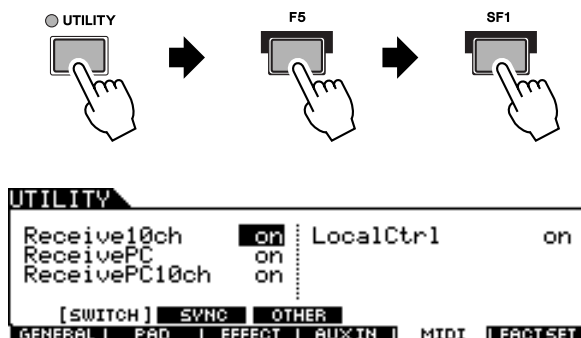
#### NOTA

- El acrónimo DAW (estación de trabajo de audio digital) hace referencia a software de música para grabar, editar y mezclar datos de audio y MIDI, como Cubase.

#### ■ Configurar DTXTREME III

En DTXTREME III, debe definir el parámetro Local Control como “off” para evitar sonidos “dobles”. Cuando MIDI Thru se define como “on” en el software de DAW o del secuenciador del ordenador, los eventos de notas que se interpreten en DTXTREME III se transmitirán al ordenador y, a continuación, volverán a DTXTREME III, y emitirán un sonido “doble” debido a que el bloque generador de tonos está recibiendo datos de la interpretación (datos MIDI) desde el teclado directamente y desde el ordenador. Para evitar este tipo de situaciones, deberá separar el bloque del teclado del bloque generador de tonos en DTXTREME III. Esa es la razón por la que Local Control debe definirse como “off”.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility y, a continuación, pulse [F5] MIDI seguido del botón [SF1] SWITCH.



- 2 Mueva el cursor a “LocalCtrl” para establecer este parámetro en “off”.

- 3 Pulse el botón [ENTER/STORE] para memorizar esta configuración.

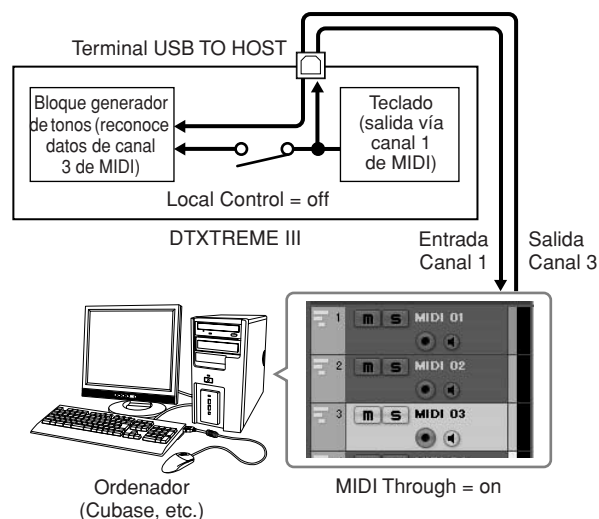
#### ■ Configurar la aplicación DAW en el ordenador

##### 1 Defina MIDI Thru como “on” en la aplicación DAW.

Cuando MIDI Thru se establece en “on”, los datos MIDI que se generan durante la interpretación en el pad y que se transmiten posteriormente al ordenador volverán de nuevo a DTXTREME III. Tal y como se muestra en el ejemplo siguiente, los datos MIDI transmitidos desde DTXTREME III y grabados posteriormente en el ordenador a través del canal 1 de MIDI, volverán a DTXTREME III desde el ordenador a través del canal 3 de MIDI, según los ajustes de la pista de grabación. De esta forma, el generador de tonos de DTXTREME III reproducirá los datos MIDI generados al interpretar en el pad como datos MIDI del canal 3.

#### NOTA

- Para obtener instrucciones, consulte el manual de instrucciones del DAW que esté utilizando.



### Reproducir canciones desde un ordenador utilizando DTXTREME III como generador de tonos

En las instrucciones siguientes se muestra cómo utilizar DTXTREME III como un generador de tonos MIDI. En este caso, los datos de secuencias MIDI reales se transmitirán desde una aplicación DAW o un secuenciador del ordenador.

#### ■ Configurar la aplicación DAW en el ordenador

##### 1 Configure el puerto MIDI en DTXTREME III.

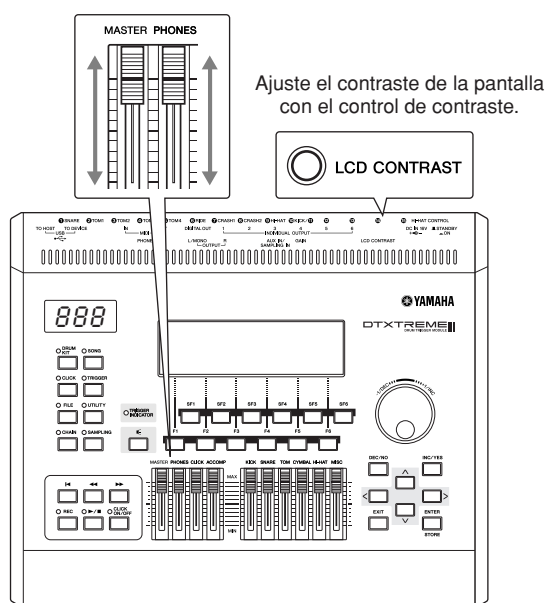
##### 2 Inicie la reproducción del archivo MIDI.

## Ajustar el sonido y el contraste de la pantalla

Puede ajustar los niveles totales de volumen del sonido de DTXTREME III. Utilice el control deslizante MASTER para ajustar el volumen de salida de la mezcla estéreo de las tomas de salida OUTPUT L/MONO y R. Utilice el control deslizante PHONE para ajustar el volumen de salida de los sonidos de mezcla estéreo de la toma PHONES. Este ajuste es independiente del ajuste del control deslizante MASTER. Para obtener más información sobre todos los controles deslizantes y sobre PHONES y MASTER, consulte la página 31.

Si la pantalla no se ve fácilmente, utilice el control de contraste situado en el panel posterior para ajustarla y conseguir una visibilidad óptima.

Ajuste el volumen total utilizando los controles deslizantes MASTER o PHONES.



DTXTREME III

**NOTA**

- Tenga en cuenta que la pantalla LCD no es una pantalla táctil. No toque ni ejerza presión sobre la pantalla directamente o de forma enérgica.

## Seleccionar la configuración del disparador

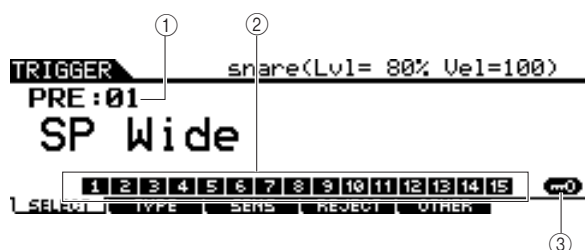
La configuración de disparadores contiene varios ajustes relacionados con las señales de entrada de disparador recibidas desde los pads o los disparadores de batería (Yamaha DT20, etc.) que están conectados a las tomas de entrada de disparador. Estos ajustes le permiten optimizar DTXTREME III para obtener un mejor funcionamiento y una respuesta más eficaz a estas señales.

Seleccione una configuración de disparadores adecuada para el kit de batería entre las configuraciones de disparadores preprogramadas de DTXTREME III. Emplee la operación que se describe a continuación para seleccionar la configuración de disparadores que desee utilizar.

### Seleccionar la configuración de disparadores

#### 1 Pulse el botón [TRIGGER] para seleccionar el modo TRIGGER.

Aparece la pantalla de selección de disparadores.



##### ① Número de configuración de disparador

Indica el número de configuración de disparador actual.

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

##### ② Indicador del nivel de entrada de disparador

Cuando golpea el pad, el nivel de entrada de disparador se muestra como un gráfico de barra debajo del número correspondiente a la toma de entrada del disparador conectada al pad que ha golpeado.

##### ③ [SF6] Bloqueo de entrada

Al pulsar este botón se activa o desactiva el bloqueo de entrada (el indicador "L" situado en la parte derecha de la pantalla). Normalmente, la toma de entrada de disparador y la fuente de entrada de disparador que se van a editar se pueden determinar golpeando el pad correspondiente. Si desea mantenerlo, incluso cuando golpee cualquier pad, pulse este botón para activar el bloqueo de entrada (el indicador "L").

#### 2 Seleccione el número de configuración del disparador que desee con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o con el dial de datos.

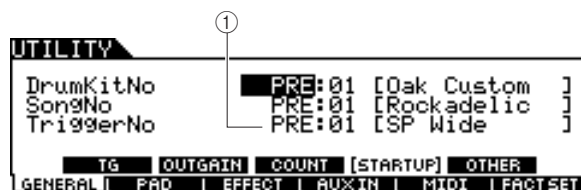
Consulte la lista de configuraciones de disparadores en la página 27 para obtener información sobre la configuración de disparadores.

### Realizar una configuración de disparador predeterminada para que se active cuando se enciende el instrumento.

Si desea establecer una configuración de disparadores propia (p. ej., la que ha seleccionado anteriormente) para que se seleccione cada vez que encienda DTXTREME III, siga estas instrucciones.

#### 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility.

#### 2 Pulse el botón [F1] GENERAL seguido del botón [SF4] START UP para acceder a la pantalla Start Up (inicio).



##### ① TriggerNo (número de configuración de disparador)

Indica el número de la configuración del disparador que se activa cuando se enciende DTXTREME III.

#### 3 Mueva el cursor al número de configuración del disparador y seleccione el número que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Consulte la lista de configuraciones de disparadores en la página 27 para obtener información sobre la configuración de disparadores.

#### 4 Pulse el botón [ENTER/STORE] para memorizar esta configuración.

##### NOTA

- Puede crear su propia configuración de disparadores mediante la edición de varios parámetros. Para obtener más información, consulte la página 108.

##### ⚠ ATENCIÓN

- En el caso de operaciones de Factory Set que tardan más en procesarse, se mostrará el mensaje "Please keep power on..." (No apague el instrumento) durante el proceso. No intente apagar el instrumento mientras se muestra este mensaje (los datos se están escribiendo en la memoria Flash ROM). Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos de usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Esto podría provocar que el instrumento no se ponga en marcha correctamente, aunque lo encienda la próxima vez.



## ■ Lista de configuración de disparadores

Nº	Nombre		Descripción
PRE: 01	SP Wide	Para conjuntos de batería especiales	Amplia gama dinámica. Este ajuste está diseñado para un conseguir un control expresivo absoluto, permitiendo así sutilezas interpretativas a través de una amplia gama dinámica.
PRE: 02	SP Normal		Ajuste normal
PRE: 03	SP Narrow		El control de la gama dinámica permite la detección del disparador estable. Este ajuste está diseñado para producir un sonido más suave y uniforme con fluctuaciones de volumen reducidas.
PRE: 04	STD Wide	Para conjuntos de batería estándar	Amplia gama dinámica. Este ajuste está diseñado para un conseguir un control expresivo absoluto, permitiendo así sutilezas interpretativas a través de una amplia gama dinámica.
PRE: 05	STD Normal		Ajuste normal
PRE: 06	STD Narrow		El control de la gama dinámica permite la detección del disparador estable. Este ajuste está diseñado para producir un sonido más suave y uniforme con fluctuaciones de volumen reducidas.
PRE: 07	DT10/20	—	Se utiliza para los sistemas de disparador de batería DT10/20 aplicados a baterías acústicas.
USR: 01 – 05	User Trigger	—	Permite crear configuraciones de disparadores personalizadas.

\* En el ajuste predeterminado, se selecciona “PRE: 01 SP Wide” para conjuntos de batería especiales.

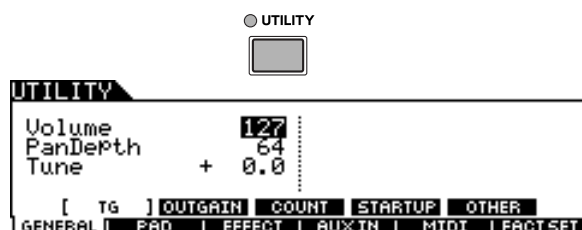
## Restablecer la memoria de usuario con los ajustes iniciales de fábrica

Siga las instrucciones siguientes para restaurar la configuración original del fabricante en la memoria de usuario del instrumento (página 76). Para cada uno de los modos, puede decidir si inicializa o no los datos de la memoria de usuario.

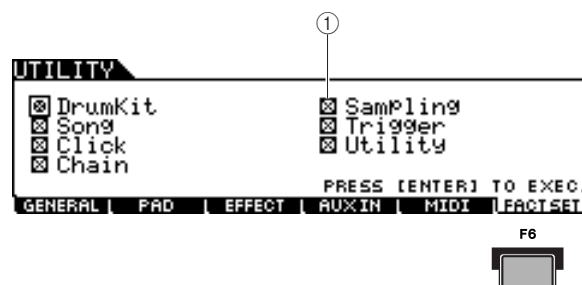
### ⚠ ATENCIÓN

- Cuando se restauren los ajustes de fábrica, se eliminarán todos los datos que haya creado. Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Antes de realizar este procedimiento, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB (página 114).

### 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility.



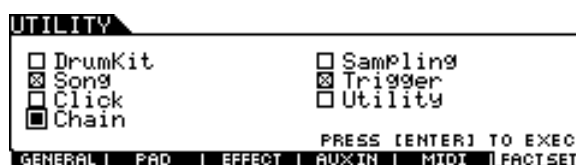
### 2 Pulse el botón [F6] FACTSET para acceder a la pantalla Factory Set.



#### ① Casilla de comprobación

Si activa la casilla de comprobación con un nombre de modo en la pantalla (paso 3 abajo), al ejecutar Factory Set los datos de la memoria de usuario o los ajustes del modo correspondiente se restablecerán a los ajustes iniciales de fábrica. Para los modos sin casillas de comprobación, los datos y ajustes de la memoria de usuario se mantendrán, incluso si se ejecuta Factory Set.

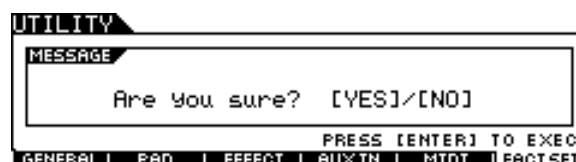
### 3 Mueva el cursor a la casilla de comprobación del modo que desee y active o desactive la casilla con el dial de datos y con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].



### 4 Pulse el botón [ENTER/STORE].

La pantalla le solicitará su confirmación.

Para cancelar la operación, pulse el botón [DEC/NO] o el botón [EXIT].



### 5 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación Factory Set.

Una vez completada la operación de Factory Set, aparecerá el mensaje “Completed” (finalizado) y se volverá a mostrar la pantalla original.

### ⚠ ATENCIÓN

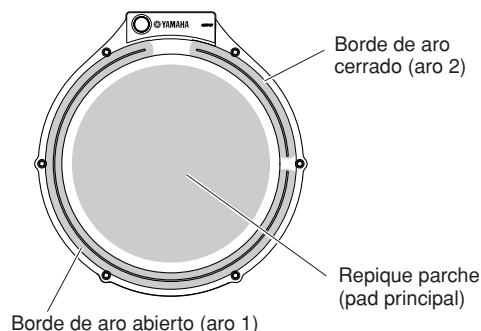
- En el caso de operaciones de Factory Set que tardan más en procesarse, se mostrará el mensaje “Executing...” (Ejecutándose...) durante el proceso. No intente apagar el instrumento mientras se muestra este mensaje (los datos se están escribiendo en la memoria Flash ROM). Si apaga el instrumento mientras se encuentra en ese estado, se perderán todos los datos de usuario y el sistema puede llegar a bloquearse (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). El instrumento podría no ponerse en marcha correctamente, ni siquiera al encenderlo la próxima vez.

# Guía rápida

## Cómo tocar pads de batería

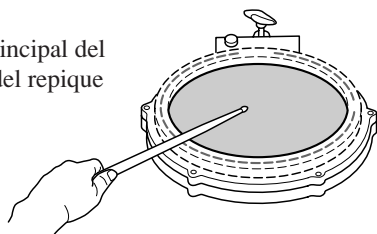
### Caja/Timbal

Al igual que para una caja acústica, puede golpear el pad de batería (p. ej., el pad TP120SD que se muestra abajo) de tres maneras diferentes. Tenga en cuenta que el ejemplo TP120SD siguiente se divide en tres secciones.



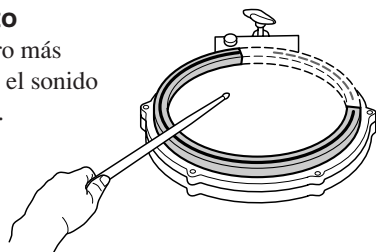
#### Repique parche

Golpear la superficie principal del pad produce el sonido del repique de parche.



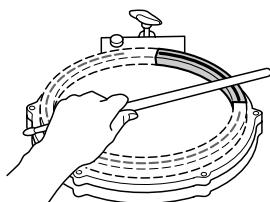
#### Borde de aro abierto

Golpear la sección de aro más cercana a usted produce el sonido del borde de aro abierto.



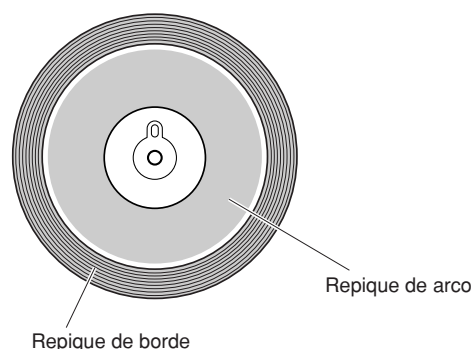
#### Borde de aro cerrado

Golpear la sección de aro más alejada de usted produce el sonido del borde de aro cerrado.



### Charles

Al igual que con un charles acústico, puede tocar el pad del charles (p. ej., el pad RHH135 que se muestra abajo) junto con el controlador del charles (HH65, etc.) de las maneras que se describen a continuación. Tenga en cuenta que el ejemplo RHH135 siguiente se divide en dos secciones.

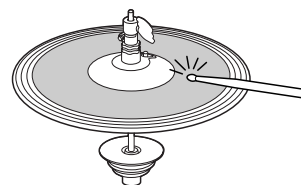


#### Abierto/cerrado

Además del sonido de "pie cerrado" que se obtiene cuando se pulsa el controlador del charles, puede mantener pulsado y presionar el controlador, incluso de forma más intensa (con la condición más cerrada) para conseguir un sonido de charles cerrado "más ajustado".

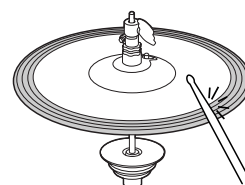
#### Repique de arco

Golpear la superficie principal del pad produce el sonido del repique de arco (la sección de arco está ubicada entre la campana y el borde).



#### Repique de borde

Golpear la parte exterior del borde del pad produce el sonido del repique de borde.

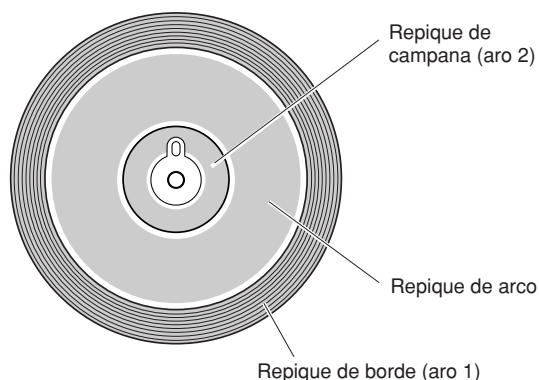


#### Splash de charles

Pulsando el controlador del charles y soltándolo inmediatamente después produce el sonido Splash (chapoteo) de charles.

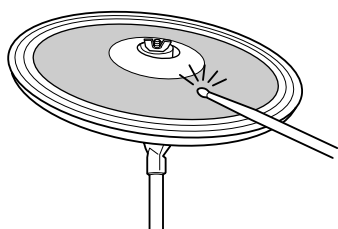
## Plato ride

Al igual que con un plato ride acústico, puede tocar el pad del plato (p. ej., el pad PCY155 que se muestra abajo) de las maneras que se describen a continuación. Tenga en cuenta que el ejemplo PCY155 siguiente se divide en tres secciones.



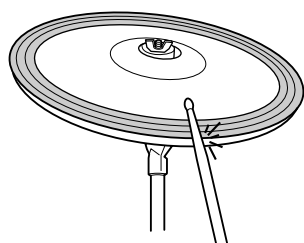
### Repique de arco

Golpear la superficie principal del pad (la sección del arco situada entre la campana y el borde) produce el sonido del repique de arco.



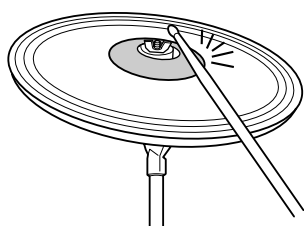
### Repique de borde

Golpear el borde exterior produce el sonido del repique de borde.



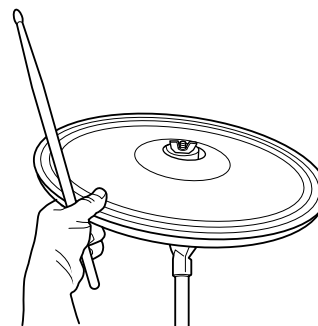
### Repique de campana

Golpear la campana produce el sonido del repique de campana.



## Bloqueo

Agarrar el borde exterior del pad del plato justo después de golpearlo detendrá el sonido.

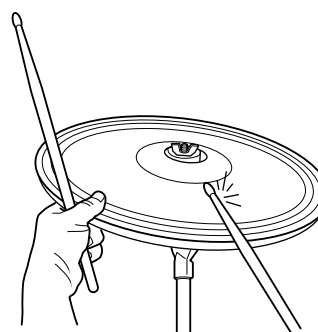


### NOTA

- Es posible que el sonido no se detenga de forma inmediata, ya que dependerá de la voz asignada a la sección del borde.

## Silenciar

Golpear el pad mientras mantiene presionado el borde produce un sonido apagado.

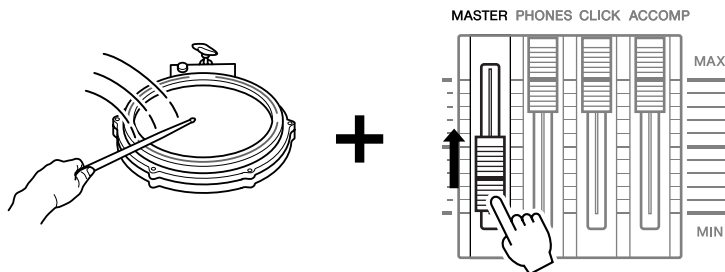


# Interpretar con DTXTREME III

Ahora que ha conectado correctamente DTXTREME III, ha llegado el momento de tocar un poco de música.

## Golpear los pads

Mientras golpea los pads, ajuste a un volumen general agradable el control deslizante de MASTER y el de PHONE del panel.



## Seleccionar un kit de batería

Un “kit de batería” es un conjunto de sonidos de batería (o voces) que se reproducen al golpear los pads. Seleccione algunos de los kits de batería (1 a 50) y disfrute de la variedad de sonidos y configuraciones de batería disponibles.

### 1 Pulse el botón [DRUM KIT] (kit de batería) para acceder a la pantalla de selección del kit de batería.

En caso de que aparezca otra pantalla, pulse el botón [F1] PLAY para acceder a la pantalla de selección del kit de batería.



#### NOTA

- Tenga en cuenta que las pantallas de los ejemplos que se muestran en el manual son tan sólo pantallas ilustrativas y es posible que difieran ligeramente de las que aparecen en el instrumento.

#### ① Número del kit de batería

Indica el banco de kit de batería actual, el número y el nombre. PRE: 01 – PRE: 50 son los kits predeterminados y USR: 01 – USR: 50 son los kits de usuario memorizados en la memoria flash ROM interna, mientras que EXT-A: 01 – EXT-P: 99 son los kits de usuario memorizados en el dispositivo de almacenamiento USB externo conectado a través del terminal USB TO DEVICE.

#### ② Icono del kit

Indica el género de música del kit de batería actual.

#### ③ [SF4] ◀◀ BANK

#### ④ [SF5] BANK ▶▶

Utilice estos botones para cambiar el banco de kit de batería. (PRE, USR, EXT-A, EXT-B ... EXT-P)

### 2 Seleccione el kit de batería que desee con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] o con el dial de datos.

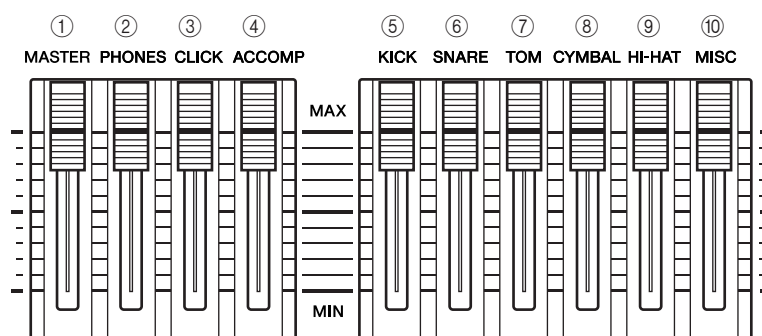
Pruebe los distintos kits de batería y seleccione el que más le agrade.

#### NOTA

- Con los ajustes de fábrica originales, el número del kit de batería se muestra también en la pantalla LED.
- Algunos kits de batería predeterminados tienen canciones de pads y voces de bucle de baterías que empiezan a reproducirse cuando se golpea el pad correspondiente.
- El icono del kit de batería se puede cambiar ajustando el parámetro del icono en la pantalla a la que se accede mediante [F6] OTHER → [SF4] NAME (página 97).

## Ajustar el volumen mediante los controles deslizantes

Con los controles deslizantes situados en el panel frontal puede cambiar el volumen de cada pad y ajustar el balance total del kit de batería.



### ① Control deslizante MASTER (principal)

Ajusta el volumen de salida de la mezcla estéreo de las tomas de salida OUTPUT L/MONO y R.

### ② Control deslizante PHONES (auriculares)

Ajusta el volumen de salida de los sonidos de mezcla estéreo de la toma PHONES. Este ajuste es independiente del ajuste del control deslizante MASTER.

### ③ Control deslizante CLICK (sonido metrónomo)

Ajusta el volumen de salida del sonido del metrónomo.

### ④ Control deslizante ACCOMP (acompañamiento)

Ajusta el volumen de salida de las partes de acompañamiento (las que no sean el canal MIDI 10) en la canción.

### ⑤ Control deslizante KICK (bombo)

Ajusta el volumen del bombo. Puede cambiar los instrumentos o voces de destino en las que el volumen esté ajustado, modificando el parámetro SliderSel (selección control deslizante), a la que se accede desde [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

### ⑥ Control deslizante SNARE (caja)

Ajusta el volumen de la caja. Puede cambiar los instrumentos o voces de destino en las que el volumen esté ajustado, modificando el parámetro SliderSel, a la que se accede desde [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

### ⑦ Control deslizante TOM (timbal)

Ajusta el volumen de los timbales. Puede cambiar los instrumentos o voces de destino en las que el volumen esté ajustado, modificando el parámetro SliderSel, a la que se accede desde [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

### ⑧ Control deslizante CYMBAL (plato)

Ajusta el volumen de los platos. Puede cambiar los instrumentos o voces de destino en las que el volumen esté ajustado, modificando el parámetro SliderSel, a la que se accede desde [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

### ⑨ Control deslizante HI HAT

Ajusta el volumen de los platos. Puede cambiar los instrumentos o voces de destino en las que el volumen esté ajustado, modificando el parámetro SliderSel, a la que se accede desde [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

### ⑩ Control deslizante MISC (misceláneos)

Ajusta el volumen otros sonidos de percusión y de ritmo, distintos de los de las cajas, bombos, timbales, charles y platos ride y crash. Puede cambiar los instrumentos o voces de destino en las que el volumen esté ajustado, modificando el parámetro SliderSel, a la que se accede desde [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

# Tocar con el metrónomo

Prueba a tocar DTXTREME III con el acompañamiento del metrónomo. DTXTREME III incluye un metrónomo de alto rendimiento que le proporciona una amplia variedad de configuraciones y le permite crear ritmos complejos.

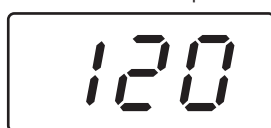
## Iniciar la reproducción del metrónomo Click

Pulse el botón [CLICK ON/OFF] (activar/desactivar metrónomo) para activar el metrónomo. Cuando se esté reproduciendo un metrónomo o una canción, el indicador luminoso rojo se encenderá en el primer tiempo de cada compás. Los otros tiempos se indicarán con una luz verde.

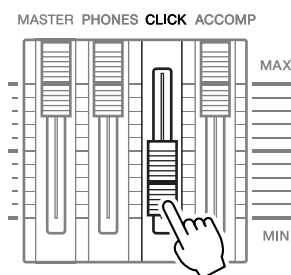
1er tiempo (rojo)  
Otros tiempos (verde)



Valor del tempo



Ajustar el nivel de volumen del sonido del metrónomo



### NOTA

- El valor del tempo actual se puede ver en la pantalla LED ajustando el parámetro de la pantalla LED a "tempo" en la pantalla a la que se accede vía [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER.

Pulse de nuevo el botón [CLICK ON/ OFF] para detenerlo.

Puede ajustar el volumen del sonido del metrónomo con el control deslizante CLICK.

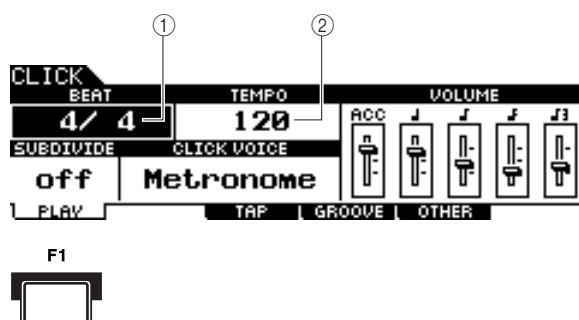


## Cambiar el tempo y la signatura de tiempo del clic del metrónomo.

**1** Pulse el botón [CLICK] para acceder al modo Click.



**2** Pulse el botón [F1] PLAY para acceder a la pantalla Click Play (reproducción del metrónomo), cuando sea necesario.



### ① BEAT (signatura de tiempo)

Indica la signatura de tiempo del metrónomo. Puede seleccionar uno de los valores siguientes.

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

### ② TEMPO

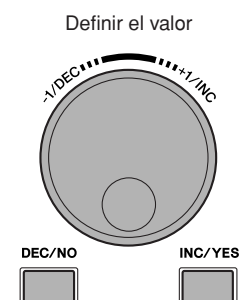
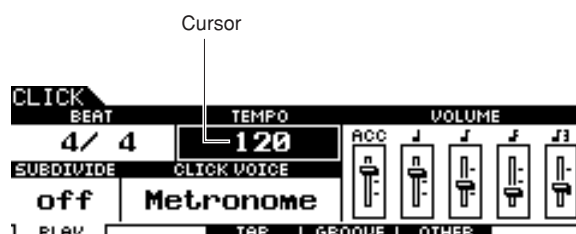
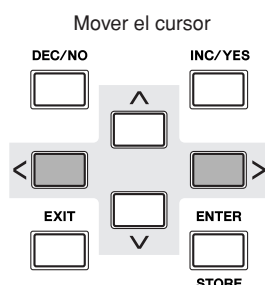
Indica el valor del tempo del metrónomo. Puede establecer el valor dentro de los intervalos siguientes.

Ajustes	030 – 300
---------	-----------

#### NOTA

- Cuando MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) está establecido en "MIDI," "MIDI" se muestra como el valor TEMPO y no se puede ajustar.

**3** Mueva el cursor al parámetro TEMPO o BEAT (signatura de tiempo) con los botones del cursor y defina a continuación el valor con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO].



# Tap Tempo (tempo por pulsación)

Con la función Tap Tempo, podrá ajustar el tempo de la canción o del metrónomo golpeando un pad. Esto le permite ajustar cualquier tempo que desee para tocar o ensayar. También puede utilizar el botón Audition (escuchar) para ajustar el tempo en lugar de golpear un pad.

**1** Pulse el botón [CLICK] para acceder al modo Click.

**2** Pulse el botón [F3] TAP para acceder a la pantalla Tap (pulsación).



**1 TEMPO**

Indica el valor del tempo.

Ajustes	030 – 300
---------	-----------

**3** Golpee el pad al tempo al que desee tocar la canción (o use el botón Audition).

Puede golpear cualquier pad. El tempo se detecta con la sincronización a la que golpea el pad, y se muestra en la pantalla LED e indica como un valor de TEMPO en la pantalla LCD. El valor de tempo en la pantalla LED se reemplazará por el número del kit de batería unos segundos después de ejecutar la función Tap según el estado de fábrica original.

Valor del tempo



**4** Pulse el botón [CLICK ON/OFF] para escuchar el tempo que acaba de establecer.

El valor del tempo se aplicará a la reproducción de la canción y a la reproducción del metrónomo de forma inmediata si cambia el tempo durante la reproducción.

**NOTA**

- Cuando se establece el parámetro PadFunc (función de pad) (página 126) en "tap tempo" en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC, el pad especificado como origen en la pantalla se puede utilizar para la función Tap Tempo, aunque se muestre otra pantalla distinta a la pantalla Click Tap (pulsación metrónomo).
- Cuando MIDI Sync ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC → MIDI Sync) está establecido en "MIDI," "MIDI" se muestra como el valor TEMPO y la función Tap Tempo no está disponible.

# Tocar con una canción

DTXTREME III incluye una amplia gama de canciones predeterminadas, organizadas en las tres categorías que se describen a continuación.

## Canciones Demo (de demostración)

Las canciones de demostración se han creado para poner de relieve la gran calidad del sonido de DTXTREME III.

## Canciones Practice (de ensayo)

Estas canciones se han creado para que ensaye con una amplia gama de estilos musicales.

## Canciones de pads (página 93)

Estas canciones se han creado para que se pueda acceder a ellas (durante una interpretación por ejemplo) golpeando un pad.

Seleccione una de estas canciones y utilícela como acompañamiento. Son herramientas eficaces que ayudan a aprender y dominar las técnicas de percusión. DTXTREME III le permite silenciar cómodamente la parte rítmica de una canción y dejar sólo el sonido del bajo durante la reproducción para que pueda interpretar la parte de batería.

## Reproducción de canciones

Seleccione una de las canciones predeterminadas de DTXTREME III y escúchela. Las canciones predeterminadas incluyen acompañamiento de teclado, instrumentos de metal y otras voces, así como sonidos de batería. Para la lista de las canciones predeterminadas, consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.

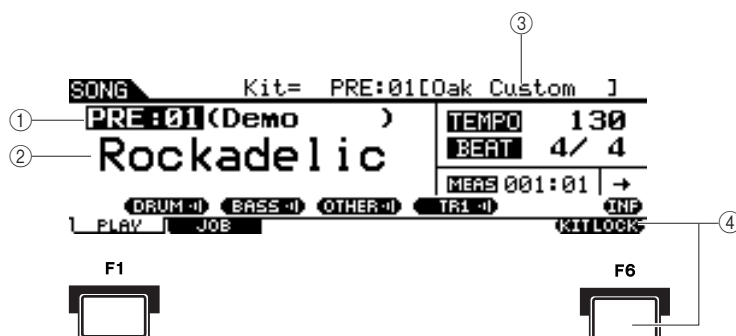
### 1 Pulse el botón [SONG] (canción) para seleccionar el modo Song.



#### NOTA

- Tenga en cuenta que las pantallas de los ejemplos que se muestran en el manual son tan sólo pantallas ilustrativas y es posible que difieran ligeramente de las que aparecen en el instrumento.

### 2 Acceda a la pantalla Song Play (reproducción de canción) pulsando el botón [F1] PLAY, si fuera necesario.



#### ① Número de canción

Indica el número de canción actual.

Cuando se selecciona una canción predeterminada, aparece una de las categoría ("Demo", "Practice" y "PadSong") a la derecha del número de la canción.

Ajustes	PRE: 01 – PRE: 87, USR: 01 – USR: 50, EXT: 01 – EXT: 99
PRE:	Canción predeterminada
USR:	Canción de usuario
EXT:	Canción externa almacenada en el directorio raíz del dispositivo de almacenamiento USB como un archivo estándar MIDI (formato 0).

#### ② Nombre de canción

Indica el nombre de la canción actual.

③ **Kit de batería**

En la parte superior de la pantalla, se muestra el kit de batería especificado por la canción actual. Cuando aparece el indicador “L” (pulsando el botón [F6] KITLOCK), no se puede cambiar el kit de batería.

④ **[F6] KITLOCK (bloquear kit)**

Pulse este botón para activar el indicador “L” (bloquear kit). En este estado, el kit de batería actual no se puede cambiar con los datos de canción. Cuando Kit Lock está desactivado, el número del kit de batería se cambiará al que se especificó en la canción actual:

- Cuando se selecciona una canción.
- Cuando la reproducción de la canción seleccionada finaliza y se detiene automáticamente.
- Cuando se accede al inicio de la canción pulsando el botón [◀].

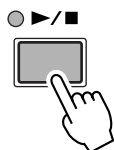
Cuando Kit Lock está activado, el número del kit de batería se mantiene, incluso si una de las operaciones de arriba se lleva a cabo.

### 3 Después de mover el cursor al número de canción, seleccione la canción que desee con el dial de datos o con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Al cambiar de canción, se muestra el kit de batería especificado en la nueva canción. Cuando el indicador “L” (bloquear kit) está activado, el kit de batería actual se mantiene, incluso si cambia el número de canción.

### 4 Pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) para iniciar la reproducción de la canción seleccionada.

El indicador se ilumina durante la reproducción de la canción.



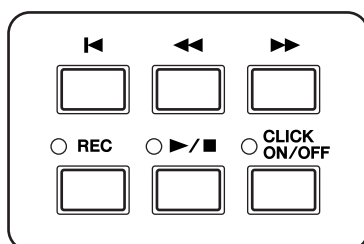
### 5 Pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) para detener la reproducción.

Pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) de nuevo para reanudar la reproducción desde ese punto.

## Reproducción desde la mitad de la canción

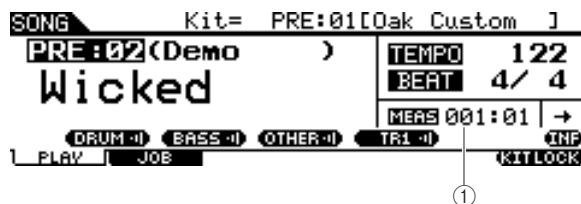
Para comenzar la reproducción desde la mitad de la canción, sitúese en la posición que desee con los controles siguientes y pulse el botón [▶/■] (Reproducir). Estas operaciones también se pueden ejecutar durante la reproducción.

<b>Avance</b>	Pulse el botón [▶▶] (Avance).
<b>Avance rápido</b>	Mantenga pulsado el botón [▶▶] (Avance).
<b>Rebobinado</b>	Pulse el botón [◀◀] (Rebobinado).
<b>Rebobinado rápido</b>	Mantenga pulsado el botón [◀◀] (Rebobinado).
<b>Ir al principio de la canción.</b>	Pulse el botón [◀].



## Avance rápido/Rebobinado

Desde la pantalla Song Play puede cambiar la posición de reproducción de la canción con las operaciones siguientes.



### ① MEAS (Compás)

Indica la posición actual de la canción.

### 1 Mueva el cursor hasta MEAS (compás).

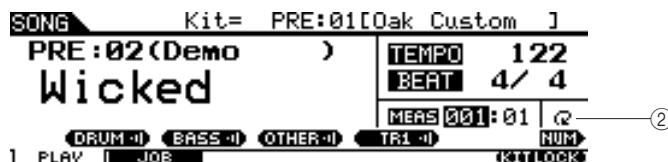
### 2 Avance o retroceda por los compases con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y con el dial de datos.

#### NOTA

- Cuando el cursor está situado en MEAS, el icono NUM se muestra en el menú correspondiente al botón [SF6]. De esta manera, puede usar los botones [SF1] a [SF5] y [F1] a [F5] como botones numéricos pulsando el botón [SF6] NUM. Para obtener más información, consulte la página 14.

## Repetir la reproducción

Puede establecer la repetición de la reproducción de la canción (la canción se reproduce desde el principio hasta el final y se repite). Cuando se selecciona "→", la canción se reproduce desde el principio y se detiene automáticamente cuando llega al final.



### ② Repetir

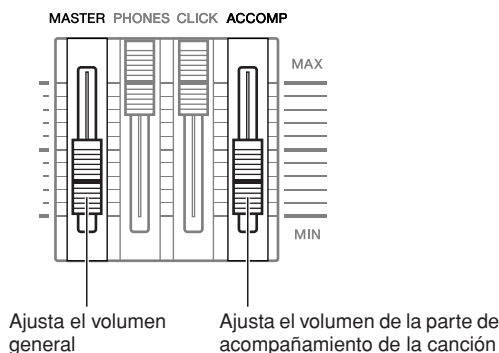
Ajustes	→ (Reproducción normal) ↺ (Repetir reproducción)
---------	---

#### NOTA

- El ajuste de repetición de la canción que se muestra en la pantalla [F1] PLAY es temporal y no se puede guardar como datos. Si desea aplicar los ajustes de la repetición a los datos de la canción, configure el parámetro Repeat (repetir) en la pantalla a la que se accede a través de [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → "03: Song Name, Tempo, Repeat."
- Las canciones predeterminadas y las canciones de usuario incluyen los ajustes de Repeat. Esa es la razón por la que los ajustes de repetición que se muestran en la pantalla [F1] PLAY se cambian cuando se selecciona una canción de usuario o predeterminada. En cambio, las canciones SMF (EXT: 01 – 99) del dispositivo de almacenamiento USB no incluyen ajustes de repetición. Esa es la razón por la que los ajustes de repetición que se muestran en la pantalla [F1] PLAY se mantienen, incluso cuando se selecciona una determinada canción SMF.

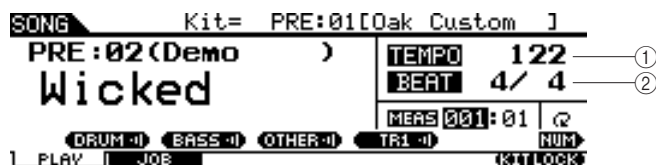
## Ajustar el volumen del acompañamiento de la canción

Puede ajustar el volumen de la parte de acompañamiento de la canción (otra distinta de la parte de batería) moviendo el control deslizante ACCOMP situado en el panel frontal. Utilice el control deslizante ACCOMP y el control deslizante MASTER (volumen general de la canción y de los pads) para ajustar el balance entre la canción y la parte de batería.



## Cambiar el tempo de la canción

Puede cambiar el tempo de la canción actual con las operaciones siguientes.



### ① TEMPO

Indica el tempo actual.

Ajustes	030 – 300
---------	-----------

### ② BEAT (signatura de tiempo)

Indica la signatura de tiempo del sonido del metrónomo.

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

**1** Utilice los botones del cursor para mover el cursor hasta la posición que se va a editar.

**2** Ajuste el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y con el dial de datos.

### NOTA

- El valor del tempo se puede ver en la pantalla LED ajustando el parámetro de la pantalla LED en la pantalla a la que se accede desde [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER.
- Cada una de las canciones predeterminadas incluye los ajustes del tempo inicial. Se accede directamente al valor del tempo al seleccionar la canción. Para ir al principio de la canción pulse el botón [◀].
- Si desea mantener el valor del tempo, aunque cambie la canción predeterminada, ajuste el parámetro Tempo Link (enlace de tempo) a "off" en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER.
- El ajuste del tempo de la canción en la pantalla [F1] PLAY es temporal y no se puede guardar como datos. Si desea aplicar los ajustes del valor del tempo a los datos de la canción, configure el parámetro Tempo en la pantalla a la que se accede a través de [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → "03: Song Name, Tempo, Repeat."



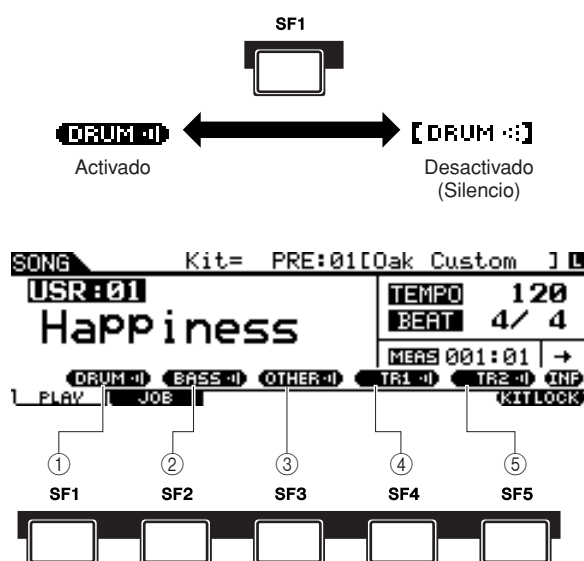
## Silenciar partes de la canción

La función Mute (silenciar) permite activar/desactivar la parte rítmica (sonido de percusión y batería), la parte del bajo o cualquier otro acompañamiento individual, o activar/desactivar las pistas. Por ejemplo, puede silenciar la parte rítmica para tocar el ritmo con los pads, o interpretar junto con la parte de bajo o, si lo prefiere, puede improvisar con un bajista de verdad y con las demás partes de acompañamiento activadas.

El estado de silencio se puede confirmar activando las fichas correspondientes a los botones [SF1] a [SF3]. Cuando el nombre de la parte “DRUM” (batería), “BASS” (bajo) y “OTHER” (otro) se muestra en caracteres negros, la parte correspondiente está en silencio. La indicación del nombre de la parte en caracteres blancos significa que la parte correspondiente está activada. Al pulsar estos botones, la reproducción se activa y se desactiva (Silencio).

### Estado de silenciamiento

Ejemplo: parte DRUM (parte rítmica)



#### ① [SF1] DRUM (batería)

Al pulsar este botón, la reproducción de la parte de batería se activa y se desactiva (Silencio). El botón no afecta a la misma parte incluida en la pista 2 de la canción.

#### ② [SF2] BASS (bajo)

Al pulsar este botón, la reproducción de la parte de bajo se activa y desactiva (Silencio).

#### ③ [SF3] OTHER (otro)

Al pulsar este botón, la reproducción de la parte OTHER se activa y se desactiva (Silencio).

#### ④ [SF4] TR1 (Pista 1)

Al pulsar este botón, la reproducción de la pista 1 se activa y se desactiva (Silencio).

#### ⑤ [SF5] TR2 (Pista 2)

Al pulsar este botón, la reproducción de la pista 2 se activa y se desactiva (Silencio).

### NOTA

- Las canciones predeterminadas consisten en varias partes (canales MIDI) y se han grabado en una única pista (pista 1). Para obtener más información sobre la estructura de datos de una canción (relación entre las partes y las pistas), consulte la página 67.
- Si no se ha grabado ningún dato en la pista 1 o 2, no se mostrará la ficha correspondiente ("TR1" o "TR2") en la pantalla. Cuando se selecciona una canción predeterminada, no se muestra la ficha "TR2" en la pantalla porque no se han grabado datos en la pista 2 para todas las canciones predeterminadas.
- Las pistas TR1 y TR2 de una canción externa (EXT: 01 – 99) almacenadas en dispositivos de almacenamiento USB no se pueden silenciar.

# Crear un kit de batería

DTXTREME III le permite crear su propio kit de batería asignando las voces de batería favoritas a cada pad y ajustando la afinación, el efecto panorámico, la disminución, la reverberación, etc.

## <Terminología>

### ● Drum Voice (voz de batería)

Una voz de batería es un instrumento de batería/percusión que se asigna a cada pad. El conjunto de voces de batería que se asignan a los pads forma un kit de batería.

### ● Drum Kit (kit de batería)

Un kit de batería es un conjunto de voces de batería asignadas a pads independientes. La selección de un kit de batería asigna la/las voz/vozes de batería a cada pad.

### ● Conjunto de voces

Cuando conecta un pad estéreo (conocido como “pad de dos zonas” o “pad de tres zonas”) a la toma de entrada del disparador (páginas 12 y 60), el pad disparará una voz de batería distinta en función de la sección que golpee. Un conjunto de voces que se pueden disparar desde un único pad se conoce como “Conjunto de voces”. Puede asignar un conjunto de voces a cada pad (tomas de entrada de disparador).

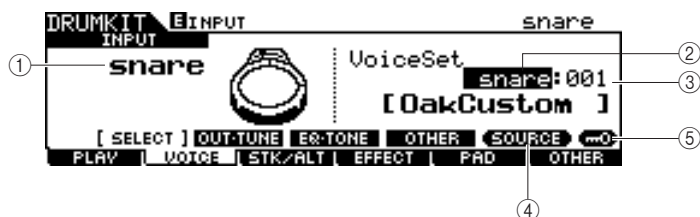
En este caso, seleccione un conjunto de voces para cada uno de los pads (tomas de entrada de disparador) para crear su propio kit de batería.

**1** Pulse el botón [DRUM KIT] para acceder al modo Drum Kit y, a continuación, pulse el botón [F1] PLAY según sea necesario.

**2** Seleccione el kit de batería que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Se recomienda seleccionar un kit de batería con un sonido cercano al tipo de kit que desea crear. En este caso, seleccione “PRE: 01.”

**3** Pulse el botón [F2] VOICE (voz) y, a continuación, pulse el botón [SF1] SELECT (seleccionar) para que aparezca la pantalla que se muestra a continuación.



#### ① INPUT (entrada) o SOURCE (fuente)

Cuando aparece “INPUT”, la toma de entrada de disparador (páginas 12 y 60) está seleccionada en ese momento para realizar la edición y puede cambiarla a la que desee que se asigne el conjunto de voces. Cuando aparece “SOURCE” en ese caso, la fuente de entrada de disparador (página 61) está seleccionada en ese momento para editar y puede cambiarla a la que desee que se asigne la voz.

#### ② Categorías de conjuntos de voces

Los conjuntos de voces predeterminados se dividen en las siguientes categorías (que puede seleccionar en esta pantalla).

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

#### NOTA

- El conjunto de voces no incluye la asignación de voces de usuario.

### ③ Número del conjunto de voces

Puede seleccionar el número del conjunto de voces en la categoría de conjuntos de voces anterior. En la pantalla INPUT, aparecerá un asterisco (\*) si el conjunto de voces en cada fuente de entrada de disparador difiere del conjunto de voces actual.

Ajustes	0 – 127 (0: No Assign)
---------	------------------------

### ④ [SF5] SOURCE o INPUT

Al pulsar este botón, la indicación situada en la parte superior izquierda se cambia de INPUT (toma de entrada de disparador) a SOURCE (fuente de entrada de disparador) alternativamente.

### ⑤ [SF6] Bloqueo de entrada

Al pulsar este botón se activa o desactiva el bloqueo de entrada (el indicador “L” situado en la parte derecha de la pantalla). Normalmente, la toma de entrada de disparador y la fuente de entrada de disparador que se van a editar se pueden determinar golpeando el pad correspondiente. Si desea mantenerlo, incluso cuando golpee cualquier pad, pulse este botón para activar el bloqueo de entrada (el indicador “L”).

## 4 Cuando se muestra “INPUT” en la ficha correspondiente al botón [SF5], pulse el botón [SF5] para que “INPUT” se muestre en la parte derecha de la pantalla.

## 5 Seleccione la toma de entrada de disparador golpeando el pad correspondiente o moviendo el cursor hasta INPUT con el dial de datos y con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

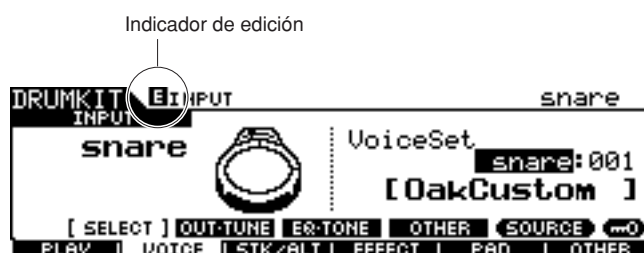
Aparecerá la ilustración correspondiente.

## 6 Mueva el cursor a la categoría de conjuntos de voces y seleccione a continuación la categoría que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

## 7 Mueva el cursor al número del conjunto de voces y seleccione a continuación el número que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

### ■ Indicador [E]

Cuando se cambia el valor de un parámetro en el modo Drum Kit, el indicador de edición [E] aparece en la parte superior izquierda de la pantalla LCD. Esto permite confirmar rápidamente que el kit de batería actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado. Para memorizar el estado de la edición actual, siga las instrucciones de la página siguiente.



## Memorizar el kit de batería editado

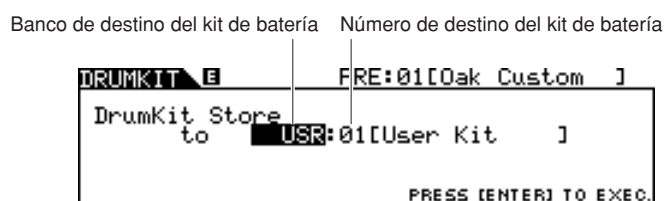
Para memorizar el kit de batería original que acaba de crear, siga las instrucciones que se describen a continuación.

### **ATENCIÓN**

- Cuando se muestra el indicador [E] (lo que quiere decir que el kit de batería actual se ha modificado pero aún no se ha memorizado), todas las ediciones que haya realizado se perderán al seleccionar otro kit de batería. Tenga en cuenta que es posible que el kit de batería cambie de forma accidental al seleccionar una canción diferente. Asegúrese de memorizar el kit de batería editado antes de seleccionar otra canción u otro kit de batería.

### **1 Pulse el botón [ENTER/STORE].**

Aparece la pantalla siguiente.



### **2 Seleccione la memoria de destino del kit de batería.**

En primer lugar, mueva el cursor al banco de kits de batería y seleccione el kit que desee en “USR” (usuario) y “EXT-A” (externo) a través de “EXT-P.” Cuando desee seleccionar un kit de batería de “EXT-A” mediante “EXT-P,” asegúrese de que conecta el dispositivo de almacenamiento USB al terminal USB TO DEVICE.

A continuación, mueva el cursor al número de kit de batería y seleccione el que desee.

### **3 Pulse de nuevo el botón [ENTER/STORE].**

La pantalla le solicitará su confirmación. Para cancelar la operación de memorización, pulse el botón [DEC/NO].

### **4 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de memorización.**

### **ATENCIÓN**

- Nunca intente apagar el instrumento mientras se muestre el mensaje “Please keep power on” (No apague el instrumento), ya que de lo contrario se pueden perder todos los datos que haya creado. Utilice sólo el voltaje correcto para DTXTREME III.

# Grabar la interpretación de batería en una canción

En este apartado se explica cómo grabar sus interpretaciones y crear canciones utilizando las funciones de grabación de canciones.

## Sistema de grabación

- Las grabaciones se pueden realizar con cualquiera de las canciones de usuario. No puede grabar sus canciones en las canciones predeterminadas.
- Cada canción de usuario puede grabarse utilizando 2 pistas. No se puede grabar en las dos pistas al mismo tiempo.
- Una canción grabada no contiene grabaciones de los sonidos de audio de la batería, sino la información de la interpretación o los datos acerca de cuándo y cómo se golpeó cada pad como eventos MIDI. Asimismo, los datos MIDI creados con un teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN se pueden grabar también como datos de secuencias MIDI a través del terminal USB TO HOST del ordenador.
- Los datos de canciones grabados no son datos de audio, sino datos de secuencias MIDI, de forma que puede cambiar el tempo, la voz de usuario o el kit de batería durante la reproducción de la canción grabada.
- El tempo y la signatura de tiempo (parámetro Beat) se pueden grabar sólo como datos de encabezado. Durante la grabación, estos no se pueden grabar, a pesar de que se pueda modificar el tempo.

Para obtener más información acerca de la estructura de los datos de canciones, consulte la página 67.

## Método de grabación

### Grabación en tiempo real

Normalmente, los secuenciadores MIDI disponen de dos métodos de grabación: Grabación en tiempo real y grabación por pasos. DTXTREME III sólo incluye el método de grabación en tiempo real. Este método permite grabar los datos de una interpretación a medida que se toca, lo que permite capturar todos los matices de una interpretación real de la batería.

### Sustitución y sobregrabación (Bucle)

Cuando se selecciona “replace” (sustitución) como tipo de grabación en la pantalla REC STANDBY (grabación en espera) (a la que se accede con el botón [REC] en el modo Song), puede grabar su interpretación de batería en una pista sin datos. Tenga en cuenta que no puede grabar una interpretación de batería en una pista que contenga datos. Si desea sustituir los datos de la interpretación con datos ya grabados, utilice la tarea Clear Track (borrar pista) (página 101) o la tarea Clear Song (borrar canción) (página 99) antes de realizar la grabación.

Cuando se selecciona “overdub” (sobregrabación) como tipo de grabación en la pantalla REC STANDBY (a la que se accede con el botón [REC] en el modo Song), se habilita la grabación en bucle, de forma que puede agregar más datos de interpretación a una pista con datos. La primera ‘vuelta’ de la grabación de bucle se mantiene y las otras partes que interprete en vueltas posteriores se agregarán al principio. Este método le permite crear frases complejas.

### Grabación multicanal y con dos pistas

El secuenciador integrado incluye dos pistas de secuencia (TR1 y TR2) para cada canción y puede utilizarlas para grabación y reproducción. Cada pista puede contener cualquier evento de cualquier canal MIDI (1 a 16). Eso quiere decir que puede conectar un teclado al conector MIDI IN de DTXTREME III y (con ayuda de amigo que toque el teclado) grabar la interpretación del teclado y la del kit de batería en tiempo real en una sola pista.

Si combina los contenidos de las dos pistas en una pista y vacía la otra pista utilizando la tarea Mix Track (mezclar pista) (página 100), podrá grabar nuevos datos en la pista vacía de forma independiente.

## Grabar la interpretación de batería en una canción.

**1** Seleccione el kit de batería que desee en el modo Drum Kit.

**2** Pulse el botón [SONG] para acceder al modo Song y pulse el botón [F1] PLAY para acceder a la pantalla Song Play, cuando sea necesario.



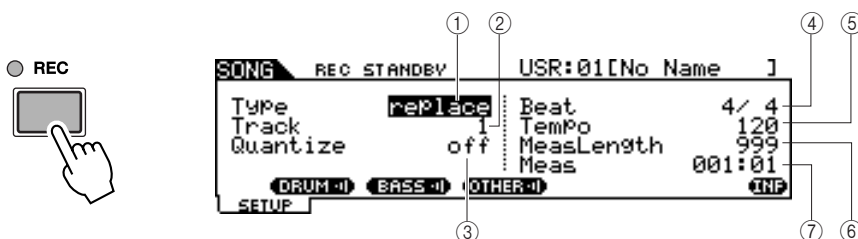
**3** Pulse el botón [F6] KITLOCK para que se muestre el indicador “L” en la parte superior derecha de la pantalla.

Este paso es necesario ya que cuando selecciona una canción se puede cambiar el kit de batería.

**4** Seleccione la canción de usuario que va a grabar mediante el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Asegúrese de que selecciona una canción de usuario sin datos y que no indique “TR1” ni “TR2” en la pantalla.

**5** Pulse el botón [REC] para acceder a la pantalla REC STANDBY.



### ① Type (Tipo de grabación)

Determina el tipo de grabación. Puede seleccionar “replace” o “overdub”. Para más detalles, consulte la página 43.

Ajustes	replace, overdub
---------	------------------

### ② Track (Pista de grabación)

Determina la pista que se va a grabar.

Ajustes	1, 2
---------	------

### ③ Quantize

Determina el valor de cuantización en grabación. La cuantización en grabación ajusta de forma automática la sincronización de las notas a medida que se realiza la grabación. Cuando el cursor está situado en el valor de cuantización, el icono del tipo de nota se muestra en el menú correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede acceder a la lista de los iconos del tipo de nota pulsando el botón [SF6] y seleccionar a continuación el elemento que desee en la lista.

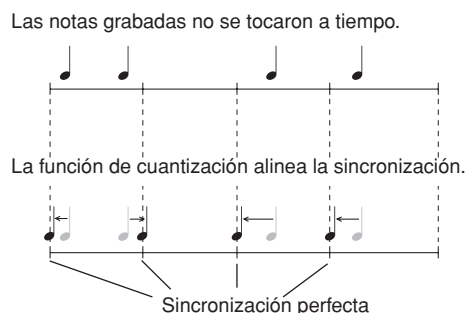
Ajustes	Cuando selecciona “3/8,” “6/8,” “9/8,” “12/8” o “15/8”: off, 16th note triplet (tresillo de semicorchea), 16th note (semicorchea), 8th note triplet (tresillo de corchea), 8th note (corchea), 1/4 note (negra), dotted 1/4 note (negra con puntillo) Cuando se selecciona otro valor: off, 16th note triplet (tresillo de semicorchea), 16th note (semicorchea), 8th note triplet (tresillo de corchea), 8th note (corchea), 1/4 note triplet (tresillo de negra), 1/4 note (negra)
---------	---

### NOTA

- Cuando se selecciona una canción predeterminada, este paso no es necesario, ya que al pulsar el botón [REC] se selecciona una canción de usuario vacía. Si todas las canciones de usuario tienen datos (ninguna canción está vacía), se muestra el mensaje “Seq data is not empty” (datos de secuencia no vacíos) que indica que no puede acceder a la pantalla REC STANDBY pulsando el botón [REC], tal y como se describe en el paso 5. En ese caso, es necesario realizar el paso 4.



## ■ Funcionamiento de la cuantización (ejemplo)



### ④ Beat (Signatura de tiempo)

Determina la signatura de tiempo de la canción.

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

### ⑤ Tempo

Determina el tempo de la canción.

Intervalo	030 – 300
-----------	-----------

### ⑥ MeasLength (duración de compás)

Determina la duración de la canción que se va a grabar.

Intervalo	001 – 999 (varía en función del estado de la canción de usuario y del compás de inicio de la grabación)
-----------	---

### ⑦ Meas (compás)

Determina a partir de que compás se inicia la grabación.

Ajustes	001 – 999 (varía en función del estado de la canción de usuario)
---------	--

#### NOTA

- Cuando selecciona una canción que ya está grabada, no puede ajustar la duración del compás a un valor mayor que el de la canción seleccionada. Si necesita que el valor sea mayor, agregue compases a la canción de forma manual con la tarea Create Measure (crear compás) (página 102) antes de iniciar la grabación.

## 6 Ajuste el parámetro Type a “replace” con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y con el dial de datos

## 7 Mueva el cursor hasta “Track” y seleccione a continuación la pista que se va a grabar.

Ajuste otros parámetros según sea necesario, tales como el tempo, la signatura del tiempo, el compás (desde el que se inicia la grabación) y la cuantización.

## 8 Active [CLICK ON/OFF] si desea utilizar el sonido del metrónomo.

Para más detalles sobre el sonido del metrónomo, consulte la página 32.

## 9 Pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) para iniciar la grabación.

## 10 Después de que se detenga de forma automática la grabación al llegar al último compás (especificado mediante la duración del compás), pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) para escuchar la canción recién grabada.

Puede detener la grabación en mitad de la canción pulsando el botón [▶/■].

### ⚠ ATENCIÓN

- Evite desenchufar el instrumento o desconectar el adaptador de CA durante la grabación, ya que se podrían perder todos los datos grabados.

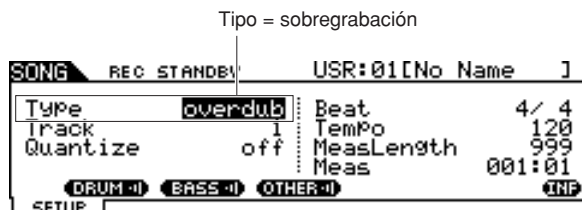
## 11 Almacene la canción grabada en un dispositivo de almacenamiento USB.

### ⚠ ATENCIÓN

- Los datos de la canción grabada se ubican de forma temporal en módulos DRAM (página 76). Debido a que los datos situados en DRAM se pierden cuando se apaga el instrumento, es necesario que siempre almacene todos los datos de los módulos DRAM en un dispositivo de almacenamiento USB.

## Grabar notas adicionales en una pista con datos (Overdub)

Utilice el método de grabación de sobregrabación si desea añadir más datos a una pista que ya contenga datos. El proceso de grabación de sobregrabación es muy parecido al de sustitución. Sólo varía en que el tipo de grabación se establece en “overdub” y es necesario pulsar el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) cuando desea detener la grabación.



Cuando la canción llega al final del último compás, comenzará de nuevo desde el principio de forma automática y los nuevos datos se agregarán a los datos anteriores de la pista.

## Grabar con canciones predeterminadas

Aunque la interpretación de batería no se puede grabar en una canción predeterminada, puede agregar los datos de interpretación a la canción predeterminada copiando los datos de la canción a una canción de usuario.

### 1 Seleccione una canción de usuario sin datos en el modo Song.

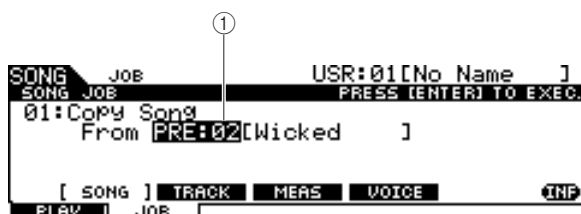
Tenga en cuenta que las indicaciones “TR1” y “TR2” no se muestran en la pantalla cuando se selecciona una canción de usuario vacía.

### 2 Pulse el botón [F2] JOB (tarea) y el botón [SF1] SONG para acceder a la pantalla SONG JOB SELECT (seleccionar tarea de canción).



### 3 Mueva el cursor a “01: Copy Song” (copiar canción) y pulse a continuación el botón [ENTER/STORE] para acceder a la pantalla de Copy Song Job.

Esta tarea permite copiar la canción de origen (especificada en la pantalla Job) a la canción actual.



#### ① Banco y número de canción

Indica el número de banco y el nombre de la canción de origen.

#### 4 Seleccione la canción predeterminada que desee como el origen de la copia y pulse a continuación el botón [ENTER/STORE].

La pantalla le solicitará su confirmación. Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de copia de canción.



#### 5 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de copia de canción.

#### 6 Pulse el botón [REC] para acceder a la pantalla REC STANDBY.

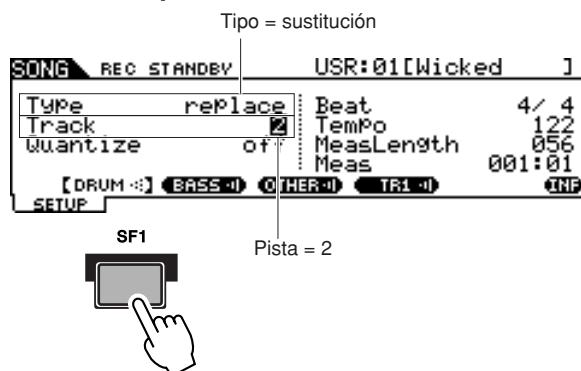


#### 7 Mueva el cursor hasta el parámetro “Type” y establezca dicho parámetro en “replace”.

#### 8 Mueva el cursor hasta el parámetro “Track” y establezca dicho parámetro en “2”.

Como los datos de la canción predeterminada sólo se graban en la pista 1, podrá grabar la interpretación de batería en la pista 2 mientras se reproduce la pista 1.

#### 9 Pulse el botón [SF1] DRUM para silenciar la parte de batería de los datos de la canción predeterminada.



#### 10 Pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) para iniciar la grabación.

#### 11 Después de que se detenga de forma automática la grabación al llegar al último compás, pulse el botón [▶/■] (Iniciar/Detener) para escuchar la canción recién grabada.

Puede detener la grabación en mitad de la canción pulsando el botón [▶/■].

#### ⚠ ATENCIÓN

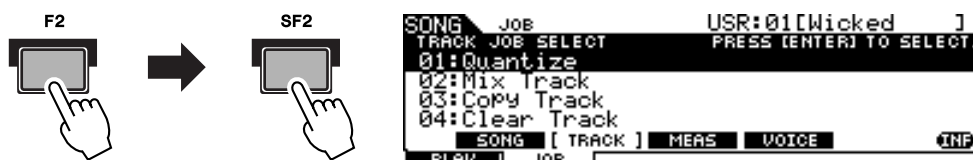
- Evite desenchufar el instrumento o desconectar el adaptador de CA durante la grabación, ya que se podrían perder todos los datos grabados.

#### 12 Almacene la canción grabada en un dispositivo de almacenamiento USB.

## Regrabación de una pista después del borrado

Para volver a grabar, siga el procedimiento que se describe a continuación para borrar los datos previamente grabados en la pista y, a continuación intente realizar la regrabación.

- 1 Con la canción de usuario que se va a regrabar seleccionada, pulse el botón [F2] JOB (tarea) y el botón [SF2] TRACK (pista) situados en el modo Song para acceder a la pantalla TRACK JOB SELECT (seleccionar tarea de pista).



- 2 Mueva el cursor a “04: Clear Track” (borrar pista) y pulse a continuación el botón [ENTER/STORE] para acceder a la pantalla Clear Track Job (tarea borrar pista).



① **Track (pista)**

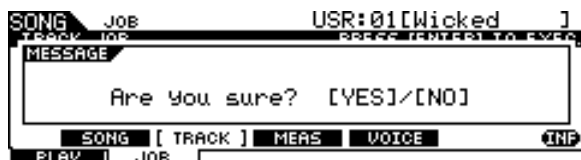
Indica la pista que se va a borrar.

- 3 Seleccione la pista que se va a borrar.

Si ha copiado los datos de la canción predeterminada a la canción de usuario y, a continuación, ha grabado la interpretación de batería en la pista 2, seleccione “2” en esta pantalla.

- 4 Pulse el botón [ENTER/STORE].

La pantalla le solicitará su confirmación. Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de borrado de pista.



- 5 Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de borrado de pista.

Los datos grabados en la pista especificada se eliminarán.

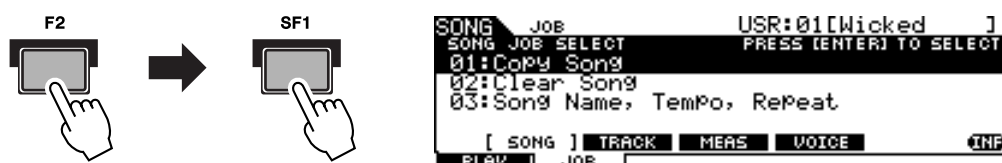
- 6 Vuelva a grabar la interpretación de batería en la pista borrada.

Siga las instrucciones que aparecen en la página 44.

## Asignar un nombre a una canción de usuario

Puede asignar un nombre original a una canción de usuario.

- 1 Con la canción de usuario que desee seleccionada, pulse el botón [F2] JOB y el botón [SF1] SONG situados en el modo Song para acceder a la pantalla SONG JOB SELECT (seleccionar tarea de canción).



- 2 Mueva el cursor a "03: Song Name, Tempo, Repeat" (nombre de canción, tempo, repetir) y pulse a continuación el botón [ENTER/STORE] para acceder a la pantalla Job.



### ① Name (nombre)

Determina el nombre de la canción. Este nombre puede contener hasta 10 caracteres. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 15.

### ② [SF6] LIST

Cuando el cursor está situado sobre el nombre, se muestra el icono [LIST] (lista) en la parte inferior derecha de la pantalla indicando que puede acceder a la pantalla de la lista de caracteres manteniendo pulsado el botón [SF6]. Para obtener más información, consulte la página 15.

- 3 Escriba el nombre de la canción siguiendo las instrucciones de la página 15.

Puede abrir la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y seleccionando el carácter que desee de la lista.

# Utilizar la función Groove Check (comprobación del ritmo)

La función Groove Check es otra función bastante útil de DTXTREME III. Mientras acompaña a una canción o al metrónomo, la función de comprobación del ritmo compara el tiempo de la interpretación con la reproducción de la canción o del metrónomo y le informa sobre la precisión de su interpretación. La función de puerta del ritmo relacionada (en este caso el sonido se cancela si la sincronización está desactivada) es otra forma estupenda de mejorar la técnica.

## NOTA

- La función Groove Check (comprobación del ritmo) sólo se puede utilizar durante la reproducción de una canción o del sonido del metrónomo y únicamente en la pantalla Groove Check, a la que se accede mediante [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF1] G.CHECK, mientras que la función Rhythm Gate (puerta del ritmo) sólo se puede utilizar durante la reproducción de una canción o del sonido del metrónomo y únicamente en la pantalla Rhythm Gate, a la que se accede vía [CLICK] → [F4] GROOVE → [SF2] R.GATE.

## Ajustar la sincronización de comprobación

En esta apartado se describe cómo se puede especificar la sincronización de la nota a la que se aplica la comprobación del ritmo y la puerta del ritmo.

**1** Pulse el botón [CLICK] para acceder al modo Click.

**2** Pulse el botón [F4] GROOVE y, a continuación, el botón [SF3] SETTING (ajuste).



### ① Note (nota)

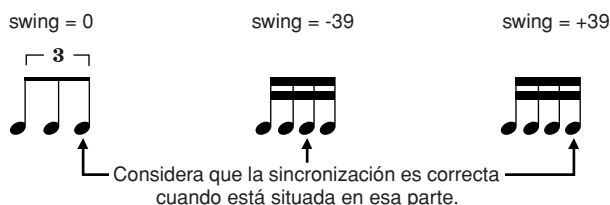
Determina la sincronización de la nota a la que se aplican la comprobación del ritmo y la puerta del ritmo.

<b>Ajustes</b>	<p>Cuando selecciona "3/8," "6/8," "9/8," "12/8" o "15/8": whole note (redonda), dotted 1/4 note (negra con puntillo), 8th note (corchea), 16th note (semicorchea)</p> <p>Cuando se selecciona otro valor: whole note (redonda), 1/4 note (negra), 8th note (corchea), 16th note (semicorchea), 8th note triplet (tresillo de corchea)</p>
----------------	--

### ② Swing

Este parámetro sólo está disponible si se ha seleccionado tresillo de corchea en el parámetro Note. Este parámetro permite especificar la sincronización de la tercera nota del tresillo como correcta. En otras palabras, determina cómo se evaluará la sensación de swing con Groove Check.

<b>Intervalo</b>	<p>-39 - 0 - +39</p> <p>0 (estándar): considera que la sincronización correcta está situada exactamente en la tercera nota del tresillo.</p> <p>-39 (mínimo): considera que la sincronización correcta está situada junto a la tercera nota con una resolución de semicorchea.</p> <p>+39 (máximo): considera que la sincronización correcta está situada junto a la cuarta nota en una resolución de semicorchea.</p>
------------------	--

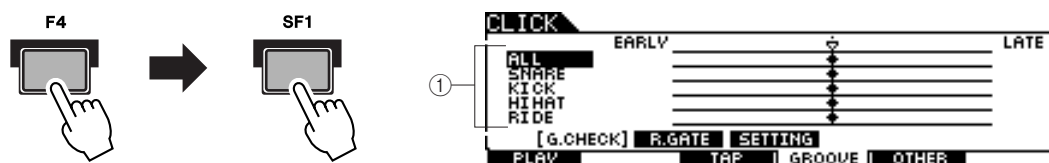




- 3** Mueva el cursor al parámetro Note con los botones del cursor y seleccione a continuación el tipo de nota que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].
- 4** Si selecciona el tresillo de corchea en el paso 3, desplace el cursor al parámetro Swing y seleccione el valor que desee.

## Probar la Groove Check

- 1** Seleccione la canción que desee (en caso de que esté utilizando una canción).
- 2** Pulse el botón [CLICK] para acceder al modo Click y configure a continuación los parámetros Note y Swing siguiendo las instrucciones en la página 50.
- 3** Pulse el botón [F4] GROOVE y, a continuación, pulse el botón [SF1] G. CHECK (comprobación del ritmo) para acceder a la pantalla Groove Check.



### ① Entrada de disparador 1 – 5

En esta pantalla, puede establecer los pads (señales recibidas a través de las tomas de entrada de disparador) que se controlarán con la función Groove Check. Se puede seleccionar cualquier pad (o todos) y se pueden controlar hasta cinco pads distintos al mismo tiempo.

La indicación “ALL” muestra el resultado de todos los sonidos (de todos los pads). “NO ASGN” indica que ningún pad está seleccionado. Las líneas con otros valores indican el resultado de la señal recibida a través de la toma de entrada de disparador correspondiente.

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

- 4** Mueva el cursor a la entrada de disparador y seleccione la que desee.
- 5** Una vez finalizado el ajuste, inicie el sonido de la canción o del metrónomo y empiece a tocar los pads de batería junto con la reproducción.
- 6** Detenga la reproducción y confirme a continuación el resultado de la comprobación de ritmo.

Para obtener más información sobre las indicaciones que se muestran en la pantalla Groove Check, consulte a continuación.

## ■ Resultados de Groove Check

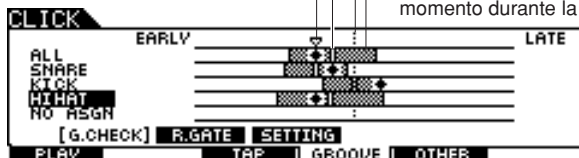
En la pantalla Groove Check, puede ver el resultado de la comprobación y comprobar con qué precisión se ha sincronizado en tiempo real. La línea del centro representa la sincronización correcta; los golpes a la izquierda son anticipaciones y los de la derecha son retardos. Para obtener detalles sobre cada indicación, vea más abajo.

La línea blanca representa la sincronización media de todos los golpes que se han dado durante la sesión.

La sincronización real a la que se golpeó por última vez el pad.

La línea del centro indica la sincronización correcta.

La zona en sombreado indica el intervalo de todos los golpes que se han dado hasta ese momento durante la sesión.



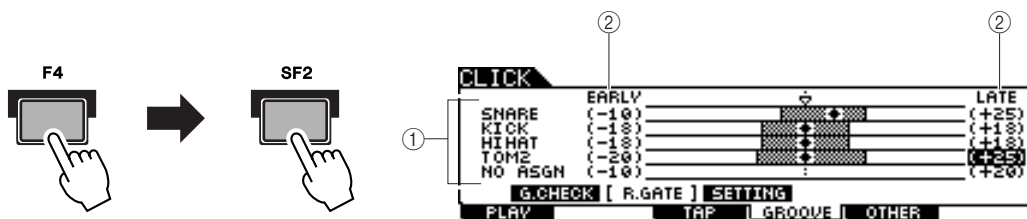
### NOTA

- El intervalo entre la izquierda (posición EARLY [anticipación]) y el final de la derecha (posición LATE [retraso]) es equivalente a lo que dura una semicorchea.

## Probar la Rhythm Gate

La función Rhythm Gate (puerta del ritmo) le permite comprobar la precisión de su sincronización de golpeo de una forma más afinada y rigurosa. El sonido suena únicamente cuando golpea en la sincronización correcta (permitida). Esta se puede especificar de antemano.

- 1 Seleccione la canción que desee (en caso de que esté utilizando una canción).
- 2 Pulse el botón [CLICK] para acceder al modo Click y configure a continuación los parámetros Note y Swing siguiendo las instrucciones en la página 50.
- 3 Pulse el botón [F4] GROOVE y, a continuación, pulse el botón [SF2] R.GATE (puerta del ritmo) para acceder a la pantalla Rhythm Gate.



### ① Entrada de disparador 1 – 5

En esta pantalla, puede establecer los pads (señales recibidas a través de las tomas de entrada de disparador) que se controlarán con la función Rhythm Gate. Se puede seleccionar cualquier pad (o todos) y se pueden controlar hasta cinco pads distintos al mismo tiempo.

La indicación "ALL" muestra el resultado de todos los sonidos (de todos los pads). "NO ASGN" indica que ningún pad está seleccionado. Las líneas con otros valores indican el resultado de la señal recibida a través de la toma de entrada de disparador correspondiente.

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

### ② Intervalo de puerta del ritmo

El gráfico de barras sombreado, que indica el intervalo de sincronización de golpeo (considerado como correcto por la puerta del ritmo), se especifica ajustando el valor EARLY (anticipación) y LATE (retraso) para cada entrada de disparador. En esta pantalla, el pad suena únicamente cuando se golpea dentro de esta pantalla de sincronización.

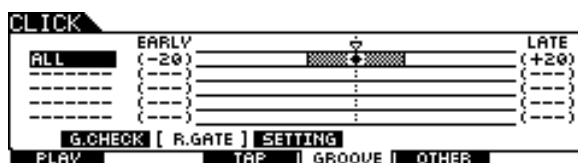
Intervalo	-59 – +59
-----------	-----------

### NOTA

- Este parámetro se puede ajustar a 1/120 de una semicorchea. La distancia entre el extremo izquierdo y el extremo derecho de la pantalla equivaldrá a una semicorchea.

#### 4 Mueva el cursor a la entrada de disparador y seleccione la que desee.

Cuando está seleccionado "ALL" para una de las líneas, las otras líneas no se pueden utilizar.



#### 5 Mueva el cursor hasta la columna EARLY o LATE y establezca el intervalo permitido con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Según el valor que se establezca aquí, el intervalo de puerta del ritmo (barra sombreada) será más amplio o reducido.

#### 6 Una vez finalizado el ajuste, inicie el sonido de la canción o del metrónomo y empiece a tocar los pads de batería junto con la reproducción.

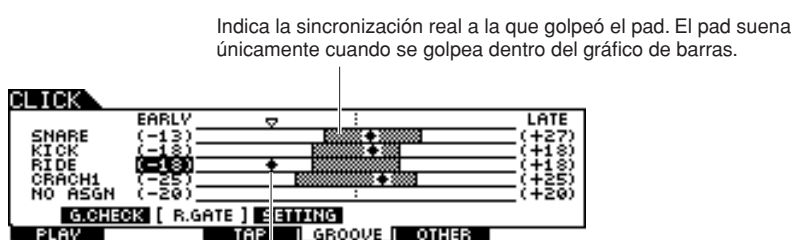
La puerta del ritmo comienza al golpear el pad de batería. El resultado de cada golpe (precisión de la sincronización de golpeo) se muestra en la pantalla en tiempo real.

#### 7 Detenga la reproducción y confirme a continuación el resultado de la puerta del ritmo.

Para obtener más información sobre las indicaciones que se muestran en la pantalla Rhythm Gate, consulte a continuación.

### ■ Resultados de la puerta del ritmo

En la pantalla Rhythm Gate, puede ver el resultado de la comprobación y comprobar con qué precisión se ha sincronizado en tiempo real. La línea del centro representa la sincronización correcta; los golpes a la izquierda son anticipaciones y los de la derecha se han dado más tarde. Para obtener detalles sobre cada indicación, vea más abajo.



El gráfico de barras indica el intervalo permitido (el intervalo de sincronización dentro del que sonará el sonido). Difiere del gráfico de barra de la pantalla Groove Check, ya que indica el intervalo de sincronización de todos los golpes reales.

# Almacenar los datos creados en un dispositivo de almacenamiento USB

El modo File (archivo) proporciona herramientas para transferir datos entre el instrumento y el dispositivo de almacenamiento USB conectado al conector USB TO DEVICE. En este apartado se describe cómo se pueden almacenar todos los datos (incluidos kits de batería, voces de batería, canciones, ajustes de disparo, etc.) en un dispositivo de almacenamiento USB como un único archivo y cargarlo a continuación del dispositivo al instrumento.

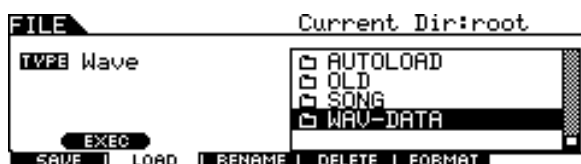
## NOTA

- Para obtener más detalles sobre dispositivos de almacenamiento USB, consulte la página 21.

## Selección de archivos y carpetas

En las ilustraciones e instrucciones siguientes se explica cómo seleccionar archivos y carpetas en dispositivos de almacenamiento USB utilizando el modo File (archivo)

Seleccione el tipo de archivo (página 113) en la columna TYPE (tipo) y pulse a continuación el botón [→] del cursor para desplazar el cursor al cuadro File/Directory (archivo/directorio) situado en la sección derecha de la



Para volver al nivel superior anterior, pulse el botón [EXIT].



Para ir hasta el nivel inferior siguiente, seleccione la carpeta que desee y pulse el botón [ENTER/STORE].



Seleccione el directorio o archivo con el dial de datos, los botones [INC/YES] y [DEC/NO] y los botones [↑]/[↓] del cursor.

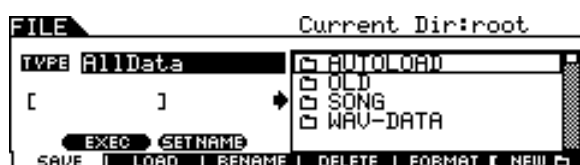
## Almacenar los datos creados en un dispositivo de almacenamiento USB

La operación de almacenamiento se puede realizar utilizando varios métodos como guardar todos los datos en un único archivo o almacenar un determinado tipo de datos (p. ej., sólo kits de batería) en un único archivo. En este apartado se describe cómo se pueden almacenar como un único archivo en un dispositivo de almacenamiento USB todos los datos creados en cada uno de los modos de DTXTREME III.

Después de conectar el dispositivo de almacenamiento USB, siga estas instrucciones.

**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File.

**2** Pulse el botón [F1] SAVE para acceder a la pantalla Save (almacenar).



**3** Mueva el cursor al parámetro TYPE y establezca el tipo de archivo en "AllData" (todos los datos) con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

**4** Mueva el cursor hasta la ubicación de entrada del nombre del archivo y escriba a continuación un nombre para el archivo.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte el apartado "Funcionamiento básico" en la página 15. Puede acceder a una lista de caracteres más práctica para escribir el nombre de una forma más sencilla pulsando el botón [SF6].

**5** Pulse el botón [>] del cursor para desplazar el cursor al cuadro de selección del archivo/directorio y seleccione a continuación el directorio de destino.

Este paso es necesario cuando se ha creado un directorio como destino en el dispositivo de almacenamiento USB. Este paso no es necesario si desea almacenar el archivo en un directorio raíz.

### NOTA

- Si desea acceder a un subdirectorio, desplace el cursor al directorio que desee y pulse el botón [ENTER/STORE].

**6** Pulse el botón [SF1] EXEC para realizar la operación de almacenamiento.

Si va a sobrescribir un archivo que ya existe, la pantalla le solicita su confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de almacenamiento que sobrescribirá el archivo existente, o pulse el botón [DEC/NO] para cancelarla. A continuación, vuelva a escribir el nombre del archivo.

Cuando la operación de almacenamiento de datos se haya completado, aparecerá el mensaje "Completed" (finalizado) y se volverá a la pantalla original.

### ⚠ ATENCIÓN

Mientras se almacenan los datos, asegúrese de que toma las precauciones siguientes:

- No elimine ni expulse nunca el soporte del dispositivo de almacenamiento USB.
- No desenchufe ni desconecte nunca los dispositivos.
- No desconecte nunca la alimentación de DTXTREME III ni la de dispositivos importantes.

## Cargue un archivo almacenado a un dispositivo de almacenamiento USB.

En este apartado se describe cómo se puede cargar un archivo almacenado como un archivo “AllData” en un dispositivo de almacenamiento USB.

### **ATENCIÓN**

- Cargar un archivo (extensión: T3A) en DTXTREME III de forma automática borra y reemplaza los datos existentes en la memoria de usuario. Asegúrese de que almacena todos los datos importantes en un dispositivo de almacenamiento USB antes de llevar a cabo operaciones de carga.

**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File.

**2** Pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load (cargar).



**3** Mueva el cursor al parámetro TYPE y establezca el tipo de archivo en “AllData” con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

**4** Pulse el botón [→] del cursor para desplazar el cursor al cuadro de selección del archivo/directorio y seleccione a continuación el archivo que desee cargar.

Si el archivo se almacena en un directorio, seleccione el directorio en el que está el archivo y pulse a continuación el botón [ENTER/STORE] para encontrar el archivo en cuestión.

**5** Pulse el botón [SF1] EXEC para realizar la operación de carga.

Cuando la operación de carga se haya completado, aparecerá el mensaje “Completed” (finalizado) y se volverá a acceder a la pantalla original.

### **ATENCIÓN**

Mientras se cargan los datos, asegúrese de que toma las precauciones siguientes:

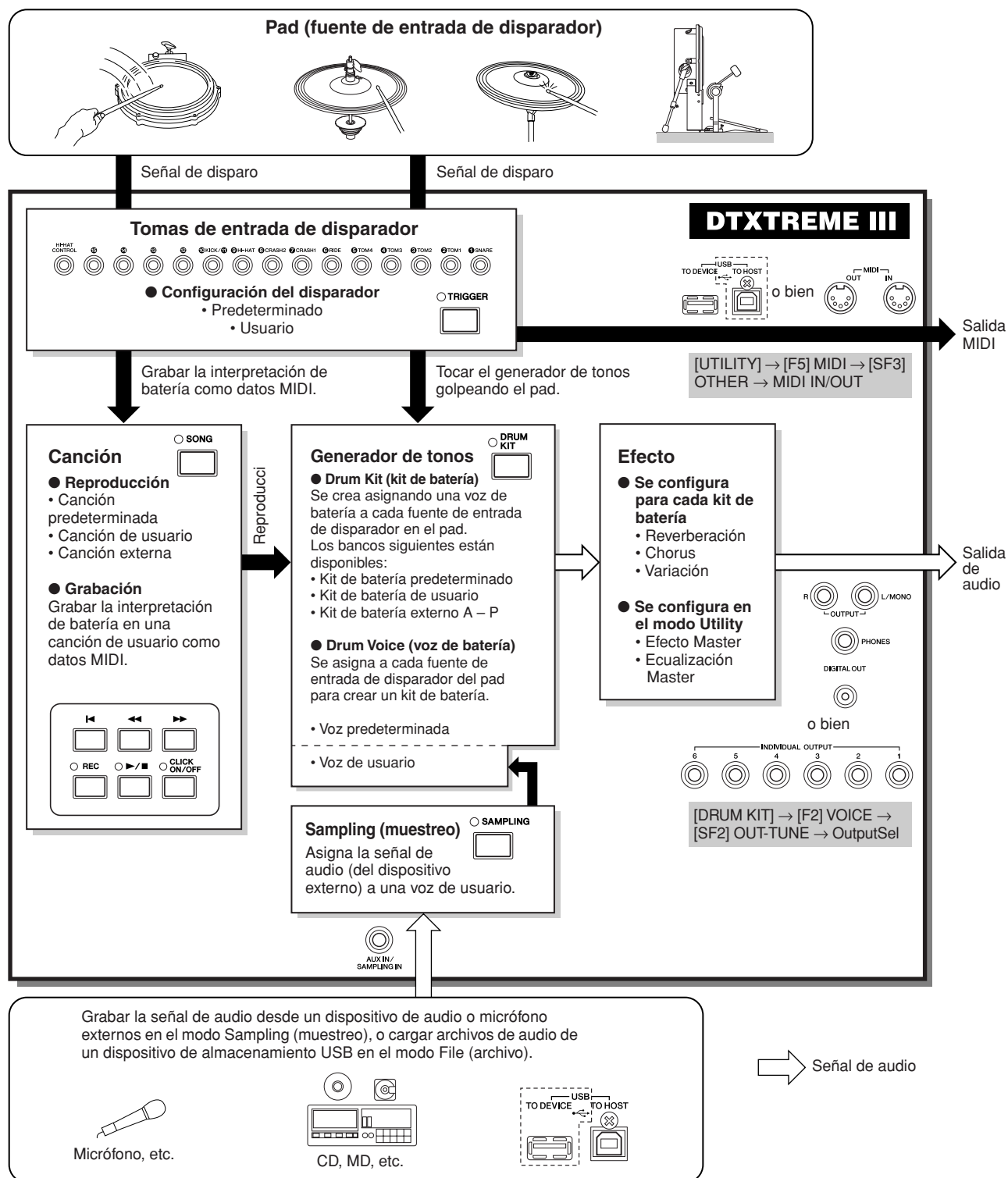
- No elimine ni expulse nunca el soporte del dispositivo de almacenamiento USB.
- No desenchufe ni desconecte nunca los dispositivos.
- No desconecte nunca la alimentación de DTXTREME III ni la de dispositivos importantes.



## Estructura básica de DTXTREME III

En esta sección se describe el diseño interno de DTXTREME III para que pueda sacar el máximo partido de las prácticas y avanzadas funciones del instrumento. Tómese unos minutos para comprender cómo se generan y transmiten las señales de disparo a DTXTREME III cuando se golpean los pads y cómo se reproduce el sonido.

### Los bloques funcionales



## Pads (fuentes de entrada de disparador) y señales de disparo

Cuando se golpea un pad, se produce una señal de disparo que incluye información sobre la intensidad con la que se ha golpeado el pad y qué parte del pad se ha golpeado. La señal se transmite a través del cable y de la toma de entrada de disparador (páginas 12 y 60) a DTXTREME III. El sonido de batería correspondiente se dispara en el bloque generador de tonos mediante esta señal de disparo. Una señal de disparo activa una voz de batería cuando se ajusta el pad para que se reproduzca un solo sonido al mismo tiempo. Un pad genera un tipo de señal de disparo o varios tipos de señales de disparo en función del modelo de pad, de la sección del pad que se golpee, de cómo se toque el pad y de los ajustes propios del pad. El pad que genera la señal de disparo también se conoce como “fuente de entrada de disparador”.

### ■ Los pads monoaurales generan un tipo de señal de disparo

Los pads monoaurales como, por ejemplo, el pad de batería TP65 y el pad de platos PCY65, pueden generar y transmitir un solo tipo de señal de disparo a DTXTREME III, independientemente del sitio del pad que se golpee.

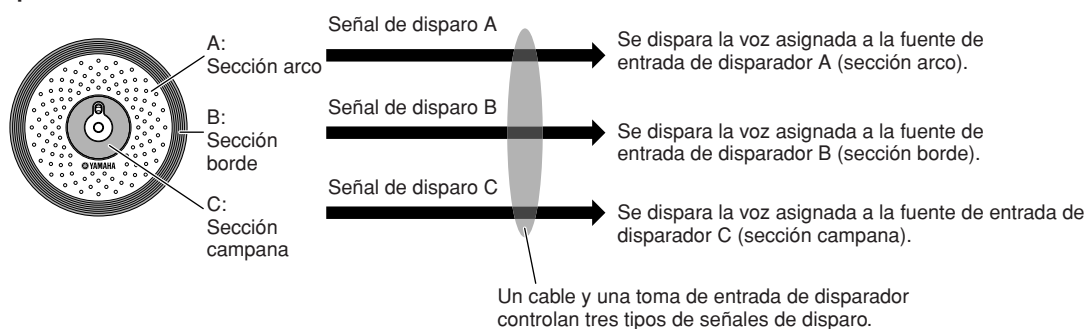
### ■ Los pads de dos y tres zonas generan varios tipos de señal de disparo

El pad PCY65S genera dos tipos de señales de disparo distintas y el pad PCY155 genera tres tipos de señales de disparo distintas, en función de la parte del pad que se golpee, mientras que el pad PCY65 genera un solo tipo de señal de disparo, independientemente de la zona que se golpee.

Los pads que generan varios tipos de señales de disparo en función de la zona que se golpee se suelen dividir en dos tipos: pads de 2 zonas y pads de 3 zonas. El ejemplo de la ilustración del pad PCY155 genera tres tipos de señales de disparo: una en la sección del pad, otra en la sección del borde y la última en la sección de la campana; cada una es una fuente de entrada de disparador.

### Tres fuentes de entrada de disparador en el pad de platos y sus correspondientes señales de disparo.

#### Ejemplo: PCY155



#### NOTA

- La toma KICK (bombo) es monoaural y no puede controlar varias señales de disparo, aunque esté conectada a un pad de dos o tres zonas.

## ■ Los controladores de pads generan distintos tipos de señales de disparo en función de la configuración

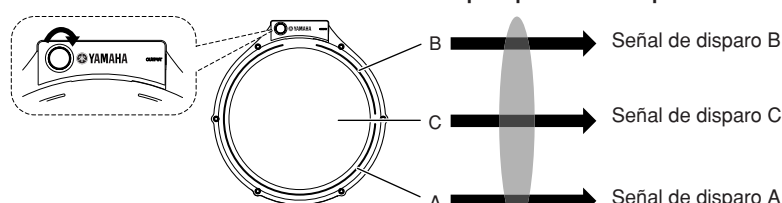
El controlador de pad de un pad de batería también genera distintos tipos de señales de disparo. Cuando se conecta un pad de caja de tres zonas (p. ej., TP120SD), que incluye un controlador de pad, a la toma SNARE (caja) y se establece el parámetro Pad Controller Type (tipo de controlador de pad) en “snares” en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PADCTRL, el pad TP120SD puede generar dos tipos de señales de disparo distintos dependiendo del estado activado/desactivado del ajuste conciso controlado por el controlador de pad. La combinación de estos dos tipos con los tres tipos que se generan en función de la zona que se golpee, crea un total de seis tipos de señales de disparo distintas que se pueden generar desde el pad TP120SD. A continuación se proporciona información más detallada.

### Seis tipos de señales de disparo generadas con un pad de tres zonas y estableciendo el ajuste conciso en activado/desactivado.

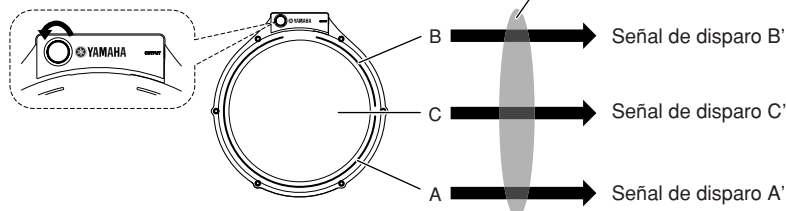
#### Ejemplo: TP120SD

- Cuando gira a la derecha el controlador de pad para activar el parámetro Snares On/Off (cajas activadas/desactivadas):

Seis tipos de señales de disparo para un único pad



- Cuando gira a la izquierda el controlador de pad para desactivar el parámetro Snares On/Off:



Un cable y una toma de entrada de disparador controlan seis tipos de señales de disparo.

## ■ Los controladores de charles generan distintos tipos de señales de disparo en función de la presión que se aplica

Los pads de charles (p. ej., RHH135, pad de dos zonas) pueden generar varios tipos de señales de disparo en función de la intensidad con que se presione el controlador de charles (p. ej., HH65 conectado a RHH135), así como los dos tipos distintos de señales que se generan dependiendo de qué parte del pad se golpee.

### Obtener señales de disparo de una batería acústica

Puede obtener señales de disparo de una batería acústica o de instrumentos de percusión parecidos instalando un módulo disparador de batería adecuado (p. ej., DT10 o DT20). De esta forma, se pueden disparar sonidos en DTXTREME III cuando toca la batería acústica o un instrumento de percusión.

## Configuración de disparadores

DTXTREME III incluye parámetros de configuración de disparadores para conseguir un control perfecto de las señales de disparo que se transmiten de los pads y garantizar que se reproduzcan los sonidos deseados. Los parámetros de configuración de disparadores incluyen la sensibilidad (determina cómo responde DTXTREME III a la señal de disparo) y los ajustes para evitar problemas como dobles disparos (dos sonidos se interpretan al mismo tiempo) y diafonías (señales de entrada mezcladas entre las tomas).

DTXTREME III permite crear hasta cuatro configuraciones propias como configuraciones de disparadores de usuario, además de las siete configuraciones predeterminadas ya incluidas.

## Toma de entrada de disparador y pad

Tal y como se ha descrito anteriormente, algunas funciones de pads multiplican las fuentes de entrada de disparador y cada fuente puede generar su propia señal de disparo. Sin embargo, en función de la toma a la que se conecta el pad, algunas señales de disparo no se pueden transmitir a DTXTREME III. Para evitar caídas en las señales de disparo, consulte la siguiente lista para la conexión de pads a tomas situadas en el panel posterior de DTXTREME III.

Pads		Tomas de entrada de disparador de DTXTREME III				
Modelo	Nombre de producto	(1) SNARE (2) TOM1 (3) TOM2 (4) TOM3 (5) TOM4  Compatible con pads de 2 o 3 zonas y controladores de pads	(6) RIDE (7) CRASH 1 (8) CRASH 2  Compatible con pads de 2 o 3 zonas, pero incompatible con controladores de pads	(9) HI-HAT  Compatible con pads de 2 o 3 zonas, pero incompatible con controladores de pads	(10) KICK/(11)  Incompatible con pads de 2 o 3 zonas	(12) (13) (14) (15)  Compatible con pads de 2 o 3 zonas, pero incompatible con controladores de pads
TP65	Pad de timbal	△	(△)	(△)	(△)	△
TP65S	Pad de timbal	⊙	(⊙)	⊙	(△)	⊙
TP100	Pad de timbal	⊙	(⊙)	(⊙)	(△)	⊙
TP120SD	Pad de caja	⊙	(⊙)	(⊙)	(△)	⊙
RHH130	Pad de charles	(○)	(○)	○	(△)	(○)
RHH135	Pad de charles	(○)	(○)	○	(△)	(○)
PCY65	Pad de platos	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY65S	Pad de platos	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130	Pad de platos	(△)	△	(△)	(△)	△
PCY130S	Pad de platos	(○)	○	(○)	(△)	○
PCY130SC	Pad de platos	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY135	Pad de platos	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY150S	Pad de platos	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
PCY155	Pad de platos	(⊙)	⊙	(⊙)	(△)	⊙
KP65	Pad de bombo	(△)	(△)	(△)	△	(△)
KP125	Pad de bombo	(△)	(△)	(△)	△	(△)
DT10	Disparador de batería	△	△	△	△	△
DT20	Disparador de batería	△	△	△	△	△

⊙ Indica que el modelo de pad correspondiente es compatible con pads de 3 zonas.

Para el modelo TP, se reconocen tres tipos (dos secciones de aro y una principal) de señales de disparo.

Para el modelo PCY, se reconocen tres tipos (secciones de arco, borde y campana) de señales de disparo.

○ Indica que el modelo de pad correspondiente es compatible con pads de 2 zonas.

Para el modelo RHH, se reconocen dos tipos (secciones de arco y borde) de señales de disparo.

Para el modelo PCY, se reconocen tres tipos (secciones de arco y borde) de señales de disparo.

△ Indica que el pad correspondiente funciona como un pad monoaural.

( ) Indica que el pad correspondiente se puede conectar a la toma correspondiente, a pesar de que los datos predeterminados como kit de batería o voz de batería no se consideren en este caso.

## Fuentes de entrada de disparador

”Fuente de entrada de disparador” hace referencia al siguiente conjunto: un pad completo, la sección del pad que golpee y la forma de tocar el pad como una fuente de la señal de disparo. Una fuente de disparador genera un tipo de señal de disparo. En función del modelo, cada pad incluye hasta seis fuentes de entrada de disparador. Puede asignar una voz de batería a cada fuente de entrada de disparador en DTXTREME III, siguiendo las instrucciones de la página 79. Consulte la lista siguiente cuando asigne voces de batería.

### ■ Lista de fuentes de entrada de disparador

Fuente de disparador		Toma de entrada de disparador	Cómo se genera la señal de disparo.
Indicación LCD	Nombre completo		
snareHd	Parche de caja	(1) SNARE	Golpeando la sección del parche del pad de caja (p. ej., TP120SD).
snareOp	Aro abierto de caja	(1) SNARE	Golpeando la sección del borde de aro abierto del pad de caja (p. ej., TP120SD).
snareCl	Aro cerrado de caja	(1) SNARE	Golpeando la sección del borde de aro cerrado del pad de caja (p. ej., TP120SD).
snrHdOff	Parche de caja Off	(1) SNARE	Golpeando la sección del parche del pad de caja (p. ej., TP120SD) cuando está desactivado el ajuste conciso del parámetro SnaresOn/Off.
snrOpOff	Aro abierto de caja Off	(1) SNARE	Golpeando la sección del borde de aro abierto del pad de caja (p. ej., TP120SD) cuando está desactivado el ajuste conciso del parámetro SnaresOn/Off.
snrClOff	Aro cerrado de caja Off	(1) SNARE	Golpeando la sección del borde de aro cerrado del pad de caja (p. ej., TP120SD) cuando está desactivado el ajuste conciso del parámetro SnaresOn/Off.
tom1Hd	Parche de timbal 1	(2) TOM1	Golpeando la sección del parche del pad de timbal (p. ej., TP100).
tom1Rm1	Timbal 1 Aro 1	(2) TOM1	Golpeando la sección del aro 1 del pad de timbal (p. ej., TP100).
tom1Rm2	Timbal 1 Aro 2	(2) TOM1	Golpeando la sección del aro 2 del pad de timbal (p. ej., TP100).
:	:	:	:
tom4Hd	Parche de timbal 4	(5) TOM4	Golpeando la sección del parche del pad de timbal (p. ej., TP100).
tom4Rm1	Timbal 4 Aro 1	(5) TOM4	Golpeando la sección del aro 1 del pad de timbal (p. ej., TP100).
tom4Rm2	Timbal 4 Aro 2	(5) TOM4	Golpeando la sección del aro 2 del pad de timbal (p. ej., TP100).
rideBw	Arco del plato Ride	(6) RIDE	Golpeando la sección del arco del pad de plato.
rideEg	Borde del plato Ride	(6) RIDE	Golpeando la sección del borde del pad de plato.
rideCp	Campana del plato Ride	(6) RIDE	Golpeando la sección de campana del pad de plato.
crash1Bw	Arco del plato Crash 1	(7) CRASH1	Golpeando la sección del arco del pad de plato.
crash1Eg	Borde del plato Crash 1	(7) CRASH1	Golpeando la sección del borde del pad de plato.
crash1Cp	Campana del plato Crash 1	(7) CRASH1	Golpeando la sección de campana del pad de plato.
crash2Bw	Arco del plato Crash 2	(8) CRASH2	Golpeando la sección del arco del pad de plato.
crash2Eg	Borde del plato Crash 2	(8) CRASH2	Golpeando la sección del borde del pad de plato.
crash2Cp	Campana del plato Crash 2	(8) CRASH2	Golpeando la sección de campana del pad de plato.
hhBwOp	Charles abierto	(9) HI-HAT	Golpeando la sección de arco del pad de charles cuando el controlador del charles no lo ha cerrado.
hhEgOp	Borde abierto del charles	(9) HI-HAT	Golpeando la sección de borde del pad de charles cuando el controlador del charles no lo ha cerrado.
hhBwCl	Charles cerrado	(9) HI-HAT	Golpeando la sección de arco del pad de charles cuando el controlador del charles lo ha cerrado.
hhEgCl	Borde cerrado del charles	(9) HI-HAT	Golpeando la sección de borde del pad de charles cuando el controlador del charles lo ha cerrado.
hhFtCl	Pie de charles cerrado	(9) HI-HAT	Presionando y manteniendo presionado el controlador del charles con el pie.
hhSplsh	Pie de charles “chapoteo”	(9) HI-HAT	Presionando y soltando inmediatamente después el controlador del charles.
kick	Bombo	(10) KICK	Presionando el pad de bombo con el pie.
pad11	Pad 11	(11) PAD11	Golpeando el pad de caja o de timbal.
pad12Hd	Parche del pad 12	(12) PAD12	Golpeando la sección del parche del pad de timbal (p. ej., TP100).
pad12Rm1	Pad 12 Aro 1	(12) PAD12	Golpeando la sección del aro 1 del pad de timbal (p. ej., TP100).
pad12Rm2	Pad 12 Aro 2	(12) PAD12	Golpeando la sección del aro 2 del pad de timbal (p. ej., TP100).
:	:	:	:
pad15Hd	Parche del pad 15	(12) PAD15	Golpeando la sección del parche del pad de timbal (p. ej., TP100).
pad15Rm1	Pad 15 Aro 1	(12) PAD15	Golpeando la sección del aro 1 del pad de timbal (p. ej., TP100).
pad15Rm2	Pad 15 Aro 2	(12) PAD15	Golpeando la sección del aro 2 del pad de timbal (p. ej., TP100).

## Bloque generador de tonos (kits de batería y voces de batería)

El bloque generador de tonos es la sección de DTXTREME III que interpreta las voces de batería asignadas a la fuente de entrada de disparador que transmite la señal de disparo. La asignación de cada una de las voces de batería a cada una de las fuentes de entrada de disparador crea un kit de batería. DTXTREME III incluye un total de 50 kits de batería predeterminados. Puede crear y editar kits de batería a su gusto, y memorizar hasta 50 kits de batería de usuario en la memoria interna, o memorizar un máximo de 1584 kits de batería externos (16 bancos x 99 kits = 1584 kits) en un dispositivo de almacenamiento USB externo conectado al conector USB TO DEVICE.

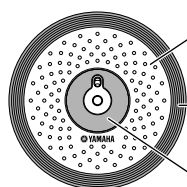
DTXTREME III es una fuente de sonido completa que cuenta con una serie de kits de batería predeterminados integrados.

Pero puede sacarle mayor partido al instrumento si comprende la estructura interna y la forma en qué puede crear sus propios kits de batería.

### ■ Las voces de batería se asignan a cada fuente de entrada de disparador.

Puede crear su propio kit de batería asignando la voz de batería que desee a cada una de las fuentes de entrada de disparador que envían desde el pad. Para obtener instrucciones, consulte la página 61.

#### Asignar una voz de batería a cada fuente de entrada de disparador



A: Asignar una voz de batería a la fuente de entrada de disparador A.

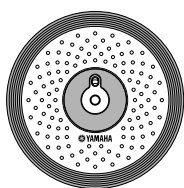
B: Asignar una voz de batería a la fuente de entrada de disparador B.

C: Asignar una voz de batería a la fuente de entrada de disparador C.

### ■ Asignación de un conjunto de voces práctico a cada toma de entrada de disparador

La asignación de voces de batería a cada una de las fuentes de entrada de disparador puede llegar a ser un trabajo pesado, largo y difícil. Esa es la razón por la que DTXTREME III incluye el parámetro de conjunto de voces. Con tan sólo seleccionar un valor del parámetro, puede asignar voces de batería a todas las fuentes de entrada de disparador correspondientes respectivamente a las tomas de entrada del disparador. Para obtener instrucciones, consulte la página 79.

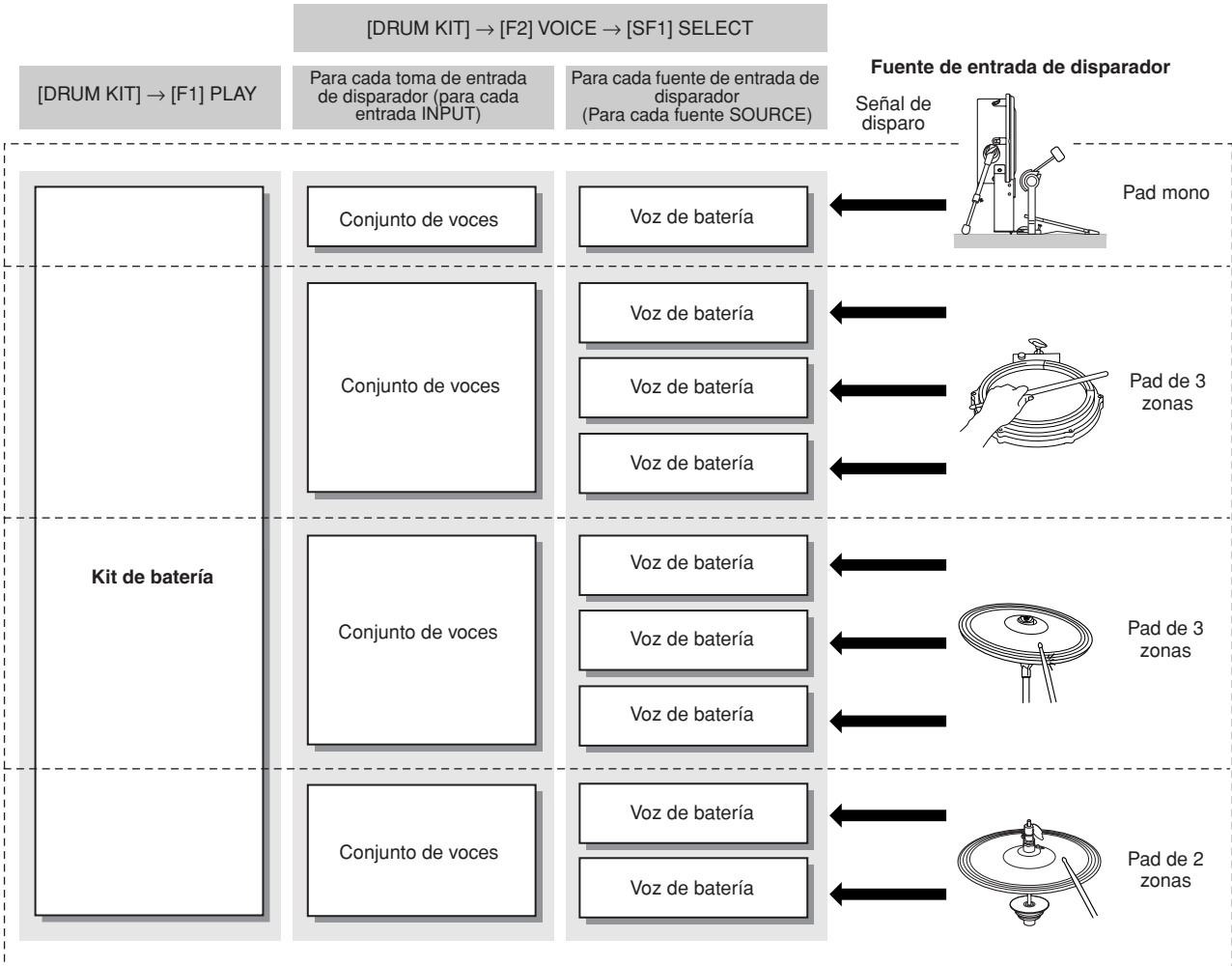
#### Asignación de un conjunto de voces a cada toma de entrada de disparador



Asignar una voz de batería a cada una de las tres fuentes de entrada de disparador mediante la asignación del conjunto de voces a la toma de entrada de disparador.

■ Kits de batería compuestos de conjuntos de voces (voces de batería)

Para muchos músicos y compositores, los kits de batería predeterminados incluyen todas las variaciones sonoras que necesitan. Sin embargo, si busca algo diferente o desea personalizar los kits, cambie el sonido estableciendo asignaciones de conjuntos de voces para cada una de las tomas de entrada de disparador y cree sus propios kits de batería. Si desea sacarle más partido, cambie el sonido y cree un kit de batería asignando voces de batería a cada una de las fuentes de entrada de disparador.

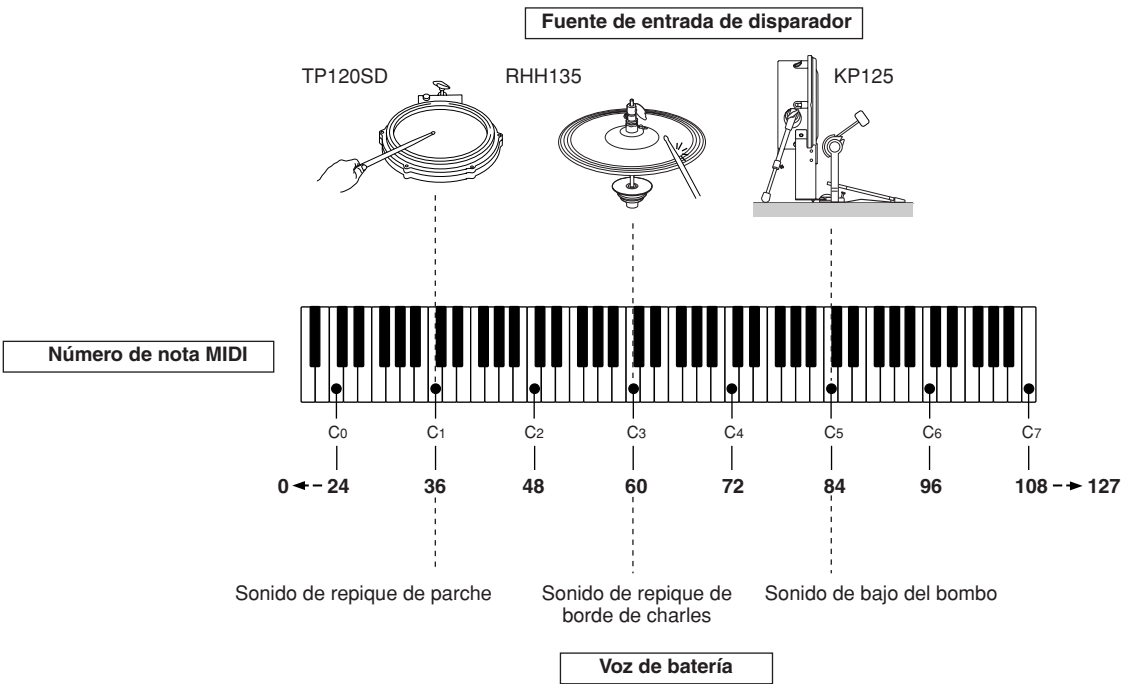




■ Voces de batería y números de notas MIDI

Es importante comprender que las voces de batería independientes se asignan a números de notas MIDI cuando se utiliza la función Stack/Alternate (apilar/intercambiar) (página 86). Aunque es posible que no tenga que prestar atención a los números de notas MIDI cuando utilice otras funciones, el uso de la función Stack/Alternate requiere que defina el número de nota MIDI de la voz de batería.

Para el kit de batería seleccionado en este momento, puede confirmar la voz de batería que se va a asignar al número de nota MIDI en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT], [F2] VOICE (voz), [SF1] SELECT (seleccionar) para ajustar SOURCE a MIDI y seleccionar a continuación el número de nota MIDI en la columna “NOTE NO” (número de nota). En esta pantalla, puede cambiar la voz de batería asignada al número de nota MIDI; eso quiere decir que puede cambiar la voz de batería asignada a la fuente de entrada de disparador (pad).



En los ejemplos anteriores, las fuentes de entrada de disparador y las voces de batería que se enumeran a continuación se asignan a los números de notas MIDI C1 (do1), C3 y C5 respectivamente.

Número de nota MIDI	Fuente de entrada de disparador	Voz de batería
C1 (do 1)	Sección de parche de TP120SD	Sonido de repique de parche de caja
C3 (do 3)	Sección de borde de RHH135	Sonido de repique de borde de charles
C5 (do 5)	KP125	Sonido de bombo bajo

## Sampling

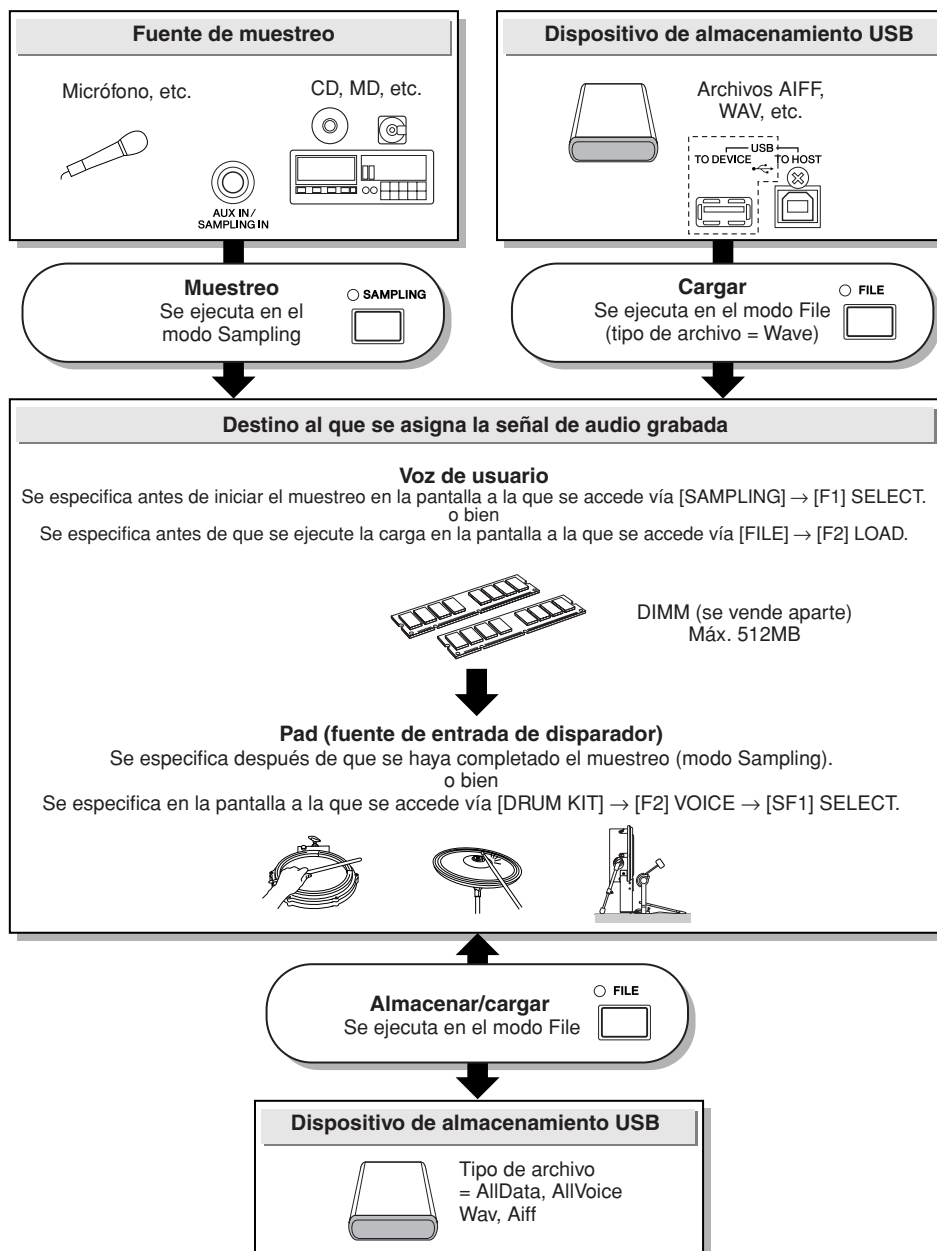
La función Sampling (muestreo) le permite grabar señales de audio, como voces y sonidos de reproducción de CD, a DTXTREME III e interpretar esos sonidos golpeando los pads de batería. La grabación de señales de audio a DTXTREME III se conoce como “sampling”. Además de grabar señales de audio directamente a DTXTREME III, también puede importar datos de audio (archivos con formato WAV o AIFF) con el modo File. Esto le permite utilizar en DTXTREME III datos de audio que haya grabado y editado en el ordenador. Cuando haya grabado o cargado el audio, tan sólo necesitará asignarlo a una voz de usuario que puede seleccionar en el modo Drum Kit (kit de batería).

### ⚠ ATENCIÓN

- Las voces de usuario creadas en el modo Sampling están ubicadas de forma temporal en los módulos DIMM que se instalan opcionalmente (páginas 76 y 147). Debido a que los datos ubicados en los módulos DIMM se pierden cuando se apaga el instrumento, es necesario que siempre almacene las voces de usuario creadas al grabar, editar y usar las tareas, en un dispositivo de almacenamiento USB. Para obtener más información sobre cómo almacenar, consulte las páginas 54 y 114.

### IMPORTANTE

Para poder usar las funciones de muestreo del instrumento, deberá instalar los módulos de memoria DIMM (se venden por separado) en el instrumento.



## ■ Modo Trigger (activación)

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

El modo Trigger es una función muy práctica para el muestreo ya que permite determinar cuándo se inicia la grabación (manual o automática), basándose en el nivel de audio.

### ● Iniciar la grabación de forma manual

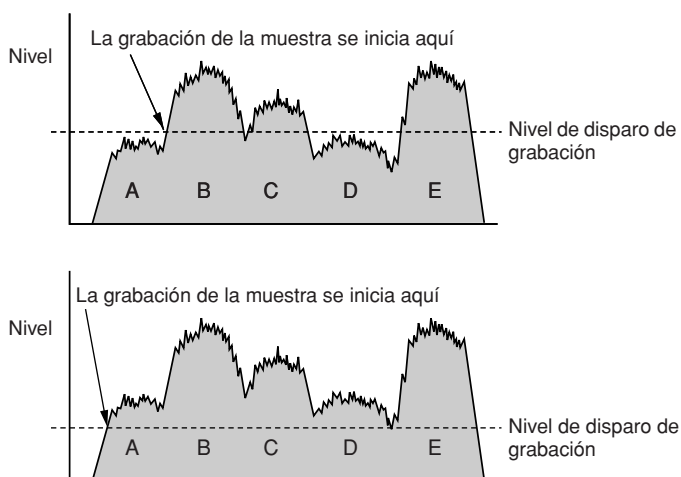
[SAMPLING] → [F6] REC → **Trigger Mode = manual**

Independientemente de nivel de la señal de entrada de audio, el muestreo se iniciará en cuanto pulse el botón [F6] START situado en la pantalla Sampling Standby (muestreo en espera).

### ● Iniciar la grabación cuando la señal de entrada supera el nivel de disparo.

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

Cuando se pulsa botón [F6] START en la pantalla Sampling Standby, el muestreo se inicia en cuanto se reciba una señal de audio suficientemente fuerte. El umbral para que se inicie la activación del audio se llama nivel de disparo (se explica en la ilustración siguiente).



Tal y como puede observar, cuando aumenta el nivel de disparo el audio de entrada para iniciar el muestreo deberá ser más alto. Sin embargo, si el nivel de disparo es demasiado bajo, el muestreo se podría iniciar de forma accidental con un simple ruido.

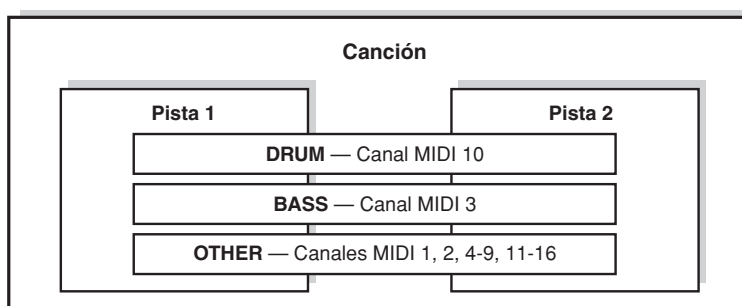
## Canción

Una canción consta de 2 pistas de secuencia (pista 1 y 2) y de datos de encabezado.

Cada pista de secuencia contiene datos de secuencia MIDI con 16 canales MIDI (canal 1 a 16). Las partes DRUM (batería), BASS (bajo) y OTHER (otros) corresponden respectivamente a los canales MIDI 10, 3 y los otros canales. Si lo desea, puede silenciar estas partes, independientemente de las pistas que estén activadas, pulsando los botones [SF1], [SF2] y [SF3].

Los datos de encabezado situados al principio de la canción contienen la información general de la canción, como el número de kit de batería, el tempo, la signatura de tiempo (BEAT), así como los datos de cambio de programa y volumen para cada canal MIDI. Estos tipos de datos se transmiten de forma automática al bloque generador de tonos cuando selecciona una canción.

Cuando se inicia la reproducción de una canción, los datos se transmiten al bloque generador de tonos para los sonidos que se van a reproducir.



### NOTA

- Todas las canciones predeterminadas se graban en la pista 1.

### NOTA

- Aunque el botón [SF1] DRUM esté desactivado, sólo se puede silenciar la pista 1 de la parte de batería.

La reproducción de cada canción se inicia golpeando el pad especificado o presionando el botón [▶/■] (Iniciar/Detener).

La función que permite iniciar o detener la reproducción de una canción golpeando el pad especificado, se llama “Pad Song” (canción de pad) (página 93). Cada kit de batería puede funcionar con un máximo de cuatro fuentes de entrada de disparador a cada una de las que se asigna una canción de pad. Algunos kits de batería predeterminados incluyen ajustes especiales de canciones de pad.

Como DTXXTREME III puede reproducir una canción principal (normalmente se inicia con el botón [▶/■]) y hasta cuatro canciones de pad al mismo tiempo, eso le permite interpretar frases breves, como un riff de guitarra o un golpe armónico de metal golpeando los pads mientras toca el kit de batería con la canción principal de acompañamiento.

Puede realizar los ajustes de Pad Song para cada kit de batería en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG (canción de pad).

## Efectos

Este bloque aplica efectos a la salida del bloque generador de tonos procesando y mejorando el sonido mediante tecnología avanzada DSP (procesamiento de señales digitales). Los efectos se aplican en las etapas finales de la edición, lo que le permite cambiar el sonido según lo crea conveniente.

### ■ Estructura de los efectos

Los efectos de DTXTREME III están distribuidos en los bloques siguientes.

#### NOTA

- Para obtener información sobre los tipos de efectos y parámetros relacionados con los mismos, consulte las páginas 70 y 72 respectivamente. Para ver una lista completa de los tipos de efectos disponibles para cada bloque de efectos, consulte la lista de los tipos de efectos que viene en el folleto específico de la lista de datos.

#### ● Reverberación

Los efectos de reverberación añaden una atmósfera cálida al sonido, simulando las reflexiones complejas de espacios de interpretación reales, como una sala de conciertos o un club pequeño. El tipo de efecto del bloque Reverb (reverberación) se puede seleccionar para cada kit de batería en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT o [SF3] REVERB. El efecto de este bloque se aplica al sonido general de DTXTREME III.

#### ● Chorus (coro)

Los efectos de coro utilizan diversos tipos de modulación, incluyendo el flanger y el phaser, para mejorar el sonido de diversas maneras. El tipo de efecto del bloque Chorus se puede seleccionar para cada kit de batería en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT o [SF4] CHORUS. El efecto de este bloque se aplica a todo el sonido de DTXTREME III.

#### ● Variation (variación)

El efecto de este bloque se aplica únicamente al sonido del kit de batería actual. El tipo de efecto del bloque Variation se puede seleccionar para cada kit de batería en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F4] EFFECT → [SF1] CONNECT o [SF2] VAR.

#### ● Inserción A e inserción B

Los efectos de estos dos bloques se aplican únicamente a las señales de audio originadas en el dispositivo de audio externo o en el micrófono. El tipo de efecto para la inserción A y la inserción B se puede seleccionar en la pantalla a la que se accede vía [UTILITY] (utilidad) → [F4] AUX IN → [SF3] INS A y [SF4] INS B respectivamente.

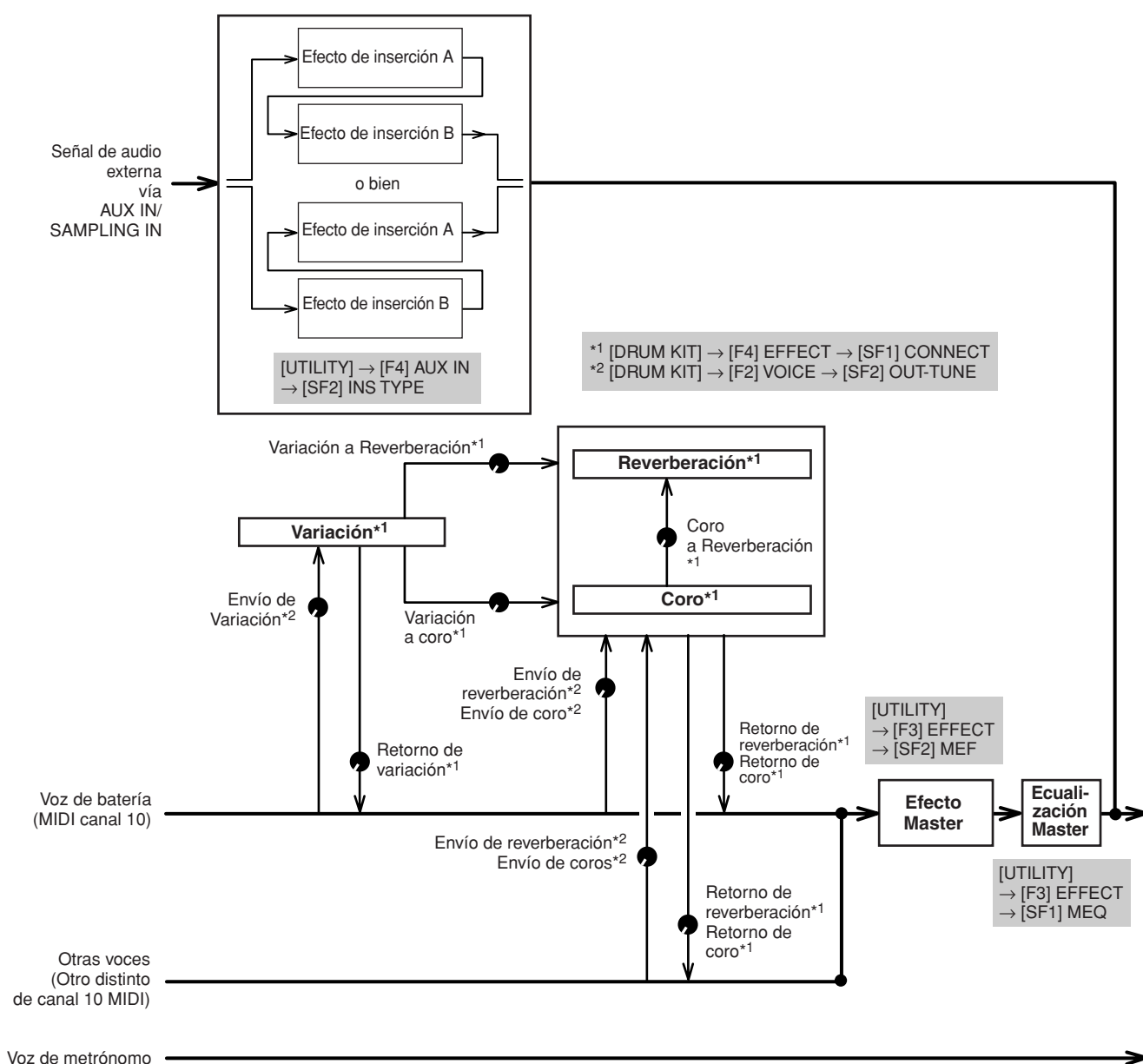
#### ● Efecto Master (principal)

Este bloque aplica efectos a la señal de salida estéreo final de todo el sonido. El tipo de efecto Master (principal) se puede seleccionar en la pantalla [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF (efecto Master).

#### ● Ecualización Master

La ecualización principal se aplica al sonido general final (post-efecto) del instrumento. El efecto Master EQ se puede seleccionar en la pantalla [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF1] MEQ.

## ■ Conexión de efectos



## Tipos de efectos y categorías de efectos

DTXTREME III incluye una amplia y variada gama de tipos de efectos por lo que puede resultar incómodo encontrar el tipo de efecto deseado entre la gran cantidad de efectos disponibles.

Esa es la razón por la que los tipos de efectos se dividen en prácticas categorías de efectos.

En esta sección se explican las categorías de efectos y sus tipos. La lista de los tipos de efectos descrita a continuación para cada categoría contiene las columnas: REV (reverberación), CHO (coro), VAR (variación), INS (inserción) y MEF (efecto principal). Las marcas que aparecen en las columnas significan que el tipo de efecto está disponible en el bloque. Estos tipos de efectos (con las marcas indicadas en cada lista) se pueden seleccionar desde los controles del panel.

### COMPRESSOR & EQ

El efecto de compresión se utiliza normalmente para limitar y comprimir las características dinámicas, volumen bajo o alto, de una señal de audio. Para señales que presenten un amplio espectro dinámico, como partes de voces y guitarra, “comprime” el intervalo dinámico, de forma que las partes suaves suenen más altas y las altas más suaves. Cuando se utiliza con ganancia para aumentar el nivel general,

aumenta el volumen creando además un sonido más compacto y potente. La compresión se puede utilizar para incrementar el sostenido en guitarras eléctricas, suavizar el volumen de las partes vocales o realzar un kit de percusión o patrón de ritmo en la mezcla.

Tipo de efecto	VAR	INS	MEF	Descripción
COMPRESSOR	✓	✓	✓	Compresión con sonido de época.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	✓	–	Compresor de tipo convencional.
MULTI BAND COMP	✓	✓	✓	Compresor de tres bandas.
EQ	✓	✓	–	Ecualización paramétrica de 5 bandas tipo época.
HARMONIC ENHANCER	✓	✓	–	Añade nuevos armónicos a la señal de entrada para que el sonido destaque.

### LO-FI

Este efecto degrada a propósito la calidad de audio de la señal de entrada mediante varios métodos como reducir la frecuencia de muestreo.

Tipo de efecto	VAR	INS	MEF	Descripción
LO-FI	✓	✓	✓	Degrada la calidad de audio de la señal de entrada para obtener un sonido de baja fidelidad.
NOISY	✓	✓	–	Agrega ruido al sonido actual.
DIGITAL TURNTABLE	✓	✓	–	Simula el ruido, el efecto de rayado y los saltos de un disco vinilo.

### FLANGER y PHASER

El efecto Flanger (rebordeado envolvente) crea un sonido metálico y arremolinado. El efecto Phaser (corrector de fase) realiza modulaciones cíclicas para agregar movimiento y vigor al sonido.

Tipo de efecto	VAR	INS	CHO	Descripción
FLANGER	✓	✓	✓	Flanger con sonido de época.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	✓	Tipo convencional de flanger.
TEMPO FLANGER	✓	✓	✓	Flanger con sincronización de tempo.
DYNAMIC FLANGER	✓	✓	–	Flanger controlado dinámicamente.
PHASER MONO	✓	✓	✓	Flanger mono con sonido de época.
PHASER STEREO	✓	✓	✓	Flanger estéreo con sonido de época.
TEMPO PHASER	✓	✓	✓	Phaser con sincronización de tempo.
DYNAMIC PHASER	✓	✓	–	Controlador de fase gestionado dinámicamente.

### DISTORTION

Este tipo de efecto se utiliza sobre todo para la guitarra, añadiendo distorsión con picos al sonido.

Tipo de efecto	VAR	INS	Descripción
AMP SIMULATOR 1	✓	✓	Simulación de amplificador de guitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	✓	Simulación de amplificador de guitarra.
COMP DISTORTION	✓	✓	Puesto que en la primera etapa se incluye la compresión, se puede producir una distorsión normal independientemente de los cambios en el nivel de entrada.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Los efectos de compresión, distorsión y retardo se conectan en serie.

### WAH

Este efecto modula cíclicamente el brillo del tono (frecuencia de corte de un filtro). Auto Wah modula el tono a través de LFO, Touch Wah modula el tono a través del volumen (velocidad de activación de notas) y Pedal Wah modula el tono con el control del pedal.

Tipo de efecto	VAR	INS	Descripción
AUTO WAH	✓	✓	Modula el tono a través del LFO.
TOUCH WAH	✓	✓	Modula el tono a través del volumen (velocidad de activación de notas).



## ■ REVERB

Hace referencia a la energía del sonido que permanece en una habitación o espacio cerrado después de que cese el sonido original. Es similar al eco, aunque diferente. La reverberación es el sonido indirecto y difuso de las reflexiones en las paredes y el techo, que acompaña al sonido directo. Las características de este sonido indirecto dependen del tamaño de la sala o el espacio, de los materiales y de los muebles de la sala.

Los efectos de reverberación utilizan el procesamiento de señales digitales para simular estas características.

Tipo de efecto	VAR	INS	REV	CHO	Descripción
REV-X HALL	–	–	✓	–	Reverberación que simula la acústica de una sala de conciertos mediante la tecnología REV-X.
R3 HALL	–	–	✓	–	Reverberación que simula la acústica de una sala de conciertos mediante un algoritmo derivado de Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	–	Reverberación que simula la acústica de una sala de conciertos derivado del modelo SPX1000 de Yamaha.
REV-X ROOM	–	–	✓	–	Reverberación que simula la acústica de una sala mediante la tecnología REV-X.
R3 ROOM	–	–	✓	–	Reverberación que simula la acústica de una sala mediante un algoritmo derivado del modelo ProR3 de Yamaha.
SPX ROOM	✓	✓	✓	–	Reverberación que simula la acústica de una sala derivada del modelo SPX1000 de Yamaha.
R3 PLATE	–	–	✓	–	Reverberación que simula una plancha de metal mediante un algoritmo derivado del modelo ProR3 de Yamaha.
SPX STAGE	✓	✓	✓	–	Reverberación creada para mejorar los instrumentos solistas, derivada del modelo SPX1000 de Yamaha.
SPACE SIMULATOR	–	–	✓	–	Reverberación que permite definir el tamaño del espacio especificando el ancho, el alto y la profundidad.
EARLY REFLECTION	✓	✓	–	✓	Este efecto aísla únicamente los componentes de primera reflexión de la reverberación.

## ■ CHORUS

En función del tipo de coro y sus parámetros, una voz puede sonar “más”, como si se tocaran varios instrumentos idénticos al unísono, o puede sonar con mayor calidez y profundidad.

Tipo de efecto	VAR	INS	CHO	Descripción
G CHORUS	✓	✓	✓	Efecto de coro que produce una modulación más rica y compleja que el chorus tradicional.
2 MODULATOR	✓	✓	✓	Efecto de coro que se compone de la modulación del tono y de la modulación de la amplitud.
SPX CHORUS	✓	✓	✓	Efecto que utiliza un LFO de tres fases para añadir mayor modulación y amplitud espacial al sonido.
SYMPHONIC	✓	✓	✓	Versión con varios escenarios de la modulación SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	✓	Efecto de coro sin modulación, que se crea agregando un sonido con un tono ligeramente cambiado.

## ■ TREMOLO & ROTARY

El efecto de trémolo modula cíclicamente el volumen.

El efecto de altavoz rotativo simula el efecto de vibrato característico de un altavoz rotativo.

Tipo de efecto	VAR	INS	Descripción
AUTO PAN	✓	✓	Efecto que mueve cíclicamente el sonido a izquierda y derecha, y al frente o atrás.
TREMOLO	✓	✓	El efecto de trémolo modula cíclicamente el volumen.
ROTARY SPEAKER	✓	✓	Simulación de un altavoz giratorio.

## ■ DELAY

Un efecto (o dispositivo) que retarda la señal de audio para obtener efectos de ambiente o rítmicos.

Tipo de efecto	CHO	VAR	INS	MEF	Descripción
CROSS DELAY	✓	✓	✓	–	La realimentación de los dos sonidos retardados se cruza.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	✓	–	El retardo cruzado se sincroniza con el tempo.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	✓	–	El retardo monoaural se sincroniza con el tempo.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	✓	–	El retardo monoaural se sincroniza con el tempo.
CONTROL DELAY	–	✓	✓	–	Retardo con tiempo de retardo controlable en tiempo real.
DELAY LR	✓	✓	✓	–	Produce dos sonidos retardados: L (izquierda) y R (derecha).
DELAY LCR	✓	✓	✓	–	Produce tres sonidos retardados: L (izquierda), R (derecha) y C (centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	✓	Produce dos sonidos retardados en estéreo: L (izquierda) y R (derecha).

## TECH

Este efecto cambia las características tonales de forma radical mediante un filtro y una modulación.

Tipo de efecto	VAR	INS	MEF	Descripción
RING MODULATOR	✓	✓	✓	Efecto que modifica el tono aplicando modulación de amplitud a la frecuencia de la entrada.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	✓	–	Modulador de anillo controlado dinámicamente.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	✓	Filtro controlado dinámicamente.
AUTO SYNTH	✓	✓	–	Procesa la señal de entrada en un sonido similar al del sintetizador.
ISOLATOR	✓	✓	✓	Controla el nivel de una banda de frecuencia especificada de la señal de entrada.
SLICE	✓	✓	✓	Corta el sonido de la parte vocal en segmentos independientes para obtener efectos rítmicos especiales.
TECH MODULATION	✓	✓	–	Añade una sensación única de modulación similar a la modulación de anillo.

## MISC

Esta categoría incluye los demás tipos de efectos.

Tipo de efecto	VAR	INS	Descripción
TALKING MODULATOR	✓	✓	Añade un sonido de vocal a la señal de entrada.
PITCH CHANGE	✓	✓	Cambia el tono de la señal de entrada.

## REV-X

REV-X es un algoritmo de reverberación desarrollado por Yamaha. Ofrece una calidad de sonido de alta densidad con ricos matices de reverberación, atenuación, difusión y profundidad que se combinan para mejorar el sonido original. DTXTREME III ofrece dos tipos de efectos REV-X: REV-X Hall y REV-X Room.

## Parámetros de efectos

Cada uno de los tipos de efectos tiene parámetros que determinan cómo se aplica el efecto al sonido. Definiendo estos parámetros se pueden obtener diversos sonidos a partir de un único tipo de efecto. Para obtener información acerca de los parámetros de efectos, vea a continuación.

### Ajustes predefinidos de los parámetros de efectos

Los ajustes predefinidos de los parámetros de cada tipo de efecto se proporcionan como plantillas y se pueden seleccionar en la pantalla de selección Effect Type (tipo de efecto). Para obtener un sonido con el efecto deseado, intente seleccionar primero uno de los ajustes predefinidos próximo al sonido que haya imaginado y, a continuación, cambie los parámetros según crea conveniente.

### Parámetros de efectos

#### NOTA

- Algunos de los parámetros siguientes pueden aparecer en tipos de efectos distintos con el mismo nombre, pero en realidad tienen funciones diferentes según el tipo de efecto concreto. Para estos parámetros se proporcionan dos o tres explicaciones diferentes.

Nombre del parámetro	Descripciones
AEGPhs	Compensa la fase de AEG.
AMDepth	Determina la profundidad de la modulación de la amplitud.
AMInvR	Determina la fase de la modulación de amplitud para el canal R (derecho).
AmpType	Selecciona el tipo de amplificador que se va a simular.
AMSpeed	Determina la velocidad de modulación de la amplitud.
AMWave	Determina la onda de la modulación de la amplitud.
Analog	Agrega las características de un rebordeado analógico al sonido.
AtkOfst	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se golpea un pad (o se toca una tecla) y el inicio del efecto de wah.
AtkTime	Determina el tiempo de ataque del seguidor del envolvente.
Attack	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se golpea un pad (o se toca una tecla) y el inicio del efecto de compresión.
BitAsgn	Determina el grado en que la longitud de palabra se aplica al sonido y afecta a la resolución del sonido.
Bottom*1	Determina el valor mínimo del filtro wah.
ClickDensity	Determina la frecuencia con la que suena la claqueta.
ClickLvl	Determina el nivel del sonido del metrónomo.
Color*2	Determina la modulación fija de la fase.
CommonRel	Es un parámetro de compresión multibanda y determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se suelta una nota y el final del efecto.
Compres	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto de compresor.
CtrType	Es uno de los parámetros de "Control Delay" (retardo de control). Cuando se define como "Normal", el efecto de retardo siempre se aplica al sonido. Cuando se define como "Scratch", el efecto de retardo no se aplica si los valores de Delay Time (tiempo de retardo) y Delay Time Offset (compensación de tiempo de retardo) están establecidos ambos en "0".
Decay	Controla el modo en que cae el sonido de reverberación.

Nombre del parámetro	Descripciones
Delay	[Para TEMPO DELAY MONO, TEMPO DELAY STEREO] Determina el retardo del sonido en el valor de nota. Esto permite establecer retardos de ritmo que coincidan con la sincronización de la música. [Para efectos TEC, CONTROL DELAY] Determina el tiempo de retardo.
DelayC	Determina el tiempo de retardo para el canal del centro.
DelayL	Determina el tiempo de retardo para el canal L.
DelayL>R	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que se introduce el sonido desde el canal L (izquierdo) y el instante en que se emite al canal R (derecho).
DelayOfstR	Determina el tiempo de retardo para el canal R como compensación.
DelayR	Determina el tiempo de retardo para el canal R.
DelayR>L	Determina el tiempo transcurrido entre el momento en que se introduce el sonido desde el canal R y el instante en que se emite al canal L.
Density	[Para efectos REVERB, excepto el efecto EARLY REFLECTION] Determina la densidad de las reverberaciones. [Para EARLY REFLECTION] Determina la densidad de las reflexiones.
Depth	[Para FLANGER] Determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. [Para PHASER MONO, PHASER STEREO] Determina la amplitud de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación de la fase. [Para SPACE SIMULATOR] Determina la profundidad del espacio simulado.
Detune	Determina el grado de tono que se va a desafinar.
Device	Selecciona el dispositivo para cambiar el modo en que se distorsiona el sonido.
Diffuse	[Para TEMPO PHASER, EARLY REFLECTION] Determina la difusión del efecto seleccionado. [Para efectos REVERB, excepto el efecto EARLY REFLECTION] Determina la difusión de la reverberación.
Directn	Determina la dirección de la modulación controlada por el seguidor del envolvente.
Div.Lvl	Determina el nivel mínimo de las porciones extraídas mediante el efecto de troceado.
DivFreqH	Determina la frecuencia alta para dividir todo el sonido en tres bandas.
DivFreqL	Determina la frecuencia baja para dividir todo el sonido en tres bandas.
DivideType	Determina cómo se trocea el sonido (la onda) con la duración de la nota. Esto permite establecer efectos de ritmo que coincidan con la sincronización de la música.
DlyLvl	Determina el nivel del sonido retardado.
DlyLvlC	Determina el nivel del sonido retardado para el canal central.
DlyMix	Determina el nivel de mezcla del sonido retardado.
DlyOfst	Determina el valor de compensación de la modulación del retardo.
DlyTrnsit	Determina la velocidad (rapidez) con la que cambia el tiempo de retardo del valor actual al nuevo valor especificado.
Drive	[Para HARMONIC ENHANCER, TALKING MODULATOR] Determina en que medida se aplica el modulador de habla o de mejora. [Para NOISY, SLICE] Determina el grado y carácter del efecto de distorsión.
DriveHorn	Determina la profundidad de la modulación generada con la rotación del cuerno.
DriveRotor	Determina la profundidad de la modulación generada con la rotación del rotor.
Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto.
DryLPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido sin efecto.

Nombre del parámetro	Descripciones
DryLvl	Determina el nivel del sonido sin efecto (sonido sin procesar).
DryMixLvl	Determina el nivel del sonido sin efecto (sonido sin procesar).
DrySndNoise	Determina el nivel de la señal sin efecto enviada al efecto de ruido.
DyLvlOfs	Determina el valor de compensación añadido a la salida del seguidor del envolvente.
DyThreshLvl	Determina el nivel mínimo en el que se inicia el seguidor del envolvente.
Edge	Define la curva que determina cómo se distorsiona el sonido.
Emphasi	Determina el cambio de las características en frecuencias altas.
EQ1Freq	Determina la frecuencia de corte de EQ1 (shelving bajo).
EQ1Gain	Determina el nivel de ganancia de EQ1 (shelving bajo).
EQ2Freq	Determina la frecuencia central de EQ2.
EQ2Gain	Determina el nivel de ganancia de EQ2.
EQ2Q	Determina Q de EQ2.
EQ3Freq	Determina la frecuencia central de EQ3.
EQ3Gain	Determina el nivel de ganancia de EQ3.
EQ3Q	Determina Q de EQ3.
EQ4Freq	Determina la frecuencia central de EQ4.
EQ4Gain	Determina el nivel de ganancia de EQ4.
EQ4Q	Determina Q de EQ4.
EQ5Freq	Determina la frecuencia de corte de EQ5 (shelving alto).
EQ5Gain	Determina el nivel de ganancia de EQ5 (shelving alto).
EQFreq	Determina la frecuencia central de cada banda del ecualizador.
EQGain	Determina la ganancia de nivel de la frecuencia central del ecualizador para cada banda.
EQWidth	Determina el ancho de la banda del ecualizador.
ER/Rev	Determina el balance de nivel de la primera reflexión y del sonido de reverberación.
F/RDpth	Este parámetro de "Auto Pan" (efecto panorámico automático), disponible cuando se define PAN Direction (dirección de efecto panorámico) como "L turn" o como "R turn", determina la profundidad del efecto panorámico F/R (frontal/posterior).
FBHiDmp	Determina cómo caen las frecuencias altas del sonido con realimentación.
FBHiDmR	Determina la cantidad de caída de las frecuencias altas para el canal R como compensación.
FBLevel	[Para efectos CHORUS, efectos DELAY, efectos TECH, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER, DYNAMIC FLANGER, COMP DISTORTION DELAY] Determina la salida del nivel de realimentación del retardo y de devolución a la entrada. [Para TEMPO PHASER, DYNAMIC PHASER] Determina la salida del nivel de realimentación del retardo y de devolución a la entrada. [Para efectos REVERB] Determina el nivel de realimentación del retardo inicial.
FBLvl1	Determina el nivel de realimentación del sonido retardado en la serie primera.
FBLvl2	Determina el nivel de realimentación del sonido retardado en la serie segunda.
FBLvlR	Determina el nivel de realimentación para el canal R como compensación.
FBTime	Determina el tiempo de retardo de la realimentación.
FBTime1	Determina el tiempo de retardo de la realimentación 1.
FBTime2	Determina el tiempo de retardo de la realimentación 2.
FBTimeL	Determina el tiempo de retardo de la realimentación para el canal derecho.
FBTimeR	Determina el tiempo de retardo de la realimentación para el canal izquierdo.

Nombre del parámetro	Descripciones
Feedback	Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos y que se devuelve a su propia entrada.
Fine1	Determina el ajuste de tono preciso para la serie primera.
Fine2	Determina el ajuste de tono preciso para la serie segunda.
FltType	[Para LO-FI] Determina el tipo de características tonales. [Para DYNAMIC FILTER] Determina el tipo de filtro.
GateTime	Determina el tiempo de entrada de la parte troceada.
H.Freq	Determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que se reduce o aumenta.
H.Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda alta del ecualizador.
Height	Determina el alto del espacio simulado.
HiAtk	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se toca una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias altas.
HiGain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias altas.
HiLvl	Determina el nivel de las frecuencias altas.
HiMute	Cambia el estado de silencio de las frecuencias altas.
HiRat	[Para MULTI BAND COMP] Determina la proporción del compresor para las frecuencias altas.
HiRat	[Para efectos REVERB] Ajusta la resonancia de las frecuencias altas.
HiTh	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias altas.
HornF	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "fast" (rápido).
HornS	Determina la velocidad del cuerno cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "slow" (lento).
HPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto.
InitDly	Determina el tiempo que transcurre entre el sonido directo original y las reflexiones iniciales.
InitDly1	Determina el tiempo de retardo para la serie primera.
InitDly2	Determina el tiempo de retardo para la serie segunda.
InitDlyL	Determina el tiempo de retardo para el canal izquierdo.
InitDlyR	Determina el tiempo de retardo para el canal derecho.
InpLvl	Determina el nivel de entrada.
InpMode	Selecciona la configuración mono o estéreo del sonido de entrada.
InpSelect	Selecciona una entrada.
L.Freq	Determina la frecuencia central de la banda baja del ecualizador que se reduce o aumenta.
L.Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda baja del ecualizador.
L/RDiffuse	Determina la difusión del sonido.
L/RDpth	Determina la profundidad del efecto panorámico L/R.
Lag	Determina el tiempo de retraso aplicado adicionalmente al sonido retardado y se especifica mediante la duración de las notas. Esto permite establecer efectos de ritmo que coincidan con la sincronización de la música.
LFODpth	[Para efectos CHORUS, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Determina la profundidad de la modulación. [Para TEMPO PHASER] Determina la profundidad de la modulación de la fase.
LFOPhDiff	Determina la diferencia de fase L/R de la onda modulada.
LFOPhRst	Determina cómo se restablece la fase inicial de LFO.

Nombre del parámetro	Descripciones
LFOSpeed	[Para efectos CHORUS, TREMOLO, RING MODULATOR, CLASSIC FLANGER, TEMPO FLANGER] Determina la frecuencia de la modulación. [Para TEMPO PHASER] Determina la velocidad de modulación mediante la duración de la nota. Esto permite establecer efectos de ritmo que coincidan con la sincronización de la música. [Para AUTO PAN] Determina la frecuencia del efecto Auto Pan.
LFOWave	[Para CLASSIC FLANGER, RING MODULATOR] Selecciona el tipo de onda para la modulación. [Para AUTO WAH] Selecciona el tipo de onda, sinusoidal o cuadrada. [Para AUTO PAN] Determina la curva de panoramización.
Livenss	Determina las características de caída de la primera reflexión.
LowAtk	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias bajas.
LowGain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias bajas.
LowLvl	Determina el nivel de salida de las frecuencias bajas.
LowMute	Determina si la banda de frecuencias bajas está desactivada o activada.
LowRat	[Para MULTI BAND COMP] Determina la proporción del compresor para las frecuencias bajas.
LowRat	[Para efectos REVERB] Determina la proporción de frecuencias bajas.
LowTh	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias bajas.
LPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo.
LPFReso	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.
M.Freq	Determina la frecuencia central de la banda media del ecualizador que se reduce o aumenta.
M.Gain	Determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda media del ecualizador.
M.Width	Determina el ancho de la banda intermedia del ecualizador.
Manual	[Para FLANGER] Determina el valor de compensación de la modulación del retardo. [Para PHASER MONO, PHASER STEREO] Determina el valor de compensación de la modulación de fase.
MicAnagl	Determina el ángulo L/R del micrófono.
MidAtk	Determina el tiempo transcurrido desde el momento en que se pulsa una nota y el instante en que el compresor se aplica a las frecuencias intermedias.
MidGain	Determina la ganancia de salida de las frecuencias intermedias.
MidLvl	Determina el nivel de salida de las frecuencias intermedias.
MidMute	Cambia el estado de silencio de las frecuencias intermedias.
MidRat	Determina la proporción del compresor para las frecuencias intermedias.
MidTh	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto a las frecuencias intermedias.
Mix	Determina el volumen del sonido del efecto.
MixLvl	Determina el nivel del sonido del efecto mezclado con el sonido sin efectos.
ModDpth	Determina la profundidad de la modulación.
ModDptR	Determina la profundidad de la modulación para el canal derecho como compensación.
Mode	Determina el tipo de phaser o, más específicamente, el factor para crear el efecto phaser.
ModFB	Determina el nivel de realimentación para la modulación.



Nombre del parámetro	Descripciones
ModGain	Determina la ganancia de la modulación.
ModLPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al sonido modulado.
ModLPFReso	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido modulado.
ModMix	Determina el balance de mezcla del elemento modulado.
ModPh	Determina la diferencia de fase L/R de la onda modulada.
ModSpd	Determina la velocidad de modulación.
ModWave	Selecciona el tipo de onda para la modulación.
MoveSpeed	Determina cuánto tarda en pasar el sonido del estado actual al especificado con el parámetro Vowel.
NoiseQ	Determina la resonancia del filtro de paso bajo aplicado al ruido.
NoisLPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo aplicado al ruido.
NoisLvl	Determina el nivel de ruido.
NoisModDpt	Determina la profundidad de la modulación del ruido.
NoisModSpd	Determina la velocidad de la modulación del ruido.
NoisTon	Determina las características del ruido.
On/Off	Activa o desactiva el aislador.
OSCFrqCors	Determina la frecuencia para la modulación de la onda de entrada.
OSCFrqFine	Determina con precisión la frecuencia para la modulación de la onda de entrada.
OutGain	Determina el nivel de ganancia.
OutLvl	Determina el nivel de salida.
OutLvl1	Determina el nivel de salida para la serie primera.
OutLvl2	Determina el nivel de salida para la serie segunda.
Output	Determina el nivel de salida.
OverDr	Determina el grado y carácter del efecto de distorsión.
Pan1	Determina la posición del efecto panorámico para la serie primera.
Pan2	Determina la posición del efecto panorámico para la serie segunda.
PanAEGLvl	Este parámetro del efecto de troceado determina el nivel mínimo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
PanAEGType	Este parámetro del efecto de troceado determina el tipo del AEG aplicado al sonido con efecto panorámico.
PanDirectn	Determina el tipo del efecto Auto Pan.
PanDpth	Determina la profundidad del efecto panorámico.
PanType	Determina el tipo de panorámica.
PhShiftOfst	Determina el valor de compensación de la modulación de fase.
Pitch1	Determina el ajuste de tono en semitonos para la serie primera.
Pitch2	Determina el ajuste de tono en semitonos para la serie segunda.
PMDepth	Determina la profundidad de la modulación del tono.
Pre-LPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo antes de la modulación.
PreLPFReso	Determina la resonancia del filtro de paso bajo para el sonido de entrada.
PreModHPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto antes de la modulación.
Presenc	Este parámetro del efecto de amplificador de guitarra controla las frecuencias altas.
Ratio	Determina la proporción del compresor.
RelCurv	Determina la curva de liberación del seguidor del envolvente.
Release	Determina el tiempo que transcurre entre el momento en que se libera o finaliza un sonido y el fin del efecto de compresor.
RelTime	Determina el tiempo de liberación del seguidor del envolvente.
Reso	Determina la resonancia del filtro.

Nombre del parámetro	Descripciones
ResoOfst	Determina la resonancia como compensación.
RevDly	Determina el tiempo de retardo desde las reflexiones iniciales hasta las reverberaciones.
RevTime	Determina el tiempo de reverberación.
RoomSize	Determina la capacidad de la sala.
Rotor/Horn	Determina el balance del volumen del cuerno y del rotor.
RotorF	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "fast" (rápido).
RotorS	Determina la velocidad del rotor cuando el selector de velocidad lenta o rápida se establece en "slow" (lento).
Sens	[Para efectos FLANGER&PHASER y efectos TECH] Determina la sensibilidad de la modulación que se aplica al cambio de entrada. [Para TOUCH WAH] Determina la sensibilidad del cambio del filtro wah que se aplica al cambio de entrada.
S-FTmHorn	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad actual de rotación del cuerno (lenta o rápida) a otra velocidad (rápida o lenta) cuando se cambia la velocidad de rotación.
S-FTmRotor	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad actual de rotación del rotor (lenta o rápida) a otra velocidad (rápida o lenta) cuando se cambia la velocidad de rotación.
SmplFrqCtr	Controla la frecuencia de muestreo.
SpcType	Selecciona el tipo de simulación de espacio.
Speaker	Selecciona el tipo de simulación de los altavoces.
Speed	[Para FLANGER] Determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación del retardo. [Para PHASER MONO, PHASER STEREO] Determina la frecuencia de la onda LFO que controla el cambio cíclico de la modulación de la fase. [Para AUTO WAH] Determina la velocidad del LFO.
SpeedCtrl	Cambia la velocidad de rotación.
Spread	Determina la difusión del sonido.
Stage	Determina el número de pasos del controlador de fase.
Thresh	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto.
Top <sup>*3</sup>	Determina el valor máximo del filtro wah.
Type	[Para FLANGER] Determina el tipo de flanger. [Para efectos WAH] Determina el tipo de Wah. [Para EARLY REFLECTION] Determina el tipo de sonido de reflexión.
Vowel	Selecciona un tipo de vocal.
WallVary	Determina el estado de la pared del espacio simulado. Cuanto mayor es el ajuste, más difusas son las reflexiones.
Width	Determina el ancho del espacio simulado.
WordLen	Determina la resolución del sonido o el nivel de "aspereza" del mismo.

\*1 El parámetro Bottom sólo está disponible cuando el valor es menor que el del parámetro Top.

\*2 Es posible que el parámetro Color no produzca el efecto desea en su totalidad según los valores establecidos para los parámetros Mode y Stage.

\*3 El parámetro Top sólo está disponible cuando el valor es mayor que el del parámetro Bottom.

## Memoria interna y gestión de archivos

A medida que use DTXTREME III, creará una gran variedad de datos distintos como, por ejemplo, kits de baterías, voces de batería, canciones y programas de cadena. En este apartado se describe cómo mantener los diversos tipos de datos y usar los dispositivos y soportes de memoria para memorizarlos.

### Datos que se pierden y se conservan al apagar el instrumento

La siguiente tabla enumera los tipos de datos que puede crear en las ubicaciones del instrumento y de la memoria interna. Los datos se memorizarán de forma permanente o temporal. Tenga en cuenta que determinados tipos de datos se pierden cuando apaga el instrumento y, por lo tanto, es necesario que siempre disponga de un dispositivo de almacenamiento USB para utilizarlo ANTES de empezar a crear o editar datos.

Tipos de datos	Tipos de memorias internas en las que se memorizan los datos
Kit de batería	Flash ROM
Ajustes de metrónomo	Flash ROM
Configuración de disparadores	Flash ROM
Ajustes de Utility	Flash ROM
Chain (cadena)	Flash ROM
Canción de usuario	DRAM → <b>Cuando apague el instrumento se perderán todos los datos.</b>
Voz de usuario	DIMM → <b>Cuando apague el instrumento se perderán todos los datos.</b>

#### ATENCIÓN

- Entre los tipos de datos descritos arriba, los datos de canción de usuario y voz de usuario deben almacenarse en un dispositivo de almacenamiento USB conectado al conector USB TO DEVICE antes de apagar el instrumento. De lo contrario, los datos creados se perderán.

### Memoria interna

A continuación se explican los términos básicos que se utilizan en el gráfico de la estructura de memoria situado en la página siguiente.

#### ● Flash ROM

La memoria de sólo lectura ROM (Read Only Memory) está diseñada específicamente para leer datos, y por tanto no se pueden escribir datos en la misma. A diferencia de la ROM convencional, la memoria Flash ROM se puede sobrescribir, lo que le permite almacenar sus propios datos originales. El contenido de Flash ROM se mantiene incluso cuando se apaga el instrumento.

#### ● DRAM

La memoria de acceso aleatorio RAM (Random Access Memory) está diseñada específicamente para las operaciones de escritura y lectura de datos. Existen dos tipos distintos de RAM en función del tipo de almacenamiento de datos: SRAM (RAM estática) y DRAM (RAM dinámica). Los datos creados que se memorizan en la DRAM se pierden al apagar el instrumento. Por ello, siempre debe almacenar los datos que residan en DRAM en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar el instrumento.

#### ● DIMM (se vende por separado)

Los módulos DIMM deben instalarse para usar la función Sampling (muestreo) o para cargar datos de audio (voces de usuario, archivos WAV o archivos AIFF) en el instrumento. Al igual que lo que ocurre con el módulo DRAM descrito anteriormente, los datos que se hayan creado y se hayan memorizado en un módulo DIMM se perderán cuando se apague el instrumento. Por ello, siempre debe almacenar los datos que residan en módulos DIMM en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar el instrumento.

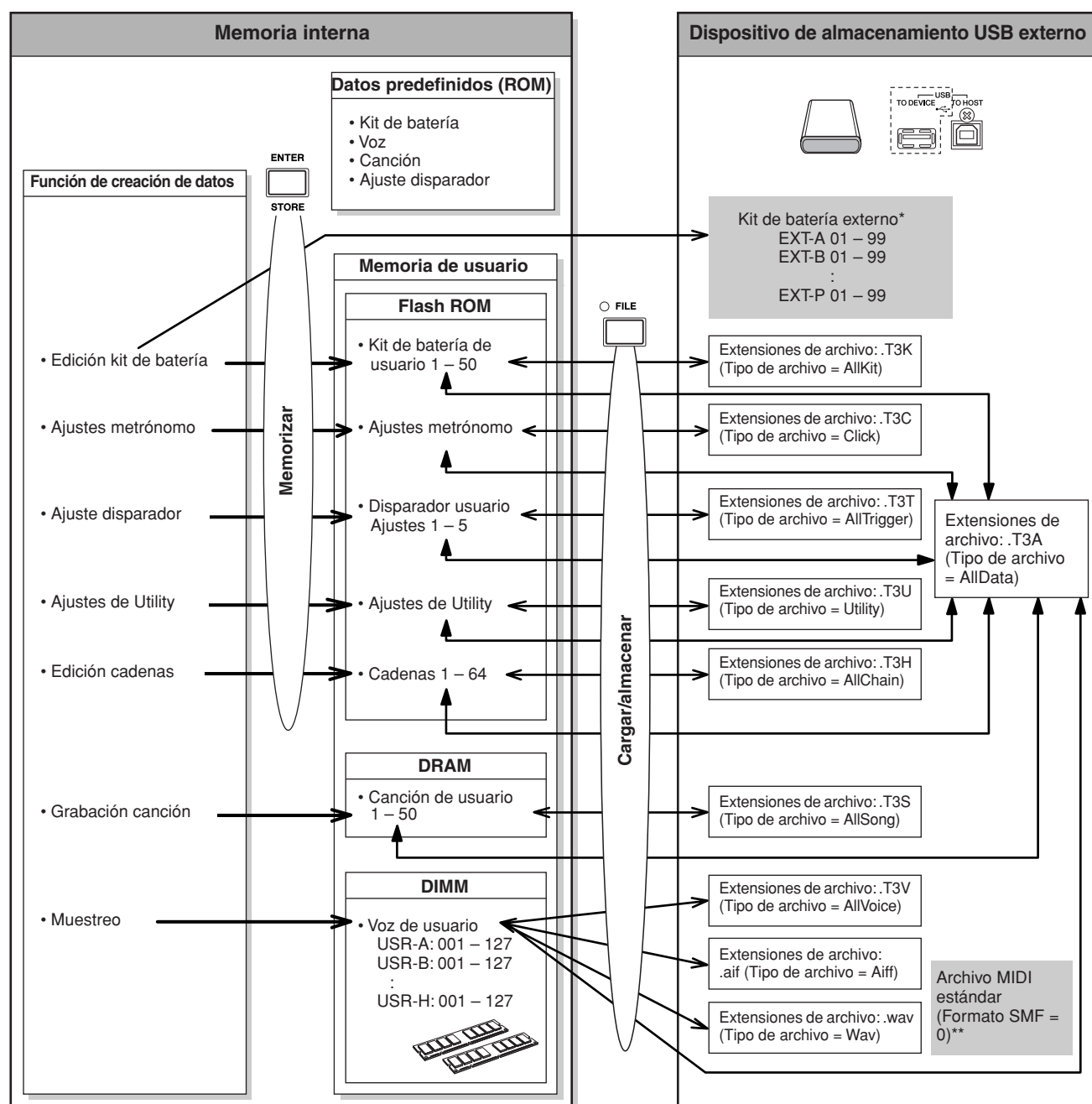
#### ● Memoria de usuario

La memoria interna en la que se pueden memorizar todos los datos que haya creado, de forma permanente o temporal, se conoce como “memoria de usuario”.

Entre los distintos tipos de datos creados en DTXTREME III, los datos memorizados en Flash ROM se mantendrán, incluso si se apaga el instrumento. Por otra parte, los datos ubicados en módulos DRAM (canción de usuario) y DIMM (voz de usuario) deben almacenarse en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar el instrumento. De lo contrario, esos datos se perderán cuando apague el instrumento.

## Estructura de la memoria

En este diagrama se detalla la relación entre las funciones de DTXTREME III y los dispositivos de memoria internos y externos y el dispositivo de almacenamiento USB.



\* Puede acceder a los kits de batería externos almacenados en el directorio raíz del dispositivo de almacenamiento USB directamente desde el modo Drum Kit sin necesidad de realizar la operación de carga en el modo File. El archivo (extensión: .T3E) se crea de forma automática cuando memoriza el kit de batería en un banco externo. No cambie el nombre del archivo.

\*\* Puede acceder a las canciones de archivos MIDI estándar (formato 0) almacenadas en el directorio raíz del dispositivo de almacenamiento USB directamente desde el modo Song y reproducirlas. Este tipo de canciones se pueden cargar en el modo File, estableciendo el tipo de archivo "Song" como una canción de usuario.



# Modo Drum Kit

[DRUM KIT]

En este capítulo se explica el modo Drum Kit al que se accede mediante el botón [DRUM KIT].

En el modo Drum Kit, puede seleccionar y reproducir el kit de batería que desee de entre 50 kits de batería predeterminados (PRE: 01 a 50) y entre otros 50 kits de batería de usuario (USR: 01 a 50), de los que podrá disponer para editar y crear sus propios kits. Además, puede crear y memorizar kits originales en los 1584 kits de batería externos (EXT-A: 01 – 99 ... EXT-P: 01 – 99) mediante un dispositivo de almacenamiento USB externo conectado al terminal USB TO DEVICE. Se puede acceder a estos kits de batería directamente, aunque estén almacenados en un dispositivo externo.

## Procedimiento básico en el modo Drum Kit

**1** Pulse el botón [DRUM KIT] para acceder al modo Drum Kit y, a continuación, seleccione el kit de batería que coincida lo más posible con los ajustes que desee.

**2** Seleccione el menú que desee editar pulsando los botones [F1] o [F6].

Si hay menús secundarios asignados a los botones [SF1] a [SF6], seleccione el menú secundario que desea editar pulsando los botones [SF1] a [SF6].

Si edita parámetros en la pantalla [F2] VOICE, [F3] STK/ALT y [F5] PAD, siga el procedimiento que se explica a continuación.

**2-1** Pulse el botón [SF5] en la pantalla [F2] VOICE para seleccionar “INPUT” o “SOURCE”.

Si se ha seleccionado “INPUT”, se pueden editar los parámetros de cada toma de entrada de disparador (páginas 12 y 60). Si se ha seleccionado “SOURCE”, se pueden editar los parámetros de cada fuente de disparador (página 61).

**2-2** Seleccione la toma de entrada de disparador o la fuente de disparador golpeando el pad correspondiente o utilizando los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos con el cursor en la posición SOURCE.

**3** Lleve el cursor al parámetro que desee mediante los botones del cursor y defina el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.

**4** Presione el botón [ENTER/STORE] después de haber efectuado los ajustes.

Aparece la pantalla siguiente.

```

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

### NOTA

- Cuando hay conectado un dispositivo de almacenamiento USB al terminal USB TO DEVICE, puede memorizar el kit de batería original en los bancos externos (“EXT-A” – “EXT-P”) y en el banco de usuario interno (“USR”).

**5** Seleccione el banco y número de kit de batería como destino con los botones [INC/YES] y [DEC/NO], y con el dial de datos.

**6** Pulse el botón [ENTER/STORE].

La pantalla le solicitará su confirmación. Para cancelar la operación de memorización, pulse el botón [DEC/NO].

```

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

**7** Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de memorización.

### ⚠ ATENCIÓN

- El kit de batería editado se perderá al seleccionar otro kit de batería o al apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos del kit de batería en la memoria interna pulsando el botón [ENTER/STORE] antes de seleccionar un kit de batería diferente o apagar el instrumento.
- No intente nunca apagar el instrumento mientras se están escribiendo datos en la Flash ROM (cuando aparece el mensaje “Please keep power on”, no apague el instrumento), de lo contrario, puede dañar o perder los datos del kit de batería de usuario.

Seleccionar un kit de batería

[F1] PLAY

Las explicaciones sobre la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F1] PLAY se pueden obtener en la página 30 de la Guía rápida.

Ajuste de los parámetros de voz de batería

[F2] VOICE

Cada una de las pantallas a las que se accede mediante el botón [F2] y los botones [SF1] – [SF4] proporciona dos tipos de indicación: INPUT y SOURCE, que se muestran en la parte superior de la pantalla. En estas pantallas, al pulsar el botón [SF5] se alterna entre las pantallas “INPUT” (parámetros que se pueden editar para cada toma de entrada de disparador) y “SOURCE” (parámetros que se pueden editar para cada fuente de entrada de disparador).

Asignación de la voz de batería al pad

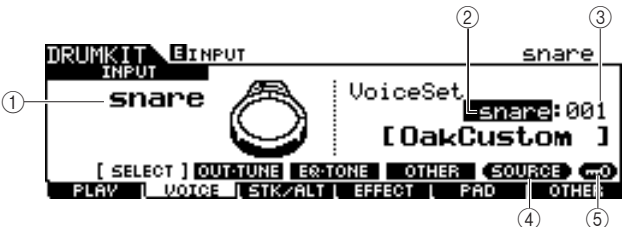
[SF1] SELECT

Cuando está activada la pantalla INPUT, puede asignar un conjunto de voces a cada toma de entrada de disparador. Cuando está activada la pantalla SOURCE, puede asignar una voz de batería a cada fuente de entrada de disparador del pad. Ajustando SOURCE a MIDI en la pantalla SOURCE, puede asignar la voz de batería a cada número de nota MIDI. Esto resulta práctico cuando se está utilizando la función Stack/Alternate (página 86).

NOTA

- Para obtener información sobre la relación entre kits de batería, voces de batería, conjuntos de voces, fuentes de entrada de disparador y tomas de entrada de disparador, consulte la página 62.

Cuando está activada la pantalla INPUT:



① INPUT

Determina la toma de entrada de disparador (a la que está conectado el pad deseado). Cuando el bloqueo de entrada ⑤ está desactivado, también puede seleccionar la toma de entrada de disparador golpeando el pad correspondiente.

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

② Categoría de conjunto de voces

Determina la categoría de conjunto de voces.

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

NOTA

- En la pantalla INPUT, aparecerá un asterisco (\*) si el conjunto de voces en cada fuente de entrada de disparador difiere del conjunto de voces actual.

③ Número del conjunto de voces

Determina el número de conjunto de voces en la categoría de conjuntos de voces seleccionada en ②.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

④ [SF5] SOURCE

Al pulsar el botón [SF5] se alterna entre las pantallas “INPUT” (parámetros que se pueden editar para cada toma de entrada de disparador) y “SOURCE” (parámetros que se pueden editar para cada fuente de entrada de disparador).

⑤ [SF6] Bloqueo de entrada

Puede activar o desactivar el bloqueo de entrada pulsando este botón. Si el bloqueo de entrada está activado (el indicador [L] aparece en la parte superior derecha de la pantalla) la toma de entrada de disparador ① no se puede modificar aunque golpee cualquier disparador. Esta función es útil cuando se quieren ajustar los parámetros del pad actual (conectado a la toma de entrada de disparador actual) mientras golpea otros pads.

Cuando está activada la pantalla SOURCE:



① SOURCE

Determina la fuente de entrada de disparador. Cuando el bloqueo de entrada ⑤ está desactivado, también puede seleccionar la fuente de entrada de disparador golpeando la parte del pad que corresponda.

Ajustes	Consulte la lista de fuentes de entrada de disparador en la página 61. Cuando está activada “MIDI”, puede asignar una voz de batería a cada uno de los números de nota MIDI.
---------	--

② Categoría de voz

Determina la categoría de voz.

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

## ③ Número de voz

Determina el número de voz incluida en la categoría de voz seleccionada en ②.

<b>Ajustes</b>	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
----------------	--

**NOTA**

- Compruebe la configuración de Stack/Alternate; cuando aparezca "----", no se puede seleccionar la categoría y el número de voz (página 86 y 126).

## ④ [SF5] INPUT

Al pulsar el botón [SF5] se alterna entre las pantallas "INPUT" (parámetros que se pueden editar para cada toma de entrada de disparador) y "SOURCE" (parámetros que se pueden editar para cada fuente de entrada de disparador).

## ⑤ [SF6] Bloqueo de entrada

Puede activar o desactivar el bloqueo de entrada pulsando este botón. Si el bloqueo de entrada está activado (el indicador [L] aparece en la parte superior derecha de la pantalla) la fuente de entrada de disparador ① no se puede modificar aunque golpee cualquier disparador. Esta función es útil cuando se quieren ajustar los parámetros de la fuente de entrada de disparador actual mientras golpea los pads de otras fuentes de entrada de disparador.

Cuando se selecciona "MIDI" como SOURCE, se muestra la siguiente pantalla.



## ① Número de nota

Determina el número de nota "MIDI" a la que asignar la voz de batería deseada.

<b>Ajustes</b>	C#1 – A#5
----------------	-----------

**NOTA**

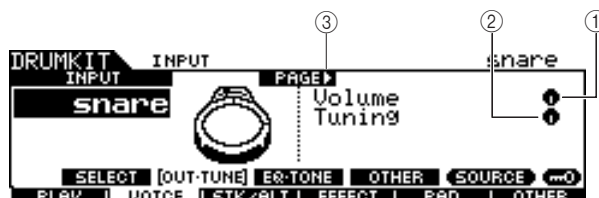
- También se pueden utilizar mensajes de nota MIDI de un dispositivo MIDI externo para ajustar este parámetro. Una vez ajustado vía MIDI, se puede utilizar el bloqueo de entrada para desactivar modificaciones accidentales que puedan surgir.

## Ajuste de volumen, afinación y otros parámetros

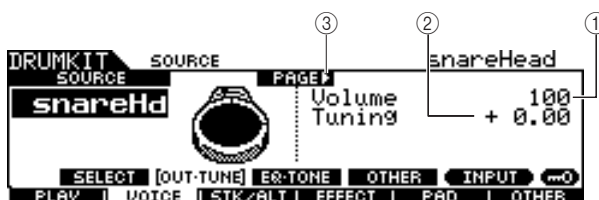
[SF2] OUT-TUNE

En esta pantalla se pueden ajustar parámetros como volumen y afinación. Esta pantalla consta de dos páginas a las que se accede mediante el cursor [<] y los botones [>].

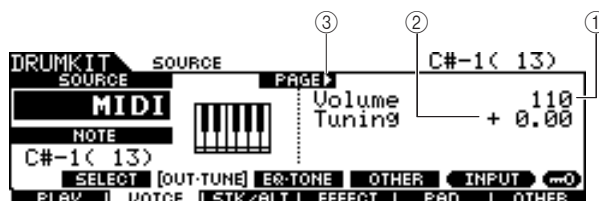
Primera página cuando está activada la pantalla INPUT:



Primera página cuando está activada la pantalla SOURCE:



Página inicial cuando está activada la pantalla SOURCE y se selecciona "MIDI":



## ① Volume

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el volumen de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el volumen de cada fuente de entrada de disparador seleccionada. Se puede ajustar el balance del volumen entre las voces asignadas a los pads definiendo este parámetro.

<b>Intervalo</b>	0 – 127
------------------	---------

## ② Tuning

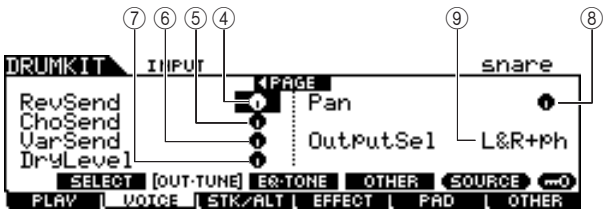
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el tono de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el tono de cada fuente de entrada de disparador seleccionada. El parámetro de afinación se puede ajustar con precisión en centésimas.

<b>Intervalo</b>	-24.00 – +24.00
------------------	-----------------

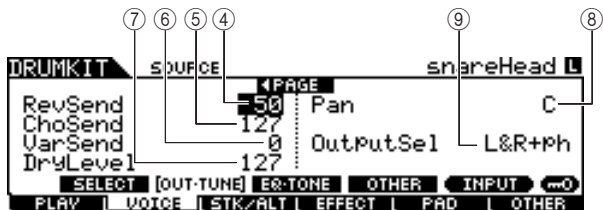
## ③ PAGE ►

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.

Segunda página cuando está activada la pantalla INPUT:



Segunda página cuando está activada la pantalla SOURCE:



**④ RevSend (transmisión de reverberación)**  
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el nivel de transmisión de reverberación de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el nivel de transmisión de reverberación de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

**⑤ ChoSend (transmisión de coros)**  
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el nivel de transmisión de coros de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el nivel de transmisión de coros de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

**⑥ VarSend (transmisión de variación)**  
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el nivel de transmisión de variación de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el nivel de transmisión de variación de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

**⑦ Dry Level**  
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el nivel de señal no procesada (dry) de efectos de reverberación y coros de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el nivel de señal no procesada (dry) de efectos de reverberación y coros de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

**⑧ Pan**  
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la posición del efecto panorámico (estéreo) de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la posición del efecto panorámico (estéreo) de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	L (izquierda) 63 – C (centro) – R (derecha) 63
-----------	--

**⑨ OutputSel (selección de salida)**  
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la toma de salida de cada toma de entrada de disparador seleccionada que se transmitirá al dispositivo externo. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la toma de salida de cada toma de entrada de disparador seleccionada que se transmitirá al dispositivo externo.

Ajustes	L&R+ph (OUTPUT y PHONES), ind1&2 – ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 y 2 – 5 y 6), ind1 – ind6 (una de las tomas INDIVIDUAL OUTPUT), dryL&R (OUTPUT, no se aplica el efecto.)
---------	---

**NOTA**  
• En la pantalla INPUT, aparecerá un asterisco (\*) si el valor definido en cada fuente de entrada de disparador difiere de este parámetro.

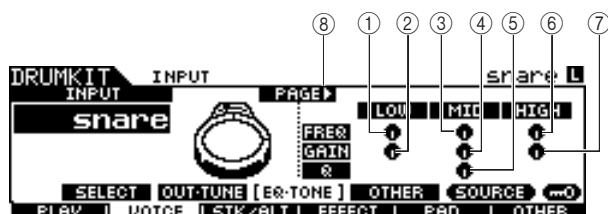
## Ajustes relacionados con el ecualizador y el tono Parámetros

[SF3] EQ-TONE

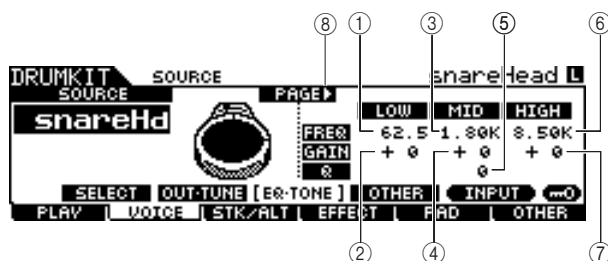
En esta pantalla puede definir parámetros relacionados con el ecualizador y el tono tales como ataque y liberación.

La pantalla consta de dos páginas a las que se accede mediante el cursor [<] y los botones [>].

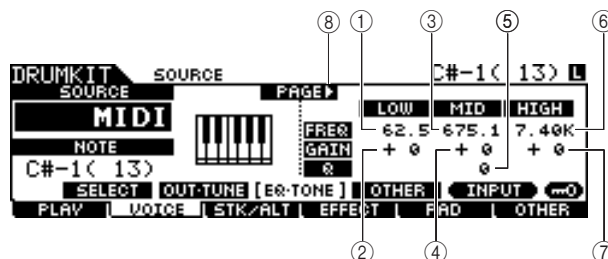
Primera página cuando está activada la pantalla INPUT:



Primera página cuando está activada la pantalla SOURCE:



Primera página cuando está activada la pantalla SOURCE y se selecciona "MIDI":



### ① Low Frequency

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la frecuencia central de la banda baja del ecualizador que se reduce o se aumenta para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la frecuencia central de la banda baja del ecualizador que se reduce o se aumenta para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	50.1 – 2.00k
-----------	--------------

### ② Low Gain

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda baja del ecualizador para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda baja del ecualizador para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	-32 – +32
-----------	-----------

### ③ Mid Frequency

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la frecuencia central de la banda media del ecualizador que se reduce o se aumenta para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la frecuencia central de la banda media del ecualizador que se reduce o se aumenta para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

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

### ④ Mid Gain

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda media del ecualizador para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda media del ecualizador para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	-32 – +32
-----------	-----------

### ⑤ MID Q

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el ancho de banda de la frecuencia de la banda media del ecualizador para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el ancho de banda de la frecuencia de la banda media del ecualizador para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	0 – 31
-----------	--------

### ⑥ High Frequency

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que se reduce o se aumenta para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la frecuencia central de la banda alta del ecualizador que se reduce o se aumenta para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	503.8 – 14.0 k
-----------	----------------

### ⑦ High Gain

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda alta del ecualizador para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el grado de aumento o reducción aplicado a la banda alta del ecualizador para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

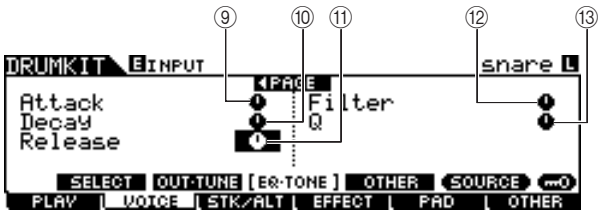
Intervalo	-32 – +32
-----------	-----------

### ⑧ PAGE ►

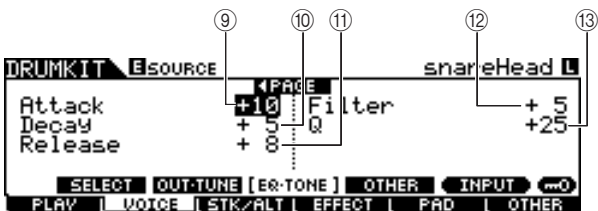
Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.



Segunda página cuando está activada la pantalla INPUT:



Segunda página cuando está activada la pantalla SOURCE:



⑨ Attack

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el tiempo de ataque (desde el momento en que se golpea un pad hasta que se alcanza el nivel inicial máximo de volumen) de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el tiempo de ataque de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	-64 – +63
-----------	-----------

⑩ Decay

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el tiempo de caída (la rapidez con que cae el volumen desde el nivel de ataque máximo) de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el tiempo de caída de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	-64 – +63
-----------	-----------

⑪ Release

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el tiempo de liberación de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el tiempo de liberación de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	-64 – +63
-----------	-----------

NOTA

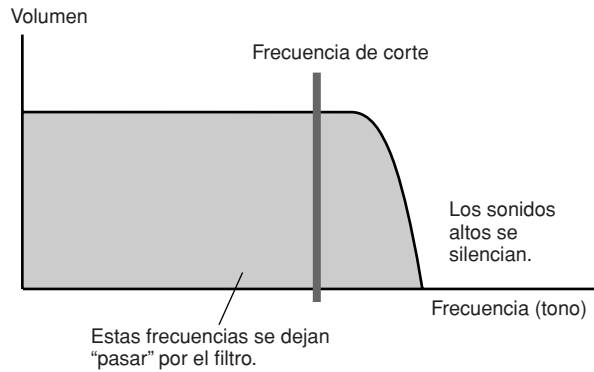
- Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro RcvKeyOff está definido en "on".

⑫ Filter

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la frecuencia de corte del filtro de paso bajo para cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

Intervalo	-64 – +63
-----------	-----------

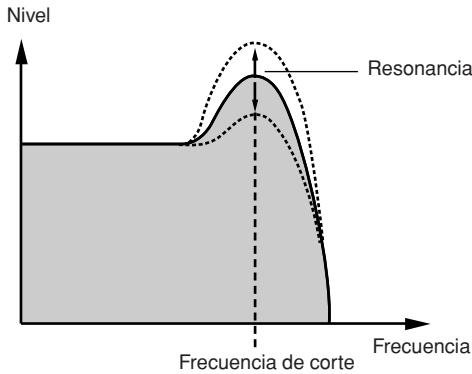
Filtro de paso bajo



⑬ Q (resonancia)

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina la resonancia del filtro de paso bajo para cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la resonancia del filtro de paso bajo para cada fuente de entrada de disparador seleccionada. Puede utilizar este parámetro para aportar carácter al sonido la resonancia para añadir más carácter o modificar el sonido de forma más radical.

Intervalo	-64 – +63
-----------	-----------

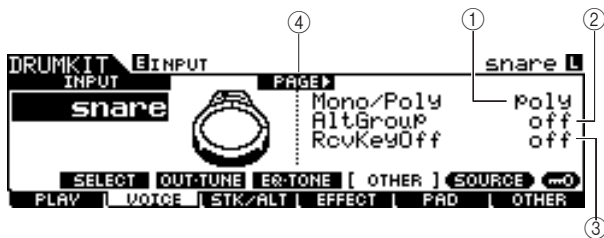


## Ajustes de otros parámetros

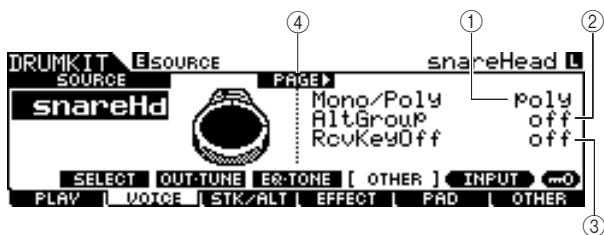
[SF4] OTHER

En esta pantalla puede ajustar parámetros como monofonía y polifonía, y grupo alternativo. La pantalla consta de dos páginas a las que se accede mediante el cursor [<] y los botones [>].

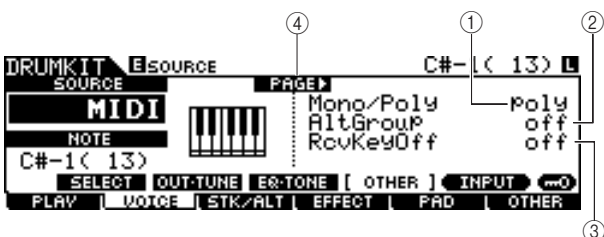
### Primera página cuando está activada la pantalla INPUT:



### Primera página cuando está activada la pantalla SOURCE:



### Primera página cuando está activada la pantalla SOURCE y se selecciona "MIDI":



#### ① Mono/Poly

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro determina la reproducción monofónica o polifónica de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina la reproducción monofónica o polifónica de cada fuente de entrada de disparador seleccionada. Si se selecciona "Mono", al golpear sucesivamente el mismo pad se detendrá el sonido generado con el golpe anterior y, a continuación, se iniciará nuevamente el mismo sonido. Si se selecciona "Poly", no se aplica esta limitación.

Ajustes	mono, poly
---------	------------

#### NOTA

- En la pantalla INPUT, aparecerá un asterisco (\*) si el valor definido en cada fuente de entrada de disparador difiere de este parámetro.

#### ② AltGroup (grupo alternativo)

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro determina el grupo alternativo al que está asignada cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el grupo alternativo al que está asignada cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

En un juego de baterías acústicas real, es imposible interpretar físicamente determinados sonidos, como charles abiertos y cerrados, al mismo tiempo. Para impedir que las voces de batería se reproduzcan simultáneamente, asígnelas al mismo grupo alternativo. Se pueden definir hasta 127 grupos alternativos. También puede seleccionar "off" si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos.

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

#### NOTA

- Para las voces de batería asignadas al mismo número (1 – 124) del grupo alternativo, únicamente se reproducirá una de estas voces en función al último toque. Para las voces de batería asignadas a "HHOpen" y "HHClose," se aplica una regla especial que se describe más adelante.
- Al reproducir la voz asignada a "HHOpen", no se detendrá el sonido de la voz asignada a "HHOpen" o "HHClose". Al reproducir la voz asignada a "HHClose" se detendrá el sonido de la voz asignada a "HHOpen".
- En la pantalla INPUT, aparecerá un asterisco (\*) si el valor definido en cada fuente de entrada de disparador difiere de este parámetro.

#### ③ RcvKeyOff (recepción de tecla desactivada)

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro determina si la toma de entrada de disparador seleccionada responde o no a mensajes de MIDI Note Off (nota desactivada). Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina si la fuente de entrada de disparador seleccionada responde o no a mensajes de MIDI Note Off (nota desactivada).

Este parámetro normalmente está definido en "off", ya que los sonidos de muchas voces de batería tienen una disminución natural y se detienen sin necesidad de mensajes Note Off. Este parámetro debe definirse como "on" cuando la voz de percusión actual tenga un sonido sostenido no decreciente, de manera que el sonido se pueda detener enviando mensajes de MIDI Note Off al generador de tonos interno. La duración de la transmisión del mensaje MIDI Note Off a un generador de tonos interno se determina mediante el parámetro Gate Time (tiempo de entrada) de la pantalla STK/ALT. También se puede utilizar el parámetro Hold Mode para controlar mensajes MIDI Note Off (página 94).

Ajustes	off, on
---------	---------

#### NOTA

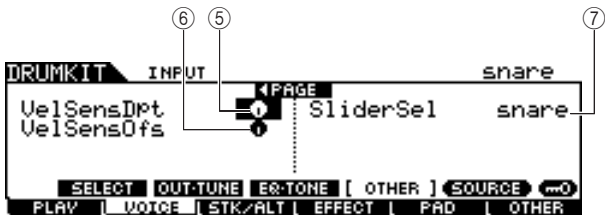
- En la pantalla INPUT, aparecerá un asterisco (\*) si el valor definido en cada fuente de entrada de disparador difiere de este parámetro.

#### ④ PAGE ►

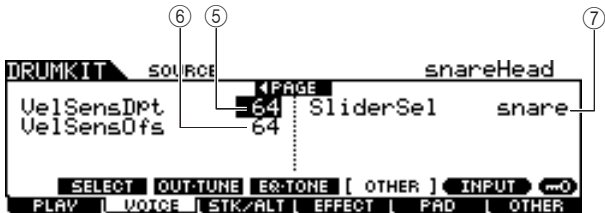
Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.



Segunda página cuando está activada la pantalla INPUT:



Segunda página cuando está activada la pantalla SOURCE:

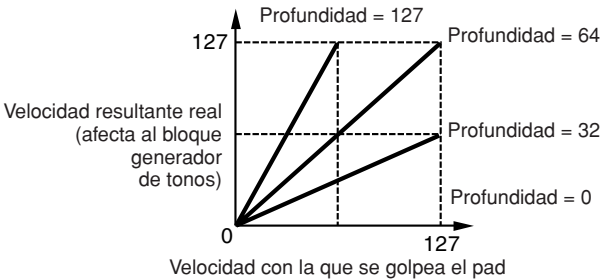


⑤ **VelSensDpt (profundidad de sensibilidad de velocidad)**

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el grado en que el volumen producido de cada toma de entrada de disparador seleccionada responde a la fuerza con la que se golpea el pad. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el grado en que el volumen producido de cada fuente de entrada de disparador seleccionada responde a la fuerza con la que se golpea el pad. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el cambio de volumen en respuesta a la fuerza con la que se golpea (como se muestra a continuación).

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

Cuando el parámetro VelSensOfs a continuación está configurado en 64:

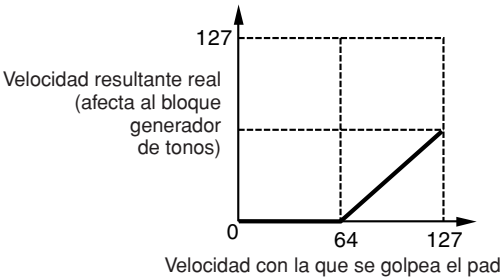


⑥ **VelSensOfs (compensación de sensibilidad de velocidad)**

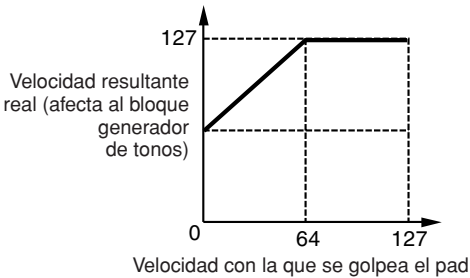
Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro (cuyo valor se indica en el icono de mando) determina el modo en que las velocidades interpretadas de cada toma de entrada de disparador seleccionada afecta a la velocidad resultante real. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el modo en que las velocidades interpretadas de cada fuente de entrada de disparador seleccionada afecta a la velocidad resultante real. Esto permite subir o bajar todas las velocidades en la misma cantidad y con ello compensar de manera automática cualquier interpretación con demasiada fuerza o demasiado poca fuerza. Si el resultado es 0 o menor que 0, el valor se establece en 0. Si el resultado es superior a 127, el valor se establece en 127.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

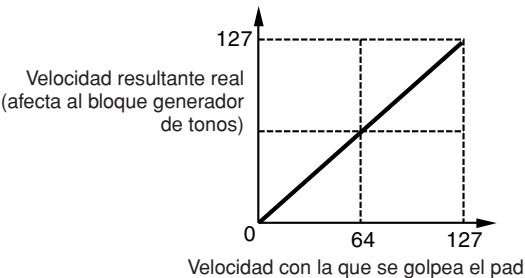
Cuando la profundidad (arriba) = 64 y la compensación = 32



Cuando la profundidad (arriba) = 64 y la compensación = 96



Cuando la profundidad (arriba) = 64 y la compensación = 64



⑦ **SliderSel (selección del control deslizante)**

Cuando está activada la pantalla INPUT, este parámetro determina el control deslizante con el que se puede ajustar el volumen de cada toma de entrada de disparador seleccionada. Cuando está activada la pantalla SOURCE, este parámetro determina el control deslizante con el que se puede ajustar el volumen de cada fuente de entrada de disparador seleccionada.

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

## Programar Stack/Alternate (apilar/intercambiar)

[F3] STK/ALT

La función Stack (apilar) le permite interpretar varias voces de batería simultáneamente golpeando un único pad, mientras que la función Alternate (intercambiar) le permite interpretar distintas voces de batería de manera alternativa.

Además, la función Stack permite tocar acordes utilizando voces con tono (llamadas en los sintetizadores Yamaha “voces normales”) que se pueden mostrar ajustando CH (canal MIDI) en un número que no sea 10 (este canal lo utiliza normalmente DTXTREME III para reproducir la voz de batería) y asignando el número de voz al canal que corresponda en la pantalla a la que se accede vía [F6] OTHER → [SF3] MIDI.

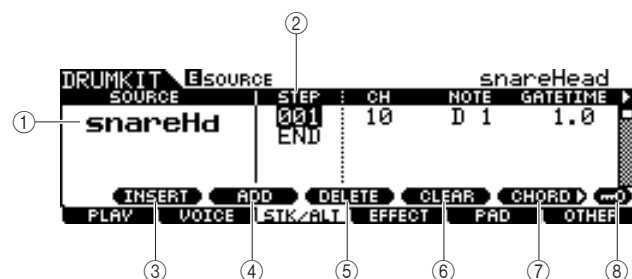
Tenga en cuenta que los parámetros Stack/Alternate se pueden establecer sólo para cada fuente de entrada de disparador.

### NOTA

- En el generador de tonos interno del DTXTREME III, el canal MIDI 10 se utiliza exclusivamente para las voces de batería. Los mensajes MIDI generados con la interpretación de batería se transmiten al generador de tonos interno a través del canal MIDI 10.

## Programar Stack/Alternate (apilar/intercambiar)

Cuando el cursor se encuentra en la columna STEP



### ① SOURCE (fuente de entrada de disparador)

Determina la fuente de entrada de disparador que activa la función Stack/Alternate. Puede cambiar la fuente de entrada de disparador golpeando el pad correspondiente cuando el bloqueo de entrada está activado.

**Ajustes** Consulte la página 61.

### ② STEP

Determina el número de pasos de la función Alternate. Únicamente hay un paso 001 preprogramado en la mayoría de los kits de batería predeterminados, lo que quiere decir que la función Stack/Alternate no se utiliza.

Por ejemplo, cada una de las líneas STEP “001” indica el programa cuando se golpea el pad por primera vez. Cada una de las líneas STEP “002” indica el programa cuando se golpea el pad por segunda vez. Y así sucesivamente para el resto de números, como “003” y “004”.

Cuando se modifica el número de un paso existente, la línea de número de paso nueva parpadea. Pulse el botón [ENTER/STORE] para fijar el número de paso y detener el parpadeo.

**Ajustes** 001 – 100

### ③ [SF1] INSERT

Al presionar este botón se inserta un nuevo paso en la ubicación actual del cursor y se incrementan en 1 los números de todos los pasos que ya se habían programado después de la ubicación del cursor.

### ④ [SF2] ADD

Al presionar este botón se añade un nuevo paso del mismo número que el de la ubicación actual del cursor sin que ello afecte a los números de los otros pasos.

### NOTA

- Se pueden introducir hasta 100 eventos para cada fuente de entrada de disparador (un total de 500 eventos para cada kit de batería). Aparece un mensaje de error cuando se intentan introducir más pasos de los que marca el límite.

### ⑤ [SF3] DELETE

Al pulsar este botón se elimina el paso en la ubicación actual del cursor. Si el número de paso desaparece al eliminar determinado paso, los números de todos los pasos que ya se habían programado después de la ubicación del cursor disminuyen en 1.

### ⑥ [SF4] CLEAR

Al presionar este botón se borra el paso en la ubicación actual del cursor sin que ello afecte a los números de los otros pasos.

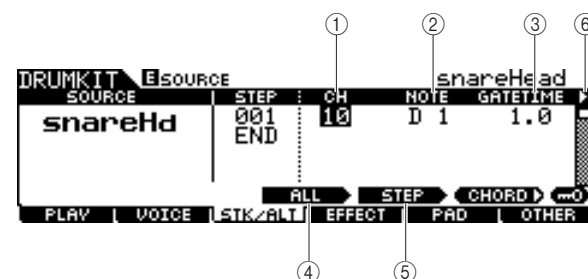
### ⑦ [SF5] CHORD

Al pulsar este botón se accede a la otra pantalla que se utiliza cuando se selecciona el programa Stack al tocar el teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN. Para obtener más información, consulte la página 87.

### ⑧ [SF6] Bloqueo de entrada

Puede activar o desactivar el bloqueo de entrada pulsando este botón. Si el bloqueo de entrada está activado (el indicador [L] aparece en la parte superior derecha de la pantalla), la toma de entrada de disparador ① no se puede modificar aunque golpee cualquier disparador. Esta función es útil cuando desee ajustar los parámetros del pad actual (conectado a la toma de entrada de disparador actual) mientras golpea otros pads.

Primera página cuando el cursor no se encuentra en la columna STEP:



### ① CH (canal MIDI)

Determina el canal MIDI. Con los ajustes de fábrica originales, este parámetro está establecido en 10, que se utiliza normalmente para las voces de batería. Si desea interpretar una voz con tono, establezca este parámetro en un número que no sea 10.

**Ajustes** 1 – 16

### NOTA

- Puede asignar la voz a cada uno de los canales MIDI 1 – 16 en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF3] MIDI. Este ajuste se puede realizar para cada kit de batería.

② **NOTE**

Determina el número de nota MIDI del paso correspondiente.

<b>Ajustes</b>	off, C#-2 – G8
----------------	----------------

**NOTE**

- Para obtener más información sobre la relación entre voces de batería y números de nota MIDI, consulte la página 62.

③ **GATETIME**

Determina el tiempo de entrada (longitud desde que se golpea el pad hasta el momento en que la nota desactivada correspondiente se transmite al bloque generador de tonos). En efecto, esto determina cuánto tiempo dura el sonido final.

<b>Intervalo</b>	0.0s – 9.9s
------------------	-------------

④ **[SF3] ALL**

Para los parámetros CH, NOTE, GATE TIME y VELOCITY LIMIT, puede modificar los valores actuales de todos los pasos manteniendo pulsado este botón y utilizando simultáneamente el dial de datos [INC/DEC] y los botones [DEC/NO].

⑤ **[SF4] STEP**

Para los parámetros CH, NOTE, GATE TIME y VELOCITY LIMIT, puede modificar los valores actuales del número de paso actual manteniendo pulsado este botón y utilizando simultáneamente el dial de datos [INC/DEC] y los botones [DEC/NO].

⑥ **► (página)**

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.

Segunda página:

① **VELOCITY LIMIT**

Determina los valores mínimos y máximos del intervalo de velocidad dentro del cual sonará la voz de batería. La voz de batería sonará sólo cuando golpee el pad a velocidades dentro del intervalo que se especifica aquí.

<b>Intervalo</b>	0 – 127
------------------	---------

■ **Ejemplo de programa Stack/Alternate (apilar/intercambiar)**

Veamos un ejemplo de cómo utilizar Stack/Alternate.

En este ejemplo, al golpear el pad una vez se produce un acorde do mayor. Al golpear una segunda vez se produce un acorde sol mayor; y al golpear por tercera vez se produce de nuevo un acorde do mayor.

**Programa de ejemplo de Stack/Alternate**

**Paso 001**  
Programa de primer golpe al pad.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	001	11	11	DO	0.3
	001	11	11	RE	0.3
	001	11	11	MI	0.3
	002	11	11	FA	0.3

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

**Paso 002**  
Programa de segundo golpe al pad.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	002	11	11	DO	0.3
	002	11	11	RE	0.3
	002	11	11	MI	0.3
	003	11	11	FA	0.3

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

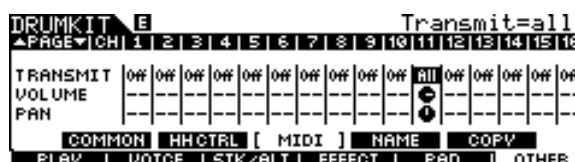
**Paso 003**  
Programa de tercer golpe al pad.

DRUMKIT	ESOURCE	STEP	CH	NOTE	GATETIME
snareHd	003	11	11	DO	0.3
	003	11	11	RE	0.3
	003	11	11	MI	0.3
	END	11	11	FA	0.3

PLAY | VOICE | STK/ALT | EFFECT | PAD | OTHER

Para crear el programa anterior, siga el procedimiento detallado a continuación.

- 1 Pulse el botón [F6] OTHER y el botón [SF3] MIDI para acceder a la pantalla MIDI, lo que le permite ajustar los valores del generador de tonos para cada uno de los 16 canales MIDI.
- 2 Mueva el cursor al canal 11.
- 3 Mueva el cursor hacia abajo a la fila TRANSMIT y, a continuación, ajuste el parámetro TRANSMIT del canal 11 en "All" o "PC."



#### 4 Mueva el cursor otra vez hacia abajo y ajuste VCE NUM, BANK MSB y BANK LSB, que determinan el número de programa de voz.

Para ver la lista completa de las voces disponibles, consulte el folleto de la lista de datos.



#### 5 Acceda nuevamente a la pantalla Stack/Alternate pulsando el botón [F3] STK/ALT.

#### 6 Cree el programa tal como se muestra a continuación.

Introduzca los valores adecuados que se muestran en la ilustración al principio de esta sección, utilizando los botones [INC/YES] y [DEC/NO] y el dial de datos. (También puede introducir las notas directamente desde un teclado MIDI; consulte "Programar Stack desde un teclado MIDI externo", más adelante.)

#### 7 Pruebe el programa Stack/Alternate recién creado golpeando el pad tantas veces como indique el número de paso.

#### 8 Memorice los ajustes como kit de batería de usuario pulsando el botón [ENTER/STORE].

### Programar Stack desde un teclado MIDI externo

[SF5] CHORD

Puede introducir eventos de nota desde un teclado MIDI externo conectado al conector MIDI IN del DTXTREME III. Esto le permite tocar acordes y notas cómodamente, e introducirlas directamente en el programa Stack.

#### 1 Conecte un extremo del cable MIDI al conector MIDI OUT del teclado MIDI y el otro extremo al conector MIDI IN del DTXTREME III.

#### 2 En el teclado MIDI, efectúe los ajustes adecuados para que el conector MIDI se active.

Si el teclado MIDI está equipado con un terminal USB TO HOST, puede que necesite habilitar manualmente el funcionamiento MIDI, dependiendo de los ajustes del parámetro MIDI de su teclado. Para obtener más detalles, consulte el manual de instrucciones del teclado MIDI.

#### 3 En DTXTREME III, ajuste el parámetro MIDI IN/OUT para habilitar el funcionamiento MIDI.

En la pantalla a la que se accede vía [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER, establezca el parámetro MIDI IN/OUT en MIDI.

#### 4 Acceda nuevamente a la pantalla Stack/Alternate pulsando el botón [F3] STK/ALT.

#### 5 Pulse el botón [SF5] CHORD para acceder a la pantalla de acordes.

Esta pantalla se utiliza para recibir eventos de nota MIDI desde un dispositivo externo MIDI y aplicarlos al programa Stack/Alternate actual.

#### 6 Ajuste el número de paso con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

#### 7 Toque el teclado MIDI.

Las notas que se tocan en el teclado MIDI (junto al canal MIDI correspondiente) aparecen en la pantalla.

DRUMKIT		[STK/ALT] CHORD		snareHead L	
STEP		CH	NOTE	CH	NOTE
001		1	C 4	06	
		1	G 4	07	
		1	E 4	08	
				09	
				10	

#### 8 Pulse el botón [F6] OK para aplicar las notas recibidas al programa Stack/Alternate actual.

Si no desea aplicar las notas recibidas al programa, presione el botón la tecla [F5] CANCEL para volver a la pantalla original.

#### 9 Repita los pasos 6 a 8 tantas veces como desee.

#### 10 Memorice los ajustes como kit de batería de usuario pulsando el botón [ENTER/STORE].

Ajustes de efectos

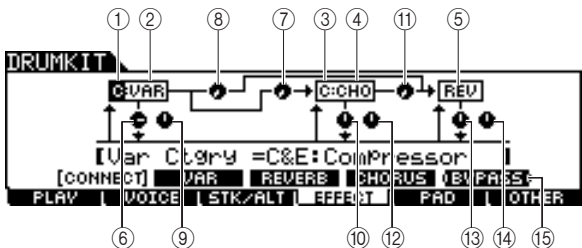
[F4] EFFECT

En la pantalla a la que se accede mediante el botón [F4] EFFECT, puede definir parámetros relacionados con efectos para el kit de batería actual. En el modo Drum Kit, puede definir los parámetros de los efectos de reverberación, coro y de variación. Los efectos de reverberación y coro se aplican a todo el sonido de DTXTREME III así como al sonido del kit de batería, mientras que el efecto de variación se aplica solamente al sonido del kit de batería. Para obtener más datos sobre la estructura de los efectos, consulte la página 68.

Ajustes de la conexión de efectos

[SF1] CONNECT

Esta pantalla proporciona una visión general y un resumen de la distribución de los efectos, así como un control total sobre los mismos.



① Categoría de efecto de variación

Determina la categoría de efecto de variación.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

② Tipo de efecto de variación

Determina el tipo de efecto de variación.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

③ Categoría de efecto de coro

Determina la categoría de efecto de coro.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

④ Tipo de efecto de coro

Determina el tipo de efecto de coro.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

⑤ Tipo de efecto de reverberación

Determina el tipo de efecto de reverberación. No se necesita seleccionar la categoría de efecto de reverberación porque los tipos de efecto del bloque Reverb (reverberación) no están divididos en varias categorías.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

⑥ Retorno de variación

Determina el nivel de retorno del efecto de variación.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

⑦ Variación a coro

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de variación al efecto de coro.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

⑧ Variación a reverberación

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de variación al efecto de reverberación.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

⑨ Panorámica de variación

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de variación.

Intervalo	L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)
-----------	--

⑩ Retorno de coro

Determina el nivel de retorno del efecto de coro.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

⑪ Coro a reverberación

Determina el nivel de transmisión de la señal enviada desde el efecto de coro al efecto de reverberación.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

⑫ Panorámica de coro

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de coro.

Intervalo	L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)
-----------	--

⑬ Retorno de reverberación

Determina el nivel de retorno del efecto de reverberación.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

⑭ Panorámica de reverberación

Determina la posición panorámica del sonido del efecto de reverberación.

Intervalo	L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)
-----------	--

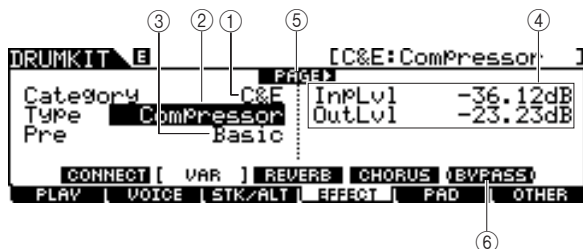
⑮ [SF5] BYPASS

Al pulsar este botón, se activa y desactiva el estado Bypass de los tres bloques de efectos (reverberación, coro y variación). Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), los efectos de reverberación, coro y variación se aplican al sonido del kit de batería. Cuando está desactivado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el sonido del kit de batería omitirá uno, dos o los tres efectos. El recuadro que rodea el bloque del efecto omitido (C: VAR, C: CHO o REV) se indica mediante una línea de puntos y el recuadro que rodea el bloque del efecto no omitido se indica con una línea continua.



## Ajustes del efecto de variación

[SF2] VAR



## ① Category (categoría)

## ② Type (tipo)

Equivalente a ① y ② de la pantalla [SF1] CONNECT. Puede seleccionar el tipo de efecto de variación en la columna Type (tipo). Si resulta difícil encontrar el tipo de efecto deseado, seleccione primero la categoría y, a continuación, seleccione el tipo.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

## ③ Preset (predeterminado)

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

## ④ Parámetros de efecto

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 72 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

## ⑤ PAGE ►

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.

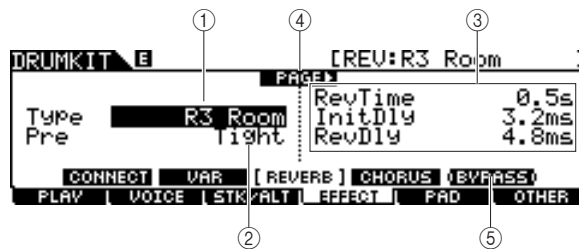
## ⑥ [SF5] BYPASS

Al pulsar este botón, se activa y desactiva el estado del efecto de variación.

Cuando está desactivado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), el efecto de variación se aplica al sonido del kit de batería. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el efecto de variación no se aplica al sonido del kit de batería.

## Ajustes del efecto de reverberación

[SF3] REVERB



## ① Type (tipo)

Equivalente a ⑤ de la pantalla [SF1] CONNECT. Puede seleccionar el tipo de efecto de reverberación en la columna Type (tipo).

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

## ② Preset (predeterminado)

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

## ③ Parámetros de efecto

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 72 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

## ④ PAGE ►

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.

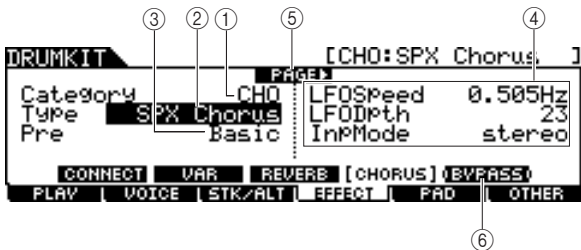
## ⑤ [SF5] BYPASS

Al pulsar este botón, se activa y desactiva el estado del efecto de reverberación.

Cuando está desactivado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), el efecto de reverberación se aplica al sonido del kit de batería. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el efecto de reverberación no se aplica al sonido del kit de batería.

Ajustes del efecto de coro

[SF4] CHORUS



① Category (categoría)

② Type (tipo)

Equivalente a ③ y ④ de la pantalla [SF1] CONNECT. Puede seleccionar el tipo de efecto de coro en la columna Type (tipo). Si resulta difícil encontrar el tipo de efecto deseado, seleccione primero la categoría y, a continuación, seleccione el tipo.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos y categorías de efectos se describen en la página 70.
---------	--

③ Preset (predeterminado)

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

④ Parámetros de efecto

El número de parámetros y sus valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 72 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

⑤ PAGE ►

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.

⑥ [SF5] BYPASS

Al pulsar este botón, se activa y desactiva el estado del efecto de coro. Cuando está desactivado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), el efecto de coro se aplica al sonido del kit de batería. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el efecto de coro no se aplica al sonido del kit de batería.



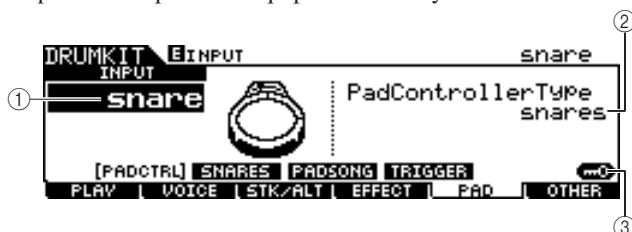
## Ajustes del pad

[F5] PAD

### Asignar una función al controlador de pad

[SF1] PADCTRL

Desde esta pantalla, puede asignar una función al controlador de pad con el que están equipados TP100 y TP120SD.



#### ① INPUT (toma de entrada de disparador)

Determina la toma de entrada de disparador (equivalente al pad conectado) que se va a editar. Tenga en cuenta que este parámetro se puede establecer sólo para cada toma de entrada de disparador.

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

#### ② Pad Controller Type

Determina la función asignada al controlador de pad conectado a una toma de entrada del activador determinada en ①.

Ajustes	off, snares, tuning, tempo, filter, voice
off	No se asigna una función al controlador de pad.
snares	Al girar el controlador de pad se ajusta la fuerza con que se aplica el parámetro Snappy o se ajustan los parámetros SnaresOn/Off y Snares Adjust en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES. Cuando se gira a la izquierda el controlador de pad (en el sentido contrario al de las agujas del reloj) se afloja de manera progresiva el efecto de concisión y, finalmente, lo desbloquea. Cuando se gira a la derecha el controlador de pad (en el sentido de las agujas del reloj) se refuerza el efecto de concisión: Si el efecto de concisión se desbloquea, gire a la derecha el controlador de pad para bloquearlo.
tuning	El controlador de pad ajusta la afinación de la voz de batería o ajusta los parámetros de afinación en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Cuando se gira a la izquierda el controlador de pad (en el sentido contrario al de las agujas del reloj) se reduce el tono. Cuando se gira a la derecha el controlador de pad (en el sentido de las agujas del reloj) aumenta el tono.
tempo	El controlador de pad ajusta el tempo de reproducción de la canción o del sonido del metrónomo. La pantalla LED muestra el tempo del sonido de la canción o del metrónomo cuando se gira el controlador de pad.
filter	El controlador de pad ajusta las características tonales de la voz de batería o ajusta el parámetro de filtro en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. Cuando se gira a la izquierda el

controlador de pad (en el sentido contrario al de las agujas del reloj) el sonido de voz de batería se hace más amortiguado u oscuro. Cuando se gira a la izquierda el controlador de pad (en el sentido de las agujas del reloj) el sonido de voz de batería se hace más brillante.

voice

Al girar el controlador de pad se activa o desactiva el estado del efecto de concisión o se ajustan los parámetros SnaresOn/Off en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF2] SNARES.

Cuando se gira a la izquierda el controlador de pad (en el sentido contrario al de las agujas del reloj) se desbloquea el efecto de concisión o se establecen los parámetros Snares On/Off en Off. Cuando se gira a la derecha el controlador de pad (en el sentido al de las agujas del reloj) se bloquea el efecto de concisión o se establecen los parámetros Snares On/Off en "on".

#### NOTA

- El ajuste predeterminado inicial del tipo de controlador de pad varía en función del kit de batería.
- El valor disponible anterior varía en función del tipo de toma de entrada de disparador. Por ejemplo, "snares" y "voice" están disponibles únicamente cuando INPUT (toma de entrada de disparador) está definido como "snare".

#### ③ [SF6] Bloqueo de entrada

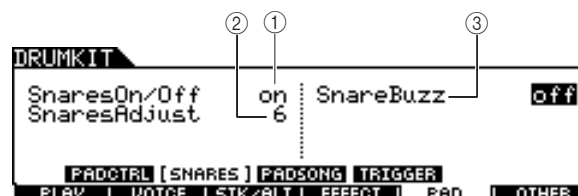
Puede activar o desactivar el bloqueo de entrada pulsando este botón. Si el bloqueo de entrada está activado (el indicador [L] aparece en la parte superior derecha de la pantalla) la toma de entrada de disparador ① no se puede modificar aunque golpee cualquier disparador. Esta función es útil cuando desee ajustar los parámetros del pad actual (conectado a la toma de entrada de disparador actual) mientras golpea otros pads.

## Ajuste de concisión

[SF2] SNARES

Desde esta pantalla, puede configurar los parámetros relacionados con el efecto de concisión del pad de caja conectado a la toma SNARE. Estos parámetros se pueden cambiar también desde el controlador de pad conectado a la toma SNARE.

Tenga en cuenta que los ajustes de esta pantalla están disponibles únicamente para el pad de batería conectado a la toma SNARE.



#### ① Snares On/Off

Determina el estado del efecto de concisión. Cuando se define como "on", el efecto de concisión está bloqueado. Cuando se define como "off", está desbloqueado.

Ajustes	off, on
---------	---------

② Snares Adjust

Determina la fuerza con que se aplica el efecto de concisión. Si se ajusta en “1”, el efecto de concisión se afloja. Cuanto mayor sea el valor, mayor fuerza se aplicará.

Intervalo	1 – 24
-----------	--------

NOTA

- Al definir este parámetro se cambia el parámetro de caída de “snareHd” y “snareOp” en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE.

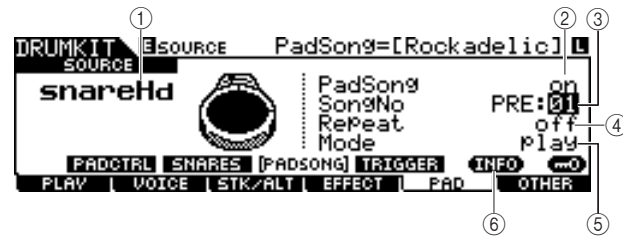
③ Snare Buzz

Determina si el efecto de concisión resuena con el sonido del bombo o el timbal. Cuando se define como “on”, el efecto de concisión resuena con el sonido del bombo o el timbal.

Ajustes	off, 1 – 5
---------	------------

Ajustes de Pad Song (canciones de pad)  
[SF3] PADSONG

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con Pad Song para cada fuente de entrada de disparador. La función Pad Song permite reproducir una canción golpeando el pad en lugar de pulsar el botón [▶/■]. Se asigna una canción a una fuente de entrada de disparador. Se pueden definir hasta cuatro canciones de pads.



① SOURCE (fuente de entrada de disparador)

Determina la fuente de entrada de disparador a la que desea asignar Pad Song. Puede cambiar la fuente de entrada de disparador golpeando el pad correspondiente cuando el bloqueo de entrada está activado.

Ajustes	Consulte la lista de fuentes de entrada de disparador en la página 61.
---------	--

② Pad Song

Determina si se asigna Pad Song a la fuente de entrada de disparador seleccionada. Cuando se define como “on”, la fuente de entrada de disparador se puede utilizar para iniciar la reproducción de la canción que se especifica a continuación. Cuando se define como “off”, los demás parámetros siguientes no se pueden ajustar.

Ajustes	off, on
---------	---------

NOTA

- Se pueden reproducir hasta cuatro canciones de pad desde un kit de batería. Si ya ha especificado cuatro canciones de pad para otras fuentes de entrada de disparador, no se pueden establecer los siguientes parámetros ③ – ⑤ y aparece “—” en la pantalla.

③ Song No (número de canción)

Determina el número de la canción cuando Pad Song está establecido en “on”. Puede iniciar la reproducción de la canción especificada aquí golpeando el pad correspondiente a la fuente de entrada de disparador. Cuando Pad Song está establecido en “off”, este parámetro no se puede definir.

Ajustes	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------	----------------------------

④ Repeat

Determina si la canción se reproduce varias veces. Cuando se define como “on”, la canción (que se inicia golpeando el pad) se reproducirá varias veces. Cuando se define como “off”, la canción se detendrá automáticamente cuando llegue al final.

Ajustes	off, on
---------	---------

⑤ Mode

Determina la manera en que responde la reproducción de la canción al golpear el pad. Cuando se selecciona “play”, al golpear el pad se inicia o detiene la canción especificada. Cuando se selecciona “chase”, al golpear el pad se reproduce únicamente un compás de la canción seleccionada. Cuando se selecciona “cutoff”, al golpear el pad se detiene cualquier canción que se haya iniciado golpeando otros pads (para los cuales el parámetro Mode se ha establecido en “cutoff”) y, a continuación, se inicia la canción especificada. Si se vuelve a golpear el pad, se detiene la canción especificada. Tenga en cuenta que sólo se puede reproducir una única canción desde todas las canciones de pad de canciones que tienen el parámetro Mode establecido en “cutoff”.

Ajustes	play, chase, cutoff
---------	---------------------

⑥ [SF5] INFO (información)

Al pulsar este botón se muestra la pantalla que indica los ajustes de Pad Song.



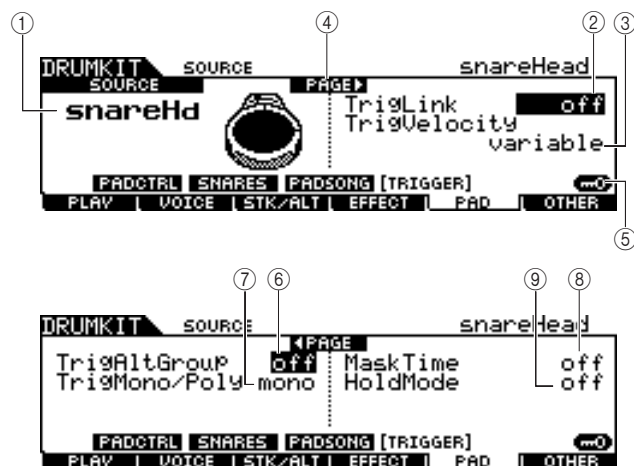
NOTA

- Pad Song reproduce de acuerdo al tempo especificado en el modo Song o Click. DTXTREME III tiene únicamente un único valor para tempo.
- Tenga en cuenta que al golpear el pad suavemente puede que no se inicie Pad Song. Asegúrese de golpear el pad con mayor fuerza del nivel indicado.
- Si la función Pad (que se puede seleccionar en la pantalla que se activa vía [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC) y Pad Song se asignan a la fuente de entrada de disparador, el ajuste de Pad Song queda cancelado.
- En función de las canciones de pad y la canción normal seleccionadas, se puede producir un sonido inesperado. Ello se debe a que cada canción puede estar transmitiendo distintas configuraciones al generador de tonos interno a través del mismo canal MIDI. Si va a utilizar dos o más canciones juntas, debe asegurarse de que los canales MIDI utilizados para las distintas canciones tienen establecidos valores distintos.

## Ajustes de la señal de disparo

### [SF4] TRIGGER

En esta pantalla puede definir los parámetros que determinan la manera en que DTXTREME III responde a la señal de disparo para cada fuente de entrada de disparador. Esta pantalla consta de dos páginas.



#### ① SOURCE (fuente de entrada de disparador)

Determina la fuente de entrada de disparador que se va a editar. Puede cambiar la fuente de entrada de disparador golpeando el pad correspondiente cuando el bloqueo de entrada está activado.

Ajustes	Consulte la lista de fuentes de entrada de disparador en la página 61.
---------	--

#### ② TrigLink (enlace de disparo)

Cuando se selecciona aquí un valor distinto a “off”, las distintas fuentes de entrada de disparador (del mismo pad) pueden generar las señales de disparo simultáneamente golpeando simplemente una determinada fuente de entrada de disparador. Tenga en cuenta que los valores disponibles (fuente de entrada de disparador) varían en función de la fuente de entrada de disparador especificada en ①.

Ajustes	off, head, rim1, rim2, rim1&2, bow, pad11
---------	---

#### NOTA

- Cuando SOURCE está definido como “hhFtCl”, “hhSplsh”, o “pad11”, el parámetro Trigger Link no está disponible.

#### ③ TrigVelocity (velocidad de disparo)

Determina el valor de la velocidad generada golpeando el pad correspondiente a SOURCE especificado en ①. Cuando se selecciona “variable”, el valor de velocidad se determina por la fuerza con la que golpea. Cuando se selecciona un valor entre 1 y 127, el valor correspondiente se utiliza como la velocidad, independientemente de la fuerza con la que golpea.

Ajustes	variable, 1 – 127
---------	-------------------

#### ④ PAGE ►

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice el cursor [>] o el botón [<] para acceder a otra página.

#### ⑤ [SF6] Bloqueo de entrada

Puede activar o desactivar el bloqueo de entrada pulsando este botón. Si el bloqueo de entrada está activado (el indicador [L] aparece en la parte superior derecha de la pantalla) la toma de entrada de disparador ① no se puede modificar aunque golpee cualquier disparador. Esta función es útil cuando desee ajustar los parámetros del pad actual (conectado a la toma de entrada de disparador actual) mientras golpea otros pads.

#### ⑥ TrigAltGroup (grupo alternativo de disparo)

Determina el grupo alternativo al que se asigna la fuente de entrada de disparador. Si se agrupan varias fuentes de entrada de disparador y se les asigna el mismo número, sólo se activa una entrada de ese grupo de cada vez. Cuando se activa una fuente de un grupo alternativo de disparo, otra fuente del mismo grupo respectivamente genera un evento MIDI de desactivación de nota para el número de nota MIDI correspondiente. El parámetro RcvKeyOff de la voz de batería (c. 10) se debe establecer en “on” en la pantalla que se activa vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Es posible definir hasta 32 grupos alternativos. También puede seleccionar “off” si desea permitir la reproducción simultánea de sonidos.

Ajustes	off, 1 – 32
---------	-------------

#### ⑦ TrigMono/Poly (disparador monofónico o polifónico)

Determina si la fuente de entrada de disparador se reproduce monofónica o polifónicamente. Si se selecciona “Mono”, al activar la misma voz de forma continua se detiene el sonido anterior y después se inicia el mismo sonido de voz. Observe que el sonido anterior se detiene mediante un mensaje Note Off, a diferencia del parámetro Mono/Poly en la pantalla que se activa vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Por lo tanto, el parámetro RcvKeyOff de la voz (fuente de entrada de disparador actual) se debe establecer en “on” en la pantalla que se activa vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Si se selecciona “Poly”, no se aplica esta limitación.

Ajustes	mono, poly
---------	------------

#### ⑧ Mask Time

Determina la cantidad de tiempo dentro del cual DTXTREME III no acepta la señal de disparo desde la fuente de entrada de disparador actual después de haber golpeado el pad correspondiente. Cuando este parámetro se ajusta en “2.0s”, por ejemplo, DTXTREME III pasa por alto la señal de disparo durante dos segundos después de haber golpeado el pad correspondiente.

Ajustes	off, 20ms, 40ms – 10.00s (by 20ms), 20.00s, 30.00s
---------	--

#### ⑨ Hold Mode

Este parámetro normalmente está definido en “off” de manera que al golpear el mismo pad (fuente de entrada de disparador) suene la voz que corresponda. En cambio, cuando está establecido en “on”, al golpear de manera alternativa el mismo pad se dispara y detiene el sonido de la voz que corresponda. Como se utilizan mensajes Note Off para detener el sonido de la voz, es necesario definir el parámetro RcvKeyOff en “on” en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

Ajustes	off, on
---------	---------

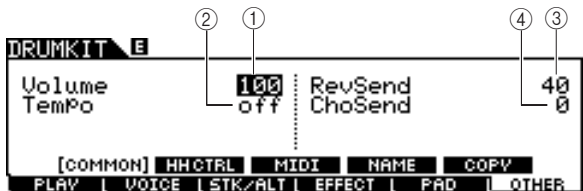
Otros ajustes

[F6] OTHER

Ajustes comunes a todo el kit de batería

[SF1] COMMON

Desde esta pantalla, puede configurar los parámetros aplicados a la totalidad del sonido del kit de batería actual.



① Volume

Determina el volumen de todo el kit de batería.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

② Tempo

Determina el valor de tiempo que se muestra al seleccionar el kit de batería actual. Si está seleccionado “off”, el valor de tiempo se mantiene al seleccionar el kit de batería actual.

Intervalo	off, 30 – 300
-----------	---------------

③ RevSend (transmisión de reverberación)

Determina la profundidad de reverberación que se aplica al kit de batería. Este parámetro desplaza el mismo parámetro de cada una de las voces de batería asignadas al kit de batería actual.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

④ ChoSend (transmisión de coros)

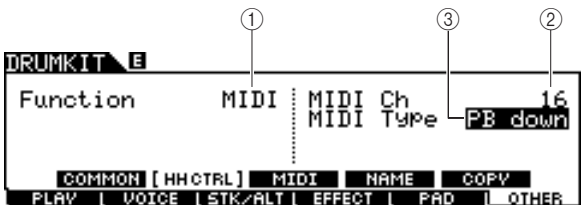
Determina la profundidad del coro aplicada al kit de batería. Este parámetro desplaza el mismo parámetro de cada una de las voces de batería asignadas al kit de batería actual.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

Ajustes del controlador de charles

[SF2] HH CTRL

Desde esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con el controlador de charles (controlador de pie) conectado a la toma HI-HAT (página 12).



① Function

Determina la función que se asigna al controlador de charles. Al seleccionar el charles, puede utilizar el controlador de charles normalmente para reproducir el charles. Cuando se selecciona “MIDI”, se pueden generar mensajes MIDI pulsando el controlador según los ajustes del parámetro MIDI Ch y MIDI Type que se describen a continuación.

Ajustes	HiHat, MIDI
---------	-------------

② MIDI Ch

Determina el canal MIDI en el que la utilización del controlador de charles genera mensajes MIDI. Este parámetro está disponible únicamente cuando el parámetro Function se establece en “MIDI”.

Ajustes	1 – 16
---------	--------

③ MIDI Type

Determina el tipo de mensajes MIDI que se genera utilizando el controlador de charles. Este parámetro está disponible únicamente cuando el parámetro Function se establece en “MIDI”. “Ctl000” – “Ctl119” significa Control Change messages (mensajes de cambio de control), “AT” significa Aftertouch (pulsación posterior), “PB up” significa “Pitch Bend upward” (rueda de inflexión hacia arriba; al pulsarla) y “PB down” significa “Pitch Bend downward” (rueda de inflexión hacia abajo; al pulsarla).

Ajustes	Ctl000 – Ctl119, AT, PB up, PB down
---------	-------------------------------------

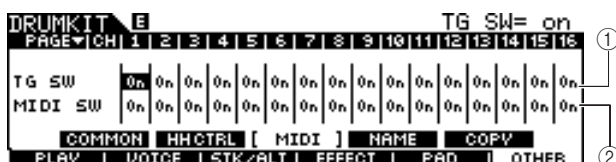


## Ajustes MIDI

[SF3] MIDI

En esta pantalla puede realizar los ajustes MIDI que se muestran cuando se selecciona del kit de batería actual. Según estos ajustes, cuando se selecciona el kit de batería actual, se transmiten mensajes MIDI de 16 canales al generador de tonos interno o al dispositivo MIDI externo a través de MIDI. Esta pantalla consta de cinco páginas.

## Primera página



## ① TG SW (interruptor del generador de tonos)

Determina si se transmitirán o no los mensajes MIDI al generador de tonos interno cuando esté seleccionado el kit de batería actual. Cuando se define como "on", el kit de batería actual transmite los mensajes MIDI para el canal correspondiente al generador de tonos interno de acuerdo a los ajustes de los puntos ③ a ⑪.

Ajustes	Off, On
---------	---------

## ② MIDI SW (interruptor MIDI)

Determina si se transmitirán o no los mensajes MIDI al generador de tonos externo vía MIDI OUT para cada canal MIDI cuando esté seleccionado el kit de batería actual. Cuando se define como "on", el kit de batería actual transmite los mensajes MIDI para el canal correspondiente al generador de tonos externo vía MIDI OUT de acuerdo a los ajustes de los puntos ③ a ⑪.

Ajustes	Off, On
---------	---------

## Segunda página



## ③ TRANSMIT

Determina el tipo de mensajes MIDI que se transmiten al generador de tonos interno o al dispositivo externo MIDI. Si se selecciona "off", no se transmiten mensajes MIDI aunque los parámetros TG SW y MIDI SW estén establecidos como "on". Si se selecciona "all", se transmitirán tanto los mensajes de cambio de programa como los de cambio de control. Si se selecciona "PC", se transmitirán únicamente los mensajes de cambio de programa.

Ajustes	Off, All, PC
---------	--------------

## ④ VOLUME

Determina el valor del volumen (número de cambio de control 7) para cada canal MIDI.

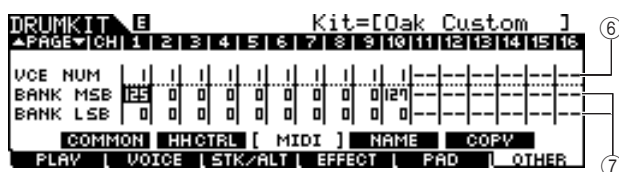
Intervalo	0 - 127
-----------	---------

## ⑤ PAN

Determina el valor del efecto panorámico (número de cambio de control 10) para cada canal MIDI.

Intervalo	L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)
-----------	--

## Tercera página



## ⑥ VCE NUM (número de voz)

Determina el número de cambio de programa para cada canal MIDI.

Ajustes	1 - 128
---------	---------

## ⑦ BANK MSB/LSB

Determina el número de cambio de programa (con valores MSB/LSB de banco) para cada canal MIDI.

Ajustes	0 - 127
---------	---------

## NOTA

- Para obtener más detalles sobre los mensajes de banco MSB, banco LSB y cambio de programa, y sobre cómo determinan la voz de DTXTREME III, consulte la lista de voces del folleto de la lista de datos que se suministra por separado

## Cuarta página



## ⑧ REV SEND (transmisión de reverberación)

Determina el valor del nivel de transmisión de reverberación (número de cambio de control 91) para cada canal MIDI.

Intervalo	0 - 127
-----------	---------

## ⑨ CHO SEND (transmisión de coros)

Determina el valor del nivel de transmisión de coros (número de cambio de control 93) para cada canal MIDI.

Intervalo	0 - 127
-----------	---------

## Quinta página



## ⑩ CC NUM

Determina el número de cambio de control para cada canal MIDI.

Ajustes	Off, 1 - 95
---------	-------------

## ⑪ CC VALUE

Determina el valor del número de cambio de control especificado para cada canal MIDI.

Intervalo	0 - 127
-----------	---------

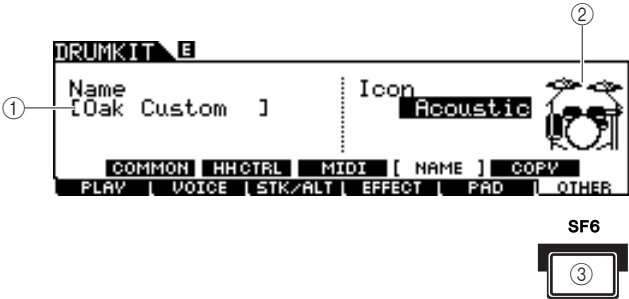
## NOTA

- Si establece un evento de cambio de control ⑩⑪ que duplica el ajuste de VOLUME ④, PAN ⑤, REV SEND ⑧ o CHO SEND ⑨, el evento de cambio de control ⑩⑪ tendrá prioridad.

Asignar un nombre al kit de batería

[SF4] NAME

En esta pantalla, puede asignar un nombre original al kit de batería.



① Name

Introduce los caracteres del nombre del kit de batería (hasta 12). Puede mostrar la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

② Icon

Determina el icono del kit de batería en la pantalla [F1] PLAY. Si se selecciona “off”, no se muestra ningún icono en la pantalla [F1] PLAY.

Ajustes	Acoustic, Rock, Electric, Percuss, RhythmBox, Effect, R&B/H-Hop, PadSong, off
---------	---

③ [SF6] LIST

Cuando el cursor está situado en el cuadro Name, puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

Copiar los ajustes de parámetros

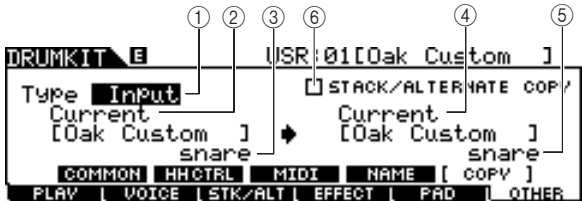
[SF5] COPY

En esta pantalla, puede copiar los ajustes de los parámetros de una toma de entrada de disparador, una fuente de entrada de disparador o una nota MIDI de un determinado kit de batería en la toma de entrada de disparador, fuente de entrada de disparador o nota MIDI del kit de batería de usuario especificado.

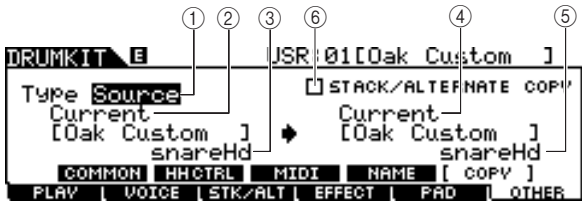
Después de ajustar los parámetros de origen y destino de copia, pulse el botón [ENTER/STORE] para realizar la operación de copia.

Los parámetros disponibles varían en función del valor del parámetro Type ubicado en la esquina superior izquierda.

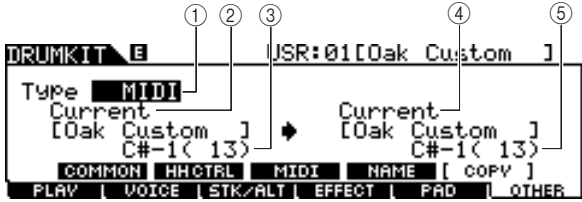
Cuando Type está definido como “Input” (toma de entrada de disparador):



Cuando Type está definido como “Source”:



Cuando Type está definido como “MIDI”:



① Type

Determina qué segmento que se utiliza como origen de copia y destino de copia: toma de entrada de disparador (conjunto de voces), fuente de entrada de disparador (voz) o MIDI (nota MIDI).

Ajustes	Input (toma de entrada de disparador), Source (fuente de entrada de disparador), MIDI
---------	---

② Número de kit de batería origen

Determina el número de kit de batería utilizado como origen. “Current” hace referencia al kit de batería que se está editando.

Ajustes	Current, PRE: 01 – USR: 50
---------	----------------------------

③ Origen de la copia

Determina el origen de la operación de copia. Cuando Type está definido como “Input”, este parámetro determina la toma de entrada de disparador utilizada como origen. Cuando Type está definido como “Source”, este parámetro determina la fuente de entrada de disparador utilizada como origen. Cuando Type está definido como “MIDI”, este parámetro determina el nombre de nota MIDI utilizada como origen.

④ Número de kit de batería de destino

Determina el número de kit de batería utilizado como destino. “Current” hace referencia al kit de batería que se está editando.

Ajustes	Current, USR: 01 – 50
---------	-----------------------

⑤ Destino de la copia

Determina el destino de la operación de copia. Cuando Type está definido como “Input”, este parámetro determina la toma de entrada de disparador utilizada como destino. Cuando Type está definido como “Source”, este parámetro determina la fuente de entrada de disparador utilizada como destino. Cuando Type está definido como “MIDI”, este parámetro determina el nombre de nota MIDI utilizada como destino.

⑥ STACK/ALTERNATE COPY

Cuando se activa esta marca de comprobación, los ajustes apilar/intercambiar también se copian. Cuando se desactiva esta marca de comprobación, los ajustes apilar/intercambiar no se copian, con la excepción del ajuste de primera nota. Tenga en cuenta que este parámetro no está disponible si Type está definido como “MIDI”.

# Modo Song

[SONG]

En este capítulo se explica el modo Song al que se accede mediante el botón [SONG].

En el modo Song, puede seleccionar la canción a partir de las canciones predefinidas (PRE: 01 – 87) para interpretar y practicar, y a partir de otras 50 canciones de usuario (USR: 01 – 50) para grabar y editar sus propias canciones. Además, puede seleccionar una de las canciones SMF (EXT: 01 – 99) almacenadas en un dispositivo de almacenamiento USB externo que está conectado al terminal USB TO DEVICE. Se puede acceder a estas canciones directamente, aunque estén almacenadas en el dispositivo externo.

## NOTA

- Además de seleccionar la canción en el modo Song, y de iniciarla y detenerla mediante el botón [▶/■] del panel, puede utilizar Pad Song para iniciar la canción especificada golpeando el pad. Para obtener más información sobre canciones de pad, consulte la página 93.

## ⚠ ATENCIÓN

- Los datos de canciones grabados en el modo Song Record y editados en el modo Song Job residen temporalmente en la DRAM, lo que significa que se perderán en cuanto se apague el instrumento. Asegúrese de almacenar los datos de la canción en el modo File en un dispositivo USB de almacenamiento externo conectado al terminal USB TO DEVICE antes de apagar el instrumento.

## Reproducción de canciones

[F1] PLAY

Las explicaciones sobre la pantalla a la que se accede vía [SONG] → [F1] PLAY se describen en la página 35 de la Guía rápida.

## Grabación de canciones

[F1] PLAY → [REC]

Las explicaciones sobre la pantalla de grabación de canciones a la que se accede vía [SONG] → [F1] PLAY → [REC] se describen en la página 43 de la Guía rápida.

## Trabajos de canción

[F2] JOB

El modo Song Job contiene un conjunto completo de herramientas de edición y funciones de transformación de datos que se pueden usar para cambiar el sonido de una canción. También incluye diversas operaciones muy útiles, como la copia o el borrado de datos.

Funciones	Descripciones
<b>[SF1] SONG</b>	<b>Trabajo de canción</b>
01: Copy Song	Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada en la canción actual.
02: Clear Song	Este trabajo borra todos los datos de la canción actual.
03: Song Name, Tempo, Repeat	Este trabajo permite definir los ajustes de nombre, tempo y activación/desactivación de la repetición de la canción actual.
<b>[SF2] TRACK</b>	<b>Trabajo de pista</b>
01: Quantize	Este trabajo (aplicado a la canción actual y a la pista especificada) ajusta la sincronización de los eventos de notas llevándolas más cerca del siguiente tiempo exacto más cercano.
02: Mix Track	Este trabajo mezcla todos los datos de las pistas 1 y 2 de la canción actual en la pista 1 o la pista 2 de la canción actual.
03: Copy Track	Este trabajo copia todos los datos de la pista especificada de la canción especificada en la pista especificada de la canción actual.
04: Clear Track	Este trabajo borra todos los datos de la pista especificada de la canción especificada.
<b>[SF3] MEAS</b>	<b>Trabajo de compás</b>
01: Copy Measure	Este trabajo copia todos los datos del intervalo de compases de la pista especificada de la canción especificada en el intervalo de compases especificado de la pista especificada de la canción actual.
02: Create Measure	Este trabajo crea compases vacíos en la ubicación especificada de la pista o pistas especificadas de la canción actual.
03: Delete Measure	Este trabajo elimina los compases especificados de la canción actual.
04: Erase Measure	Este trabajo borra todos los datos del intervalo de compases especificado de la canción actual, produciendo un segmento de silencio.
<b>[SF4] VOICE</b>	<b>Trabajo de voz</b>
Este trabajo define los parámetros de generador de tonos, como voz, volumen y panorámica, de la totalidad de los 16 canales MIDI.	



Procedimiento básico en el modo Song Job

1 En el modo Song, seleccione la canción de usuario (a la que desea aplicar el trabajo) y, a continuación, pulse el botón [F2] JOB para seleccionar el modo Song Job.

**NOTA**

- Tenga en cuenta que el modo Song Job únicamente se puede seleccionar cuando hay una canción de usuario seleccionada.

2 Seleccione el menú Job que desee pulsando uno de los botones [SF1] – [SF4].



3 Lleve el cursor al trabajo que desee con el dial de datos, los botones de cursor, los botones [INC/YES] y [DEC/NO], y después pulse el botón [ENTER/STORE] para que aparezca la pantalla Job.



Al pulsar el botón [EXIT] se vuelve a la pantalla del menú Job.

4 Lleve el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

**ATENCIÓN**

- Tenga en cuenta que la ejecución del trabajo provocará la pérdida de los datos originales, puesto que los datos que se hayan modificado mediante la ejecución del trabajo no se podrán restaurar.

**ATENCIÓN**

- En algunos trabajos, la operación sobrescribe los datos que haya en la memoria de destino. Los datos importantes siempre se deberían almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado a un terminal USB TO DEVICE.

5 Después de realizar el ajuste, pulse el botón [ENTER/STORE] para ejecutar el trabajo.

6 Guarde la canción en un dispositivo de almacenamiento USB en el modo File. Para obtener más información, consulte las páginas 54 y 114.

**ATENCIÓN**

- Los datos de canciones creados mediante la ejecución de trabajos residen temporalmente en la DRAM, lo que significa que se perderán en cuanto se apague el instrumento. Asegúrese de almacenar los datos de la canción en el modo File en un dispositivo USB de almacenamiento externo conectado al terminal USB TO DEVICE antes de apagar el instrumento.

Song Jobs [SF1] SONG

01: Copy Song

Este trabajo copia todos los datos de la canción de origen seleccionada en la canción actual.



① **Número de canción**

Determina el número de canción origen que se va a copiar. A la derecha del número de la canción aparece el nombre de la misma.

Ajustes	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------	----------------------------

02: Clear Song

Este trabajo borra todos los datos de la canción actual.



**NOTA**

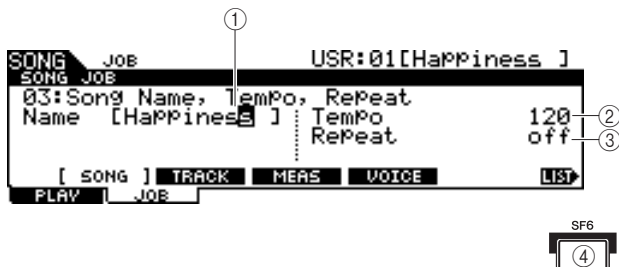
- Si desea borrar los datos de pista en lugar de la totalidad de la canción, utilice el trabajo Clear Track, en la página 101.

### 03: Song Name, Tempo, Repeat

Este trabajo permite definir los ajustes de nombre, tempo y activación/desactivación de la repetición de la canción actual.

#### NOTA

- Tenga en cuenta que no es necesario pulsar el botón [ENTER/STORE] (ejecutar el trabajo) para Song Name, Tempo, Repeat.



#### ① Name

Introduce los caracteres del nombre de la canción actual (hasta 10). Puede mostrar la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

#### ② Tempo

Determina el tempo que aparece al seleccionar la canción actual.

Intervalo	30 – 300
-----------	----------

#### ③ Repeat

Determina si se repite la reproducción de la canción. Si se define este parámetro como “on”, se reproduce la canción actual de manera repetida, mientras que si se define como “off” se reproduce la canción hasta el final y después se detiene.

Ajustes	off, on
---------	---------

#### ④ [SF6] LIST

Cuando el cursor está situado en el cuadro Name, puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y especificando el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de la asignación de nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

## Track Jobs

[SF2] TRACK

### 01: Quantize

Este trabajo (aplicado a la canción actual y a la pista especificada) ajusta la sincronización de los eventos de notas llevándolas más cerca del siguiente tiempo exacto más cercano.

#### ⚠ ATENCIÓN

- Tenga en cuenta que la ejecución del trabajo cambiará de manera definitiva la sensación de ritmo de la interpretación original (como anticipación o retraso de golpes), porque una vez que los datos se han modificado mediante la ejecución del trabajo ya no se pueden restaurar.



#### ① Track

Determina la pista (1 o 2) a la que se aplica la cuantización.

Ajustes	1, 2
---------	------

#### ② Quantize (resolución)

Determina la sincronización de notas con la que se alinearán los datos de notas. Puede seleccionar el valor deseado pulsando el botón [SF6] para que se muestre la lista de valores.

Ajustes	Cuando selecciona “3/8,” “6/8,” “9/8,” “12/8” o “15/8”: 16th note triplet (tresillo de semicorchea), 16th note (semicorchea), 8th note triplet (tresillo de corchea), 8th note (corchea), 1/4 note (negra), dotted 1/4 note (negra con puntillo)
	Cuando se selecciona otro valor: 16th note triplet (tresillo de semicorchea), 16th note (semicorchea), 8th note triplet (tresillo de corchea), 8th note (corchea), 1/4 note triplet (tresillo de negra), 1/4 note (negra)

- ⌵ Tresillo de fusas
- ⌵ Semicorchea
- ⌵ Tresillo de corcheas
- ⌵ Corchea
- ⌵ Tresillo de negras
- ⌵ Negra
- ⌵ Negra con puntillo

#### ③ [SF6] ⌵ (icono de tipo de nota)

Cuando el cursor está situado en el valor de cuantización, el icono del tipo de nota se muestra en el menú de la ficha correspondiente al botón [SF6]. Cuando esto ocurre, puede acceder a la lista de los iconos del tipo de nota pulsando el botón [SF6] y seleccionar a continuación el elemento que desee en la lista.

### 02: Mix Track

Este trabajo mezcla todos los datos de las pistas 1 y 2 de la canción actual en la pista 1 o la pista 2 de la canción actual.



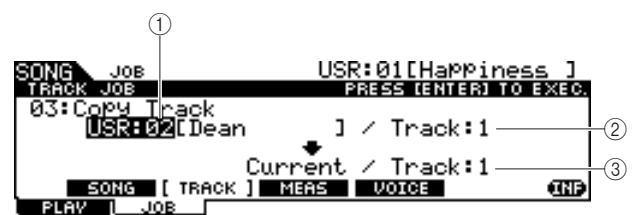
#### ① Track

Determina la pista (1 o 2) en la que se copia la pista mezclada. La pista que no se está seleccionada aquí no tendrá datos cuando se haya ejecutado el trabajo de mezcla de pista.

Ajustes	1, 2
---------	------

03: Copy Track

Este trabajo copia todos los datos de la pista especificada de la canción especificada en la pista especificada de la canción actual.



① Número de canción origen

Determina el número de la canción origen de la copia.

Ajustes	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------	----------------------------

NOTA

- Las canciones “EXT: 01” – “EXT: 99” (canciones SMF almacenadas en el directorio raíz del dispositivo de almacenamiento USB conectado al terminal USB TO DEVICE) no se pueden seleccionar aquí.

② Número de pista origen

Determina el número de pista origen de la copia de la canción especificada en ①.

Ajustes	1, 2
---------	------

③ Número de pista de destino

Determina el número de pista de destino de la canción actual.

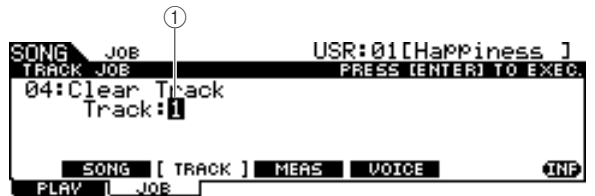
Ajustes	1, 2
---------	------

⚠ ATENCIÓN

- Este trabajo sobrescribe los datos que haya en la pista de destino.

04: Clear Track

Este trabajo borra todos los datos de la pista especificada de la canción especificada.



① Track

Determina el número de pista que se va a borrar.

Ajustes	1, 2
---------	------

Measure Jobs

[SF3] MEAS

NOTA

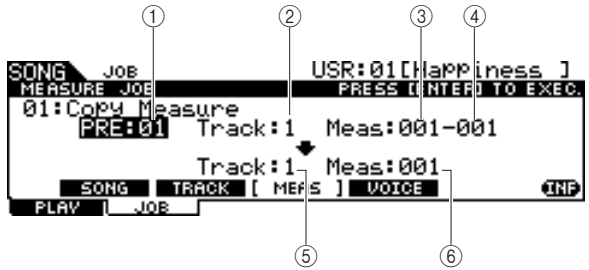
- Cuando el cursor se encuentra en un parámetro relacionado con el compás, se indica “NUM” en la ficha correspondiente al botón [SF6], lo que significa que puede usar los botones [F1] – [F6] y los botones [SF1] – [SF5] como teclado numérico pulsando el botón [SF6] NUM.

01: Copy Measure

Este trabajo copia todos los datos del intervalo de compases de la pista especificada de la canción especificada en el intervalo de compases especificado de la pista especificada de la canción actual.

⚠ ATENCIÓN

- Este trabajo sobrescribe los datos que haya en el intervalo de compases de destino de la pista.



① Número de canción origen

Determina el número de la canción origen.

Ajustes	PRE: 01 – 87, USR: 01 – 50
---------	----------------------------

② Número de pista origen

Determina el número de pista origen del número de la canción especificada en ①.

Ajustes	1, 2
---------	------

③ Número de compás inicial del intervalo de compases origen

Determina el compás inicial del intervalo de compases origen.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

④ Número de compás final del intervalo de compases origen

Determina el compás final del intervalo de compases origen.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

⑤ Número de pista de destino

Determina el número de pista de destino de la canción actual.

Ajustes	1, 2
---------	------

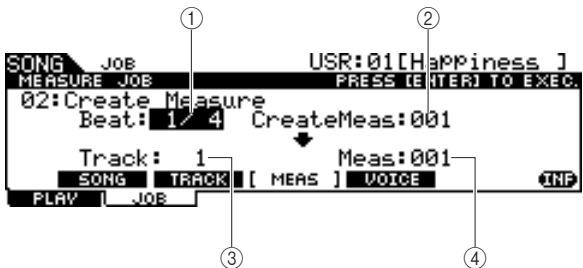
⑥ Número de compás de destino

Determina el compás inicial del intervalo de compases de destino.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

02: Create Measure

Este trabajo crea compases vacíos en la ubicación especificada de la pista o pistas especificadas de la canción actual. Cuando se insertan compases vacíos, los datos de compases y de contadores posteriores al punto de inserción retroceden en consecuencia.



① Beat

Determina la signature de tiempo de los compases que se acaban de crear (insertar).

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

② Número de compases que se van a insertar

Determina el número de compases vacíos que se van a crear e insertar.

Ajustes	001 – 999
---------	-----------

③ Track

Determina la pista a la que se aplica este trabajo. Cuando se selecciona “1+2”, al ejecutar el trabajo se añaden los nuevos compases a ambas pistas, lo que da lugar a que la longitud de las dos pistas sea la misma. Cuando se selecciona “1+2”, al ejecutar el trabajo se añaden los nuevos compases únicamente a la pista 1 o a la pista 2, lo que da lugar a que la longitud de las dos pistas sea diferente.

Ajustes	1+2, 1, 2
---------	-----------

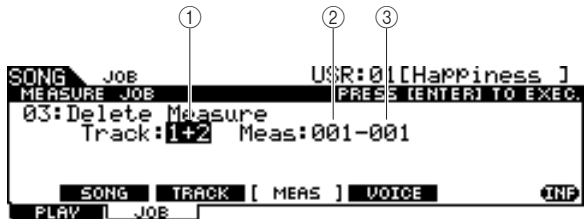
④ Meas (punto de inserción)

Determina el punto de inserción (número de compás) en el que se insertarán los compases vacíos recién creados.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

03: Delete Measure

Este trabajo elimina los compases especificados de la canción actual. Los datos de los compases y de contadores situados después de los compases eliminados avanzan en consecuencia.



① Track

Determina el número de pista que se va a eliminar. Cuando se selecciona “1+2”, al ejecutar el trabajo se eliminan los compases especificados de ambas pistas, lo que da lugar a que la longitud de las dos pistas sea la misma. Cuando se selecciona “1+2”, al ejecutar el trabajo se eliminan los compases especificados únicamente de la pista 1 o de la pista 2, lo que da lugar a que la longitud de las dos pistas sea diferente.

Ajustes	1+2, 1, 2
---------	-----------

② Número de compás inicial del intervalo de compases

Determina el compás inicial del intervalo de compases que se va a eliminar.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

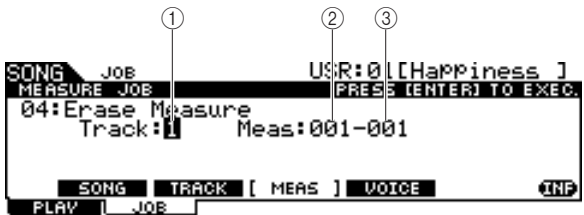
③ Número de compás final del intervalo de compases

Determina el compás final del intervalo de compases que se va a eliminar.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

04: Erase Measure

Este trabajo borra todos los datos del intervalo de compases especificado de la canción actual, produciendo un segmento de silencio.



① Track

Determina el número de pista que se va a borrar.

Ajustes	1, 2
---------	------

② Número de compás inicial del intervalo de compases

Determina el compás inicial del intervalo de compases que se va a borrar.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

③ Número de compás final del intervalo de compases

Determina el compás final del intervalo de compases que se va a borrar.

Intervalo	001 – 999
-----------	-----------

## Voice Job

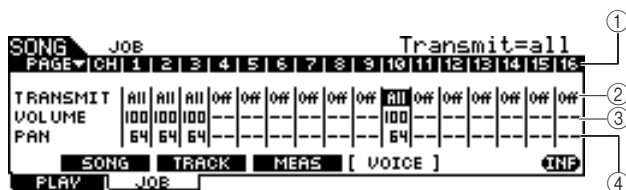
[SF4] VOICE

Este trabajo define los parámetros de generador de tonos, como voz, volumen y panorámica, de la totalidad de los 16 canales MIDI. Según estos ajustes, los valores de los parámetros de todos los canales MIDI se transmiten al generador de tonos interno o al generador de tonos externo a través de MIDI OUT cuando se selecciona la canción actual. La pantalla Job consta de tres páginas.

### NOTA

- Tenga en cuenta que no es necesario pulsar el botón [ENTER/STORE] (ejecutar el trabajo) para Voice Job.

### Primera página de Voice Job



#### ① CH

Indica el canal MIDI.

#### ② TRANSMIT

Determina si se transmitirán o no los mensajes MIDI al generador de tonos interno o externo cuando esté seleccionada la canción actual. Cuando se define como "All", la canción actual transmite todos los mensajes MIDI para el canal correspondiente al generador de tonos interno o externo de acuerdo a los ajustes de los puntos ③ a ⑫. Cuando se define como "PC", la canción actual transmite únicamente los ajustes relacionados con la voz de los puntos ⑤ – ⑥. Si se selecciona "off", la canción actual no transmite mensajes MIDI y no están disponibles los parámetros ③ – ⑫.

Ajustes	Off, All, PC
---------	--------------

#### ③ VOLUME

Determina el valor del volumen (número de cambio de control 7) para cada canal MIDI.

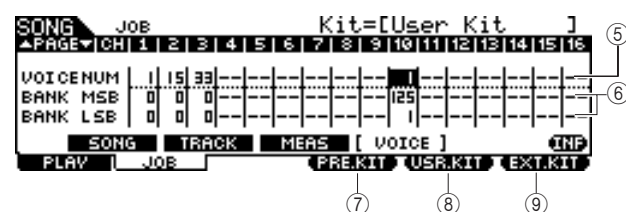
Intervalo	0 – 127
-----------	---------

#### ④ PAN

Determina el valor del efecto panorámico (número de cambio de control 10) para cada canal MIDI.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

### Segunda página de Voice Job



#### ⑤ VOICE NUM (número de voz)

Determina el número de cambio de programa para cada canal MIDI.

Intervalo	1 – 128
-----------	---------

#### ⑥ BANK MSB/LSB

Determina el número de selección de banco MSB y LSB para cada canal MIDI. Puede especificar una voz determinada definiendo la selección de banco MSB, LSB y cambio de programa (Voice Number).

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

### NOTA

- Si establece la selección de banco del canal MIDI entre 10 y 125, o 127, el número de cambio de programa (número de kit de batería) definido para el canal MIDI 10 se aplicará automáticamente a todos los otros canales MIDI del generador de tonos interno.

#### ⑦ [F4] PRE.KIT

Este menú se muestra únicamente cuando el cursor está situado sobre cualquiera de los ajustes VCE NUM, BANK MSB y BANK LSB del canal 10. Cuando pulsa este botón se muestran los valores de selección de banco MSB y LSB correspondientes al kit de batería predeterminado de DTXTREME III.

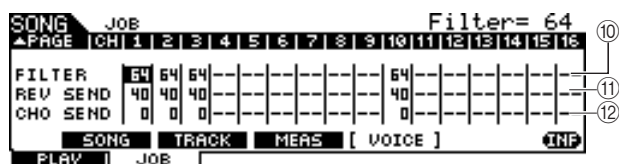
#### ⑧ [F4] USR.KIT

Este menú se muestra únicamente cuando el cursor está situado sobre cualquiera de los ajustes VCE NUM, BANK MSB y BANK LSB del canal 10. Cuando pulsa este botón se muestran los valores de selección de banco MSB y LSB correspondientes al kit de batería de usuario de DTXTREME III.

#### ⑨ [F4] EXT.KIT

Este menú se muestra únicamente cuando el cursor está situado sobre cualquiera de los ajustes VCE NUM, BANK MSB y BANK LSB del canal 10. Cuando pulsa este botón se muestran los valores de selección de banco MSB y LSB correspondientes al kit de batería externo de DTXTREME III.

### Tercera página de Voice Job



#### ⑩ FILTER

Determina el valor del brillo (número de cambio de control 74) para cada canal MIDI.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

#### ⑪ REV SEND

Determina el valor del nivel de transmisión de reverberación (número de cambio de control 91) para cada canal MIDI.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

#### ⑫ CHO SEND (transmisión de coros)

Determina el valor del nivel de transmisión de coros (número de cambio de control 93) para cada canal MIDI.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

# Modo Click

**[CLICK]**

En este capítulo se explica el modo Click (metrónomo) al que se accede mediante el botón [CLICK].

En modo Click, puede definir los parámetros relacionados con el metrónomo como voz de metrónomo, signature de tiempo y tempo de todo DTXTREME III. Además, puede utilizar la función Groove Check (comprobación de ritmo) y la función Rhythm Gate (puerta de ritmo) para entrenarse y practicar con ritmos.

## Procedimiento básico en el modo Click

**1** Pulse el botón [CLICK] para acceder al modo Click.

**2** Observe los menús de fichas (corresponden a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF3]) para buscar la función que desee, y pulse el botón pertinente para mostrar la pantalla que desee.

**3** Lleve el cursor a cada uno de los parámetros y ajuste el valor con el dial de datos, y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).

**4** Después, pulse el botón [ENTER/STORE] para memorizar todos los ajustes en modo Click distintos de tempo, tiempo (signature de tiempo) y subdivisión.

### **ATENCIÓN**

- Todos los ajustes del modo Click se perderán si se apaga el instrumento y no se han memorizado.
- Nunca intente apagar el instrumento mientras se muestre el mensaje "Please keep power on" (no apague el instrumento) en la pantalla, ya que de lo contrario se pueden perder todos ajustes del modo Click.

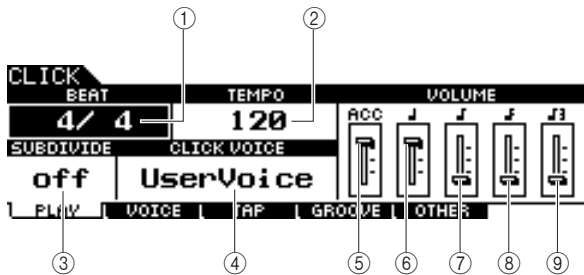


Ajustes básicos del sonido del metrónomo

[F1] PLAY

En esta pantalla, puede definir los parámetros básicos del sonido del metrónomo como voz, signatura de tiempo y tempo.

- NOTA
- Los tipos de nota que se muestran en VOLUME varían en función de los ajustes de BEAT.



1 **BEAT (signatura de tiempo)**  
Determina la signatura de tiempo del sonido del metrónomo.

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

- NOTA
- Cuando se selecciona una canción con un ajuste de tiempo (signatura de tiempo) diferente en modo Song, el tiempo de la nueva canción se aplica también al sonido del metrónomo.

2 **TEMPO**  
Determina el tempo del sonido del metrónomo.

Ajustes	030 – 300
---------	-----------

- NOTA
- Cuando se selecciona una canción con un ajuste de tempo diferente en modo Song, el valor de tempo de la nueva canción se aplica también al sonido del metrónomo.
  - También se puede definir el tempo mediante la función Tap Tempo (tempo por pulsación), que le permite ajustar el tempo golpeando en un pad. De este modo, podrá ajustar convenientemente el tempo al que mejor pueda tocar. Para obtener más información, consulte la página 34.

3 **SUBDIVIDE**  
Determina el tiempo del acento del metrónomo. Los tiempos se dividen en los tiempos de acento que se especifican aquí. Cuando BEAT se establece en “5/4” y SUBDIVIDE se establece en “2+3,” el acento se aplica al primer y al tercer tiempo. Cuando BEAT se establece en “9/4” y SUBDIVIDE se establece en “4+5”, el acento se aplica al primer y al quinto tiempo.

Ajustes	off, 2+3, 3+2, 3+4, 4+3, 4+5, 5+4, 5+6, 6+5, 6+7, 7+6, 7+8, 8+7
---------	---

4 **CLICK VOICE**  
Determina la voz de metrónomo.

Ajustes	Metronome, Claves, Cowbell, Shaker, Stick, CrossStick, Pulse, Human, UserVoice
---------	--

5 **VOLUME (ACC)**  
Para ajustar el volumen del tiempo de acento que determina el parámetro SUBDIVIDE.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

6 **VOLUME (negra)**  
Determina el volumen de sincronización del metrónomo para las negras.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

7 **VOLUME (corcheas)**  
Determina el volumen de sincronización del metrónomo para las corcheas.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

8 **VOLUME (semicorcheas)**  
Determina el volumen de sincronización del metrónomo para las semicorcheas.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

9 **VOLUME (tresillo de corcheas)**  
Determina el volumen de sincronización del metrónomo para tresillos de corcheas.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------



## Ajustes de Click Voice

[F2] VOICE

En esta pantalla (que únicamente está disponible cuando Click Voice está establecido en “User Voice”), puede definir una voz de metrónomo distinta para cada sincronización de tiempo.

ACC	VOICE	TUNING
efct1:020	[ElecPerc 1]	+ 0.00
efct1:021	[ElecPerc 2]	+ 0.00
efct1:022	[ElecPerc 3]	+ 0.00
efct1:000	[no assign]	- 3.00
efct1:000	[no assign]	- 6.00

### ① Categoría de voz

Determina la categoría de voz del sonido del metrónomo.

Ajustes	kick1 – 2, snare1 – 3, tom1 – 2, cymbal, hihat, perc1 – 2, efct1 – 2, USR-A – H
---------	---

### ② Número de voz

Determina el número de voz del sonido del metrónomo.

Si se ajusta el número de voz en “000”, se muestra la indicación “no assign” (sin asignación) para el nombre de voz y no se producirá ningún sonido.

Ajustes	Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado.
---------	--

#### NOTA

- La cantidad de voces varía según la categoría de voz seleccionada.

### ③ TUNING

Determina el tono de la voz especificado en ②.

Intervalo	-24.00 – +24.00 (1.0 indica un semitono).
-----------	---

#### NOTA

- Una voz de usuario asignada a una voz de metrónomo se reproducirá una sola vez, aunque la voz de usuario esté definida como “loop” en el modo Sampling.
- Si desea utilizar una voz de metrónomo con una voz de usuario, es buena idea guardar el archivo en el que está incluida la voz de usuario que desea en la carpeta AUToload (página 125) del dispositivo USB de almacenamiento y utilizar la función Auto Load (página 125).

## Función Tap Tempo

[F3] TAP

La función Tap Tempo se describe en la sección de la página 34, en la Guía rápida.

## Función Groove Check

[F4] GROOVE

### Realizar la función de comprobación de ritmo

[SF1] G.CHECK

Las explicaciones sobre esta pantalla se describen en la sección de la página 51, de la Guía rápida.

### Realizar la función de puerta de ritmo

[SF2] R.GATE

Las explicaciones sobre esta pantalla se describen en la sección de la página 52, de la Guía rápida.

### Ajustes de los parámetros de Groove Check y Rhythm Gate.

[SF3] SETTING

Las explicaciones sobre esta pantalla se describen en la sección de la página 50, de la Guía rápida.

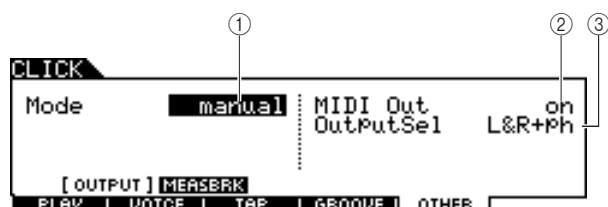
## Ajustes del sonido del metrónomo

[F5] OTHER

### Ajustar la manera en que se reproduce el sonido del metrónomo

[SF1] OUTPUT

En esta pantalla, puede definir los parámetros que determinan las circunstancias bajo las cuales suena el metrónomo y la salida del metrónomo.



#### ① Mode

Determina la manera y las circunstancias en que se reproduce el metrónomo. El metrónomo se puede iniciar y detener en sincronía con la reproducción o grabación de canción de acuerdo con los ajustes aquí descritos, así como pulsando el botón [CLICK ON/OFF].

Ajustes	manual, play, rec, play&rec
manual	El metrónomo se inicia o detiene pulsando únicamente el botón [CLICK ON/OFF].
play	El metrónomo se inicia y detiene iniciando o deteniendo la reproducción de la canción, así como pulsando el botón [CLICK ON/OFF].
rec	El metrónomo se inicia y detiene iniciando o deteniendo la grabación de la canción, así como pulsando el botón [CLICK ON/OFF].
play&rec	El metrónomo se inicia y detiene iniciando o deteniendo la reproducción o grabación de la canción, así como pulsando el botón [CLICK ON/OFF].

#### ② MIDI Out

Determina si el número de nota correspondiente a la voz de metrónomo se transmite a través de MIDI OUT. Cuando este parámetro se establece en "on", los siguientes eventos MIDI se transmiten vía MIDI OUT.

	Canal MIDI	Nota	Velocidad
Nota de acento	10	La#-1	127
Negra	10	Do 0	127
Otras notas	10	Si 1	127

Ajustes	off, on
---------	---------

#### NOTA

- Los eventos de nota MIDI correspondientes al sonido del metrónomo se transmitirán a través de MIDI OUT únicamente cuando se produzca sonido de metrónomo. Los eventos de nota MIDI correspondientes al sonido del metrónomo para los que se ha bajado el volumen al nivel mínimo en la pantalla [F1] PLAY no se transmitirán vía MIDI OUT. De forma similar, los eventos de nota MIDI correspondientes al sonido del metrónomo durante una pausa de la función Measure Break no se transmitirán a través de MIDI OUT.

#### ③ OutputSel (selección de salida)

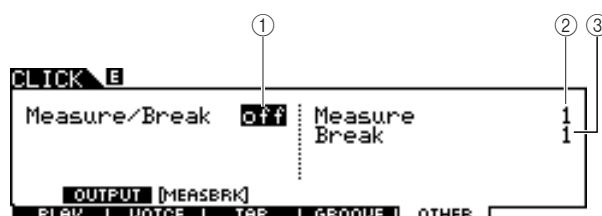
Determina la toma de salida del sonido del metrónomo.

Ajustes	L&R+ph (OUTPUT y PHONES), Phones (PHONES), L&R (OUTPUT), ind1&2 – ind5&6 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 y 2 – 5 y 6), ind1 – ind6 (una de las tomas INDIVIDUAL OUTPUT)
---------	--

### Utilizar la función Measure Break

[SF2] MEASBRK

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con la función Measure Break (pausa de compás). Con el uso de esta función, la voz de metrónomo se puede reproducir y silenciar para compases especificados de forma repetida. Esta función se puede utilizar eficazmente para aumentar la sincronización y el nivel técnico de su ritmo, permitiéndole interpretar una determinada frase de batería durante varios compases mientras escucha la voz de metrónomo para, a continuación, reproducir los siguientes compases sin el sonido de metrónomo. Por ejemplo, para tener cuatro compases con la voz de metrónomo seguidos de cuatro compases sin ella, defina el parámetro Measure en 4 y el parámetro Break en 4.



#### ① Measure/Break

Determina si la función Measure Break está activa o no. Cuando se define como "on", la voz de metrónomo se reproduce para compases especificados en ② y se silencia para compases especificados en ③ repetidamente.

Ajustes	off, on
---------	---------

#### ② Measure

Determina la cantidad de intervalos de compases en los que se reproduce el sonido del metrónomo (no se silencia).

Intervalo	1 – 9
-----------	-------

#### ③ Break

Determina la cantidad de intervalos de compases en los que se silencia el sonido del metrónomo.

Intervalo	1 – 9
-----------	-------

# Modo Trigger

[TRIGGER]

En este capítulo se explica el modo Trigger (activación) al que se accede mediante el botón [TRIGGER].

En el modo Trigger puede definir los parámetros relacionados con las señales de disparo recibidas de los pads o de los disparadores de batería (como Yamaha DT20), que están conectados a las tomas de entrada del disparador. Estos ajustes le permiten optimizar DTXXTREME III para obtener un mejor funcionamiento y respuesta a estas señales de disparo. Si está utilizando los disparadores de batería asociados a las baterías acústicas o pads que ha adquirido por separado, será necesario ajustar la sensibilidad y asignar voces a las fuentes de entrada de disparados individuales. Este modo también muestra los ajustes que ayudan a evitar la diafonía\* y activación doble\*.

## \* Diafonía

Problema de activación en el cual la vibración generada al golpear determinado pad causa una activación no deseada en otro pad (normalmente adyacente).

## \* Activación doble

Problema de activación en el cual dos o más señales de disparo pueden generarse al golpear simplemente una vez un determinado pad.

### NOTA

- Es necesario crear una configuración de disparo adecuado para obtener resultados óptimos y conseguir la respuesta y sonido esperados al golpear los pads. Una buena forma de lograrlo es buscar una configuración de disparo existente lo más parecida a la que le gusta, y después editarlo.
- Una vez que haya encontrado o creado su ajuste de disparador favorito, es buena idea asignar el número de ajuste de disparador al parámetro TriggerNo de la pantalla a la que se accede vía [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] STARTUP. De este modo, puede acceder a su número de ajuste de disparador favorito de forma automática cada vez que encienda el instrumento.
- Consulte la página 26 para obtener más detalles sobre bloqueo de entrada [SF6].

## Procedimiento básico en el modo Trigger

### 1 Pulse el botón [TRIGGER] para seleccionar el modo TRIGGER.

● TRIGGER



### 2 Observe los menús de fichas (corresponden a los botones [F1] – [F5] y [SF1] – [SF2]) para buscar la función que desee, y pulse el botón pertinente para mostrar la pantalla que desee.

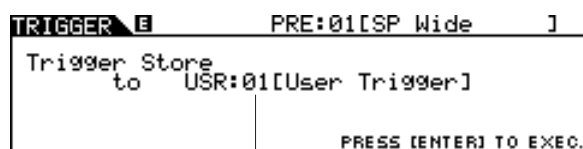
#### NOTA

- La toma de entrada de disparador, el nivel de la señal de disparo y la velocidad se muestran en la parte superior de la pantalla cuando se accede a una de las pantallas [F1] – [F4].

### 3 Mueva el cursor a cada parámetro y después defina el valor con el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

### 4 Presione el botón [ENTER/STORE] después de haber efectuado los ajustes.

Aparecerá la siguiente pantalla.

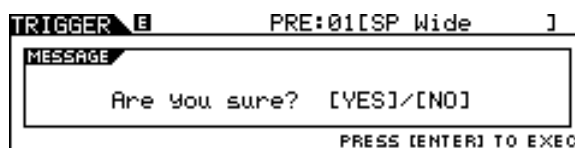


Número de ajuste de disparador de destino

### 5 Seleccione el número de ajuste de disparador de destino utilizando el dial de datos.

### 6 Pulse el botón [ENTER/STORE].

Aparece la siguiente pantalla, en la que se solicita confirmación antes de realizar la operación de memorización.



### 7 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de memorización.

#### ⚠ ATENCIÓN

- El ajuste de disparador editado se perderá al seleccionar otro ajuste de disparador o al apagar el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos del ajuste de disparador en la memoria interna pulsando el botón [ENTER/STORE] antes de seleccionar un ajuste de disparador diferente o apagar el instrumento.

#### ⚠ ATENCIÓN

- Nunca intente apagar el instrumento mientras se muestre el mensaje "Please keep power on" (no apague el instrumento) en la pantalla, ya que de lo contrario se pueden perder todos ajustes del modo Trigger.

Selección del ajuste de disparador

[F1] SELECT

Las explicaciones sobre esta pantalla se describen en la sección de la página 26, de la Guía rápida.

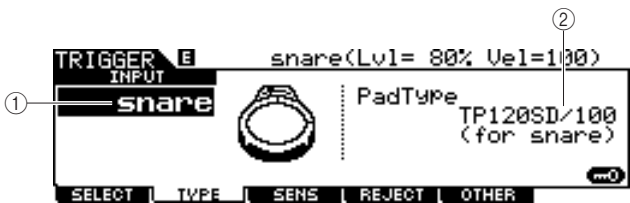
NOTA

- Tenga en cuenta que cada número de la pantalla corresponde al número de la toma de entrada de disparador que aparece en la parte superior del panel frontal. Por encima de cada número, se muestra en tiempo real el estado de la señal de disparo recibida.

Selección del tipo de pad

[F2] TYPE

Desde esta pantalla, puede definir el tipo de pad o activador de batería conectado a la toma de entrada de disparador. Asegúrese de seleccionar el tipo adecuado que coincida con el pad o activador de batería concreto, para poder aprovechar al máximo su potencial.



① INPUT (toma de entrada de disparador)

Determina una toma de entrada de disparador de destino. Puede seleccionar la toma de entrada de disparador golpeando el pad que desee cuando el bloqueo de entrada (página 79) está desactivado (cuando el indicador L no aparezca en la parte superior derecha de la pantalla LCD).

Ajustes	snare – pad15
---------	---------------

② Pad Type

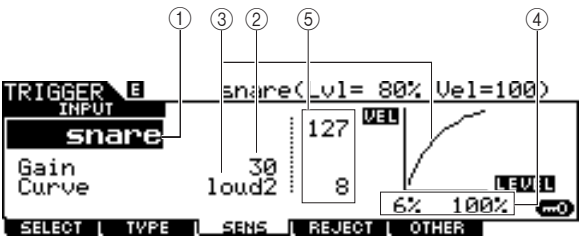
Determina el tipo de pad de la toma de entrada de disparador especificada en ①. La lista siguiente muestra los tipos de pad que se pueden establecer para los pads conectados o disparadores de batería.

Ajustes	KP125, KP65, TP120SD/100 (para snare), TP120SD/100 (para tom), TP65S (para snare), TP65S (para tom), TP65, PCY155, PCY135, PCY150S, PCY130SC, PCY130S/130, PCY65S/65, RHH135, RHH130, DT10/20 (para snare), DT10/20 (para HiTom), DT10/20 (para LoTom), DT10/20 (para Kick), TRG Snare, TRG HiTom, TRG LoTom, TRG Kick
---------	--

Ajustes de sensibilidad de disparador

[F3] SENS

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con la sensibilidad, que determinan la manera en que DTXTREME III responde a las señales de disparo a través de las tomas de entrada de disparador. En otras palabras, estos parámetros determinan el modo en que el nivel de señal de disparo (fuerza de sus golpes) se convierte en la velocidad reconocida por el bloque generador de tonos. Tenga en cuenta que el nivel y velocidad generados mediante los golpes al pad se muestran en tiempo real en la parte superior de la pantalla LCD.



① INPUT (toma de entrada de disparador)

Determina una toma de entrada de disparador de destino. Puede seleccionar la toma de entrada de disparador golpeando el pad que desee cuando el bloqueo de entrada (página 79) está desactivado (cuando el indicador L no aparezca en la parte superior derecha de la pantalla LCD).

Ajustes	snare – pad15
---------	---------------

② Gain

Determina la ganancia con la que DTXTREME III recibe la señal de disparo del pad. Cuanto mayor es este valor, con mayor facilidad obtendrá sonido, aunque golpee el pad con suavidad.

Intervalo	0 – 63
-----------	--------

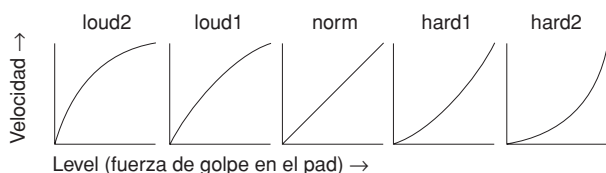
## Referencia

## Modo Trigger [TRIGGER]

## ③ Curve

Determina la manera en que se generará y transmitirá la velocidad real de acuerdo con el nivel (fuerza) con que se golpee el pad. La curva "loud2", por ejemplo, proporciona una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas. La curva "hard2", por ejemplo, reduce en efecto la respuesta total en comparación con las otras curvas.

<b>Ajustes</b>	loud2, loud1, normal, hard1, hard2
----------------	------------------------------------



## ④ LEVEL

Determina el intervalo de niveles en el que la velocidad se cambia.

Si la señal de disparo está por debajo del nivel mínimo establecido aquí, no se produce sonido. Aunque la señal de disparo supere el nivel máximo, el sonido se produce con la velocidad máxima, y no mayor.

<b>Intervalo</b>	Nivel mínimo: 0% – 99%, Nivel máximo: 1% – 100%
------------------	--

## ⑤ VEL (velocidad)

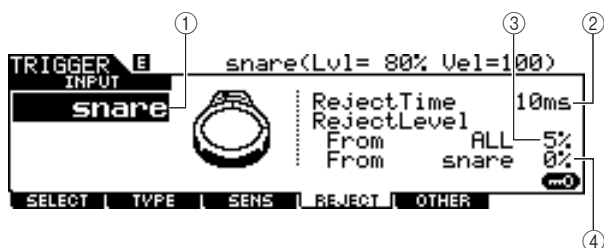
Determina el intervalo de velocidad en el que se produce el sonido de la voz.

<b>Intervalo</b>	Velocidad mínima: 0 – 126, Velocidad máxima: 1 – 127
------------------	---

## Ajuste de rechazo

## [F4] REJECT

En esta pantalla puede ajustar los parámetros relacionados con el rechazo, lo que le permite evitar "golpes falsos", como activación doble causada por rebotes de stick y diafonía causada por vibración del pad. Las señales de disparo consideradas como "golpes falsos" serán pasadas por alto si se efectúa un ajuste adecuado de los parámetros Rejection.



## ① INPUT (toma de entrada de disparador)

Determina una toma de entrada de disparador de destino. Puede seleccionar la toma de entrada de disparador golpeando el pad que desee cuando el bloqueo de entrada (página 79) está desactivado (cuando el indicador L no aparezca en la parte superior derecha de la pantalla LCD).

<b>Ajustes</b>	snare – pad15
----------------	---------------

## ② Reject Time

Determina la cantidad de tiempo dentro del cual la toma de entrada de disparador no acepta la señal de disparo desde el momento de recepción de la señal de disparo previa. Estos ajustes evitan sonidos inesperados generados a través de la activación doble.

<b>Intervalo</b>	4ms – 500ms
------------------	-------------

## ③ Reject Level From ALL

Determina el nivel mínimo de las señales de disparo (generadas golpeando cualquier otro pad) que aceptará la toma de entrada de disparador actual. En otras palabras, la toma de entrada de disparador no aceptará señales de disparo (generadas golpeando cualquier otro pad) que tengan un nivel inferior al especificado aquí. Cuanto mayor sea el valor, menos sonidos inesperados se generan por activación doble.

<b>Intervalo</b>	0% – 99%
------------------	----------

## ④ Reject Level From \*\*\*

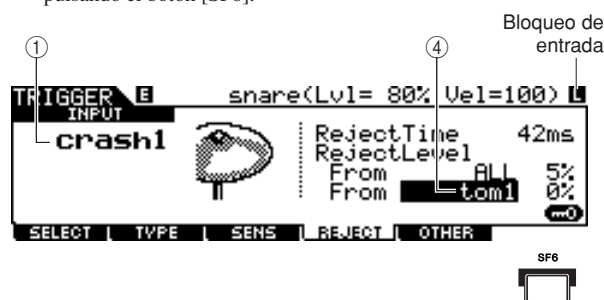
Determina la toma de entrada de disparador específica y el nivel mínimo de las señales de disparo (generadas golpeando el pad correspondiente a la toma de entrada de disparador especificada aquí) que la toma de entrada de disparador actual aceptará. En otras palabras, la toma de entrada de disparador no aceptará señales de disparo (generadas golpeando el pad correspondiente a la toma de entrada de disparador especificada aquí) que tengan un nivel inferior al especificado aquí. Cuanto mayor sea el valor, menos sonidos inesperados se generan por diafonía entre el pad correspondiente a la toma de entrada de disparador actual y el pad correspondiente a la toma de entrada de disparador especificado aquí.

<b>Intervalo</b>	0% – 99%
<b>Ajustes</b>	snare, tom1-4, ride, crash1-2, hihat, kick, pad11-15, tom1&2, tom1&3, tom2&3, tom2&4, tom3&4, tom2&3&4, tom all, cym all

## Ejemplo de ajuste para evitar afonía

Cuando el sonido Crash1 se activa aunque sólo se golpee TOM1:

1. Defina INPUT como "crash1," establezca Reject Level From \*\*\* como "tom1," active el bloqueo de entrada (página 79) pulsando el botón [SF6].



- 2. Ajuste el valor “tom1” de Reject Level From para que el sonido Crash1 no se active, aunque golpee el pad conectado a la toma TOM1.  
Cuanto mayor sea el valor, menores serán las posibilidades de que el sonido Crash1 se active de manera accidental.
- 3. Después de encontrar y ajustar el valor adecuado, memorice los ajustes como configuración de disparadores de usuario y desactive el bloqueo de entrada para poder efectuar la interpretación de batería.

NOTA

- Si el valor “tom1” de Reject Level From es demasiado grande, puede que el sonido Crash1 no se active adecuadamente cuando golpee Crash1 y Tom1 al mismo tiempo.

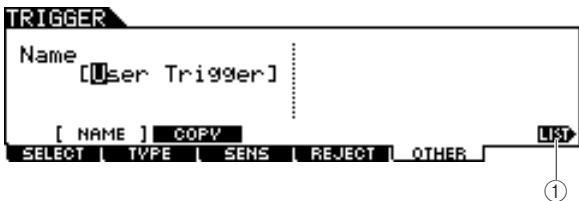
Otros ajustes

[F5] OTHER

Asignar nombre al ajuste de disparador

[SF1] NAME

Puede escribir un nombre de hasta 12 caracteres para el ajuste de disparador que se está editando en este momento. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte el apartado “Funcionamiento básico” en la página 15.



① [SF6] LIST

Cuando el cursor está situado en el cuadro Name, puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y escribir el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte el apartado “Funcionamiento básico” en la página 15.

Copia del ajuste de disparador

[SF2] COPY

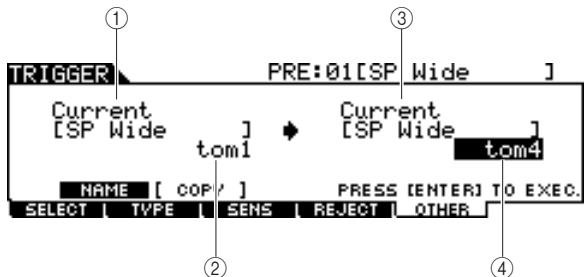
En esta pantalla, puede copiar los ajustes de disparador (de una determinada toma de entrada de disparo de un número de ajuste de disparador) a la misma u otra toma de entrada de disparador del mismo u otro número de ajuste de disparador. Por ejemplo, si desea copiar el ajuste de disparador de la toma TOM1 a TOM4 dentro del ajuste de disparador actual, defina el origen de la copia en “Current” y “tom1” y, a continuación, defina el destino de la copia en “Current” y “tom5”, y efectúe la operación de copia. La operación de copia se puede efectuar pulsando el botón [ENTER/STORE] después de efectuar los ajustes de parámetros.

⚠ ATENCIÓN

- Cuando se realiza la operación de copia de ajuste de disparador, el ajuste de disparador de destino será sustituido por los valores del origen de la copia.

⚠ ATENCIÓN

- Al establecer el destino de la copia en “Current” y ejecutar la operación de copia, asegúrese de memorizar el ajuste de disparador actual pulsando el botón [ENTER/STORE] en otra pantalla. Esto es necesario porque el ajuste de disparador editado se perderá al seleccionar otro ajuste de disparador o al apagar el instrumento; también es necesario porque la operación de memorización no se puede efectuar desde la pantalla [SF2] COPY.



① Número de ajuste de disparador como origen de la copia

Determina el número de ajuste de disparador como origen de la copia. “Current” hace referencia al ajuste de disparador que se está editando.

Ajustes	Current, PRE: 01 – USR: 05
---------	----------------------------

② Toma de entrada de disparador como origen de la copia

Determina la toma de entrada de disparador como origen de la copia

Ajustes	snare – pad15
---------	---------------

③ Número de ajuste de disparador como destino de la copia

Determina el número de ajuste de disparador como destino de la copia. “Current” hace referencia al ajuste de disparador que se está editando.

Ajustes	Current, USR: 01 – USR: 05
---------	----------------------------

④ Toma de entrada de disparador como destino de la copia

Determina la toma de entrada de disparador como destino de la copia

Ajustes	snare – pad15
---------	---------------



# Modo File

[FILE]

En este capítulo se explica el modo File al que se accede mediante el botón [FILE].

El modo File proporciona herramientas para transferir datos (como voces y canciones de usuario) entre DTXTREME III y dispositivos de almacenamiento externos, como un dispositivo USB o una unidad de disco duro, conectados al terminal USB TO DEVICE.

## Terminología en el modo File

### ■ Archivo

Del mismo modo que en un ordenador, varios tipos de datos como kits de batería, voces de usuario, canciones y ajustes de disparador creados en DTXTREME III, se pueden tratar como un archivo y almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB externo. Cada archivo tiene un nombre y una extensión de archivo.

### ■ Nombre de archivo

Igual que en un ordenador, puede asignar un nombre al archivo en el modo File. Los archivos que tienen el mismo nombre no se pueden almacenar en el mismo directorio.

### ■ Extensión de archivo

Las tres letras que siguen al nombre del archivo (después del punto) como, por ejemplo, “.mid” y “.wav”, hacen referencia a la “extensión” del archivo. La extensión indica el tipo de archivo y no se puede cambiar con las operaciones del panel de DTXTREME III. El modo File de DTXTREME III admite diez tipos de extensiones diferentes, según los datos concretos. Para obtener más información, consulte la página 113.

### ■ Tamaño del archivo

Hace referencia a la cantidad de memoria del archivo. El tamaño del archivo se determina mediante la cantidad de datos que almacena. Generalmente, el tamaño de un archivo de audio (AIFF, WAV, etc.) es mucho mayor que el de un archivo MIDI. En DTXTREME III, el tamaño de archivos que incluyen voces de usuario (consisten en señales de audio obtenidas mediante la función de muestreo) es mayor que el de otros archivos. El tamaño de los archivos se indica con los términos informáticos convencionales: B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) y GB (Giga Byte). 1 KB es equivalente a 1024 Bytes, 1 MB es equivalente a 1024 KB y 1 GB es equivalente a 1024 MB.

### ■ Dispositivo

Hace referencia a una unidad de almacenamiento de memoria (como un disco duro) en la que se almacena el archivo. DTXTREME III puede tratar y montar varios tipos de dispositivos de almacenamiento USB conectados al terminal USB TO DEVICE.

### ■ Directorio (carpeta)

Se trata de una característica organizativa de un dispositivo de almacenamiento de datos, como un disco duro, que permite agrupar los archivos de datos según su tipo o aplicación. Los directorios se pueden anidar en orden jerárquico para organizar los datos. El “directorio” es equivalente al término “carpeta” utilizado para los ordenadores. El modo File de DTXTREME III permite asignar un nombre a un directorio de la misma forma que para un archivo. Tenga en cuenta que el nombre del directorio no tiene ninguna extensión.

### ■ Formato

La operación de inicialización de un dispositivo de almacenamiento, como una unidad de disco duro, se conoce como “formatear”. El modo File de DTXTREME III le permite formatear un dispositivo de almacenamiento USB conectado a un conector USB TO DEVICE. La operación de formato borra todos los datos del dispositivo de memoria de destino y crea de forma automática un directorio “AUTOLOAD” (autocarga).

### ■ Almacenar/cargar

”Almacenar” significa que los datos creados en DTXTREME III se guardan en un dispositivo de memoria externo en forma de archivo, mientras que “memorizar” significa que los datos creados en DTXTREME III se guardan en la memoria interna. “Cargar” significa que el archivo del dispositivo externo de memoria se carga en la memoria interna.



## Tipos de archivos compatible con DTXTREME III

DTXTREME III admite varios tipos de archivos que se pueden almacenar y cargar.

### ■ Tipos de archivos que se pueden almacenar

Tipos de archivos	Extensión de archivo*	Información
AllData	.T3A	Todos los datos contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM, DRAM y opcionalmente DIMM) de DTXTREME III, se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
Utility	.T3U	Los datos de configuración de Utility contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) de DTXTREME III, se tratan como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
Click	.T3C	La configuración Click (metrónomo) incluida en la memoria de usuario interna (Flash ROM) de DTXTREME III se trata como un solo archivo que puede almacenarse en el dispositivo de almacenamiento USB.
AllTrigger	.T3T	Todos los datos de configuración de disparadores contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) de DTXTREME III se tratan como un solo archivo y se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB.
AllKit	.T3K	Todos los datos de kits de batería contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) de DTXTREME III se tratan como un solo archivo y se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB.
AllChain	.T3H	Todos los datos de cadenas contenidos en la memoria de usuario interna (Flash ROM) de DTXTREME III se tratan como un solo archivo y se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB.
AllSong	.T3S	Todos los datos de canciones contenidos en la memoria de usuario interna (DRAM) de DTXTREME III se tratan como un solo archivo y se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB.
AllVoice	.T3V	Todos los datos de voz de usuario contenidos en la memoria de usuario interna (DRAM) de DTXTREME III se tratan como un solo archivo y se pueden almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB.
Wav	.WAV	Una voz de usuario creada en el modo Sampling se puede almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo WAV (formato de archivo de Windows).
Aiff	.AIF	Una voz de usuario creada en el modo Sampling se puede almacenar en el dispositivo de almacenamiento USB en forma de archivo AIFF (formato de audio de Macintosh).

### ■ Tipos de archivos que se pueden cargar

Tipos de archivos	Extensión de archivo*	Información
AllData	.T3A	Los archivos de tipo "AllData" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Utility	.T3U	Los archivos de tipo "AllData" o "Utility" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Click	.T3C	Los archivos de tipo "AllData" o "Click" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
AllTrigger	.T3T	Los archivos de tipo "AllTrigger" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Trigger	.T3A .T3T	Un dato de configuración de disparador especificado en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de dato de tipo "AllData" o "AllTrigger", se puede seleccionar y cargar de forma individual en el instrumento.
AllKit	.T3K	Los archivos de tipo "AllKit" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Kit	.T3A .T3K	Un dato de kit de batería especificado en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como datos de tipo "AllData" o "AllKit", se puede seleccionar y cargar de forma individual en el instrumento.
AllChain	.T3H	Los archivos de tipo "AllChain" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Chain	.T3A .T3H	Un dato de cadena especificado en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como de dato de tipo "AllData" o "AllChain", se puede seleccionar y cargar de forma individual en el instrumento.
AllSong	.T3S	Los archivos del tipo "AllSong" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Song	.T3A .T3S .MID	Una canción especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como dato de tipo "AllData" o "AllSong", se puede seleccionar y cargar de forma individual en el instrumento.
AllVoice	.T3V	Los archivos de tipo "AllVoice" que se almacenan en el dispositivo de almacenamiento USB se pueden cargar y restaurar en el instrumento.
Voice	.T3A .T3V	Una voz especificada en un archivo que se almacena en el dispositivo de almacenamiento USB como dato de tipo "AllData" o "AllVoice", se puede seleccionar y cargar de forma individual en el instrumento.
Wave	.WAV .AIF	Los archivos WAV (extensión: .WAV) o los archivos AIFF (extensión: .AIF) se pueden cargar en la voz de usuario.

## Almacenar un archivo

[F1] SAVE

### ⚠ ATENCIÓN

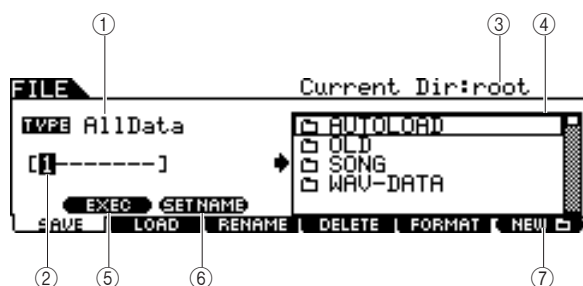
Mientras se almacenan los datos, asegúrese de que toma las precauciones siguientes:

- No elimine ni expulse nunca el soporte del dispositivo de almacenamiento USB.
- No desenchufe ni desconecte nunca los dispositivos.
- No desconecte nunca la alimentación de DTXTREME III ni la de dispositivos importantes.

## Almacenar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto

Después de conectar el dispositivo de almacenamiento USB al instrumento, siga las instrucciones que se describen a continuación.

**1 Pulse el botón [FILE] (archivo) para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F1] SAVE para acceder a la pantalla Save.**



### ① TYPE

Entre los diversos datos creados en el instrumento, puede almacenar todos los datos o los datos creados en cada modo en un único archivo. Este parámetro determina qué tipo de datos determinados se van a almacenar en un único archivo.

<b>Ajustes</b>	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
----------------	---

### ② Posición de entrada del nombre de archivo

Puede introducir un nombre con un máximo de ocho caracteres para el archivo que va a almacenar. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

### ③ Current

Indica el directorio actual (carpeta). Esta indicación se cambia de forma automática en función del directorio (carpeta) actual especificado en el recuadro de selección de archivo/directorio (carpeta). El directorio “root” (raíz) es el directorio superior.

### ④ Recuadro de selección de archivos y directorios (carpetas)

Indica los directorios y archivos del directorio actual. En este recuadro, los directorios y archivos se incluyen por orden alfabético. Al pulsar el botón [ENTER/STORE], se accede al directorio (carpeta) seleccionado, mientras que si pulsa el botón [EXIT] vuelve al directorio superior. Puede distinguir el directorio y el archivo por el indicador situado al final a la derecha de cada línea.

..... Directorio (carpeta)

..... Archivo

### ⑤ [SF1] EXEC

Al pulsar este botón, se almacena el archivo en el directorio seleccionado en ese momento.

### ⑥ [SF2] SET NAME

Al pulsar este botón, se copia el nombre del archivo/directorio seleccionado en el recuadro de selección del archivo o directorio (carpeta) a la posición de entrada del nombre de archivo.

### ⑦ [F6] NEW

Al pulsar este botón, se crea un nuevo subdirectorio denominado “NEWDIR\*\*” dentro del directorio seleccionado en ese momento. Puede cambiar el nombre en la pantalla [F3] RENAME.

**2 Defina el parámetro TYPE según los valores siguientes: “AllData,” “Utility,” “Click,” “AllTrigger,” “AllKit,” “AllChain,” “AllSong,” o “AllVoice.”**

Para obtener información detallada acerca de los tipos de datos, consulte la página 113.

**3 Mueva el cursor hasta la posición de entrada del nombre del archivo y escriba a continuación un nombre para el archivo.**

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15. Puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6].

**4 Mueva el cursor hasta cuadro de selección del archivo/directorio y seleccione a continuación el directorio de destino.**

Al pulsar el botón [ENTER/STORE], se accede al directorio (carpeta) seleccionado, mientras que si pulsa el botón [EXIT] vuelve al directorio superior. Si desea almacenar el archivo en el directorio raíz y no se muestra el valor “root” como “Current Dir” en la parte superior derecha de la pantalla, pulse el botón [EXIT] durante unos segundos para acceder al directorio raíz.

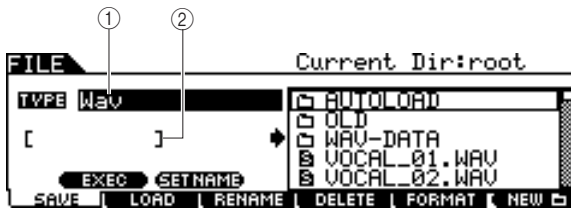
**5 Pulse el botón [SF1] EXEC para realizar la operación de almacenamiento.**

Si va a sobrescribir un archivo que ya existe, la pantalla le solicita su confirmación. Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de almacenamiento o el botón [DEC/NO] para cancelarla.

Almacenar datos de audio asignados a una voz de usuario como archivos WAV o AIFF

Puede almacenar datos de audio asignados a una voz de usuario en forma de archivos WAV (formato de archivo de Windows) o archivos AIFF (formato de archivo de Macintosh). Después de conectar el dispositivo de almacenamiento USB al instrumento, siga las instrucciones que se describen a continuación.

1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F1] SAVE para acceder a la pantalla Save.



1 TYPE

Entre los diversos datos creados en el instrumento, puede almacenar todos los datos o los datos creados en cada modo en un único archivo. Este parámetro determina qué tipo de datos determinados se van a almacenar en un único archivo.

Ajustes	AllData, Utility, Click, AllTrigger, AllKit, AllChain, AllSong, AllVoice, Wav, Aiff
---------	---

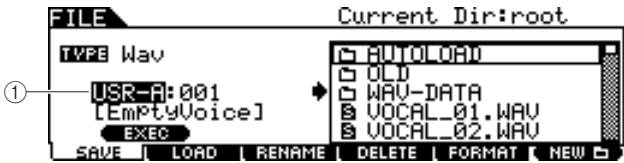
2 Posición de entrada del nombre de archivo  
Puede introducir un nombre con un máximo de ocho caracteres para el archivo que va a almacenar. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

2 Mueva el cursor hasta TYPE y seleccione a continuación “Wav” o “Aiff” con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

3 Mueva el cursor hasta la posición de entrada del nombre del archivo y escriba a continuación un nombre para el archivo.  
Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15. Puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6].

4 Seleccione el directorio de destino para el almacenamiento, en caso de que haya creado un directorio.  
Al pulsar el botón [ENTER/STORE], se accede al directorio (carpeta) seleccionado, mientras que si pulsa el botón [EXIT] vuelve al directorio superior. Si desea almacenar el archivo en el directorio raíz y no se muestra el valor “root” como “Current Dir” en la parte superior derecha de la pantalla, pulse el botón [EXIT] durante unos segundos para acceder al directorio raíz.

5 Pulse el botón [SF1] EXEC.  
El banco y número de la voz de usuario que se van a almacenar se muestran en la mitad izquierda de la pantalla. Puede seleccionar la voz que incluye las señales de audio que desee.



1 Banco y número de voz de usuario  
Determina el número y banco de voz de usuario que incluyen las señales de audio que desea almacenar con formato de archivo WAV o AIFF.

6 Seleccione el número y banco de voz de usuario que incluyan las señales de audio que desee almacenar con formato de archivo WAV o AIFF.

7 Pulse el botón [SF1] EXEC para realizar la operación de almacenamiento.

## Cargar un archivo

[F2] LOAD

### ⚠ ATENCIÓN

- La operación de carga sobrescribe los datos de la memoria interna de destino. Los datos importantes siempre se deberían almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado a un terminal USB TO DEVICE.

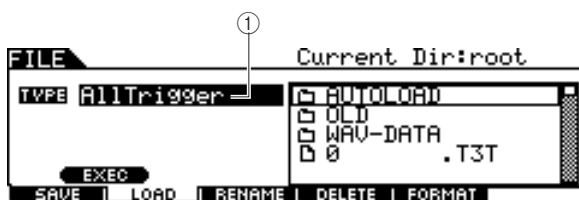
### ⚠ ATENCIÓN

Mientras se cargan los datos, asegúrese de que toma las precauciones siguientes:

- No elimine ni expulse nunca el soporte del dispositivo de almacenamiento USB.
- No desenchufe ni desconecte nunca los dispositivos.
- No desconecte nunca la alimentación de DTXTREME III ni la de dispositivos importantes.

## Cargar todos los datos de usuario o todos los datos de un tipo concreto

- Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.



### ① TYPE

Entre los diversos tipos de datos almacenados en un único archivo en un dispositivo de almacenamiento USB, puede cargar todos los datos de una sola vez o cargar únicamente un determinado tipo de datos al instrumento. Este parámetro determina qué tipo específico de datos se van a cargar en un único archivo.

<b>Ajustes</b>	AllData, Utility, Click, AllTrigger, Trigger, AllKit, Kit, AllChain, Chain, AllSong, Song, AllVoice, Voice, Wave
----------------	--

- Mueva el cursor a TYPE y defina a continuación el tipo de archivo entre los siguientes: “AllData,” “AllTrigger,” “AllKit,” “AllChain,” “AllSong,” o “AllVoice.”

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

- Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el directorio que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

- Pulse el botón [SF1] EXEC para realizar la operación de carga.

## Cargar un kit de batería concreto desde un archivo "AllData" o "AllKit"

Si lo desea, también puede cargar un único kit de batería desde el archivo (extensión de archivo: .T3A o T3K) al número de kit de batería de usuario deseado.

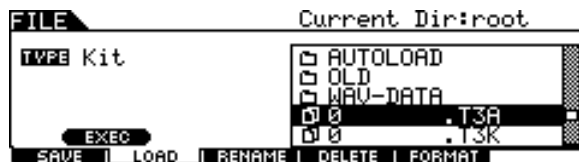
- 1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar al modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

- 2 Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en "Kit".

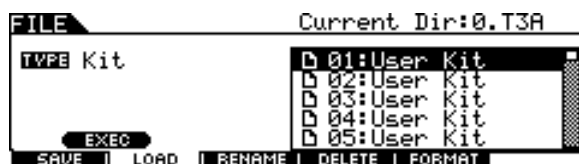
En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

- 3 Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

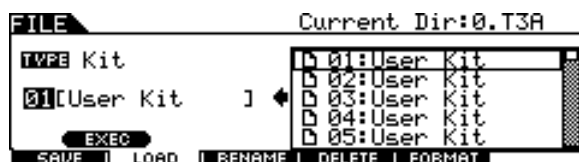


- 4 Pulse el botón [ENTER/STORE] para que los kits de batería incluidos en el archivo seleccionado aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



- 5 Mueva el cursor hasta el kit de batería deseado y pulse a continuación el botón [SF1] EXEC.

El nombre y número del kit de batería para el destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



- 6 Seleccione el número de kit de batería de usuario para el destino de carga.

- 7 Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.

## Cargar una canción concreta desde un archivo "All Data" o "All Song"

Si lo desea, también puede cargar una canción concreta desde el archivo (extensión de archivo: .T3A o T3S) en el número de canción de usuario deseado.

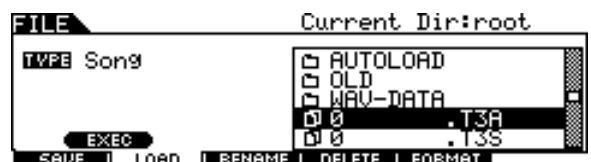
- 1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar al modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

- 2 Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en "Song".

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

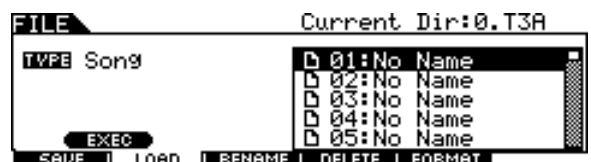
- 3 Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



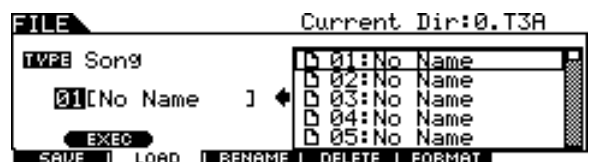
- 4 Pulse el botón [ENTER/STORE] para que las canciones incluidas en el archivo seleccionado aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

Las canciones vacías (sin datos) no se muestran en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



- 5 Mueva el cursor hasta la canción deseada y pulse a continuación el botón [SF1] EXEC.

El nombre y número de la canción para el destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



- 6 Seleccione el número de canción para el destino de carga.

- 7 Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.



## Cargar una configuración de disparador determinada desde un archivo "All Data" o "All Trigger"

Si lo desea, también puede cargar una configuración de disparador determinada desde el archivo (extensión de archivo: .T3A o T3T) al número de la configuración de disparador deseado.

**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar al modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

**2** Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en "Trigger".

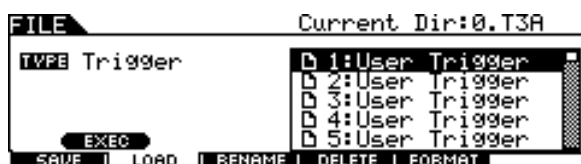
En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

**3** Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

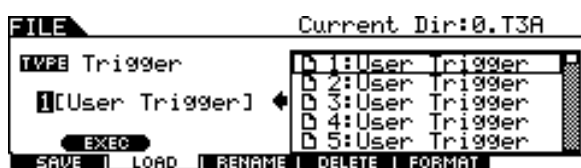


**4** Pulse el botón [ENTER/STORE] para que la configuración del disparador incluida en el archivo seleccionado aparezca en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



**5** Desplace el cursor hasta la configuración del disparador que desee como origen de carga y pulse a continuación el botón [SF1] EXEC.

El nombre y número de la configuración del disparador para el destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



**6** Seleccione el número de la configuración del disparador para el destino de carga.

**7** Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.

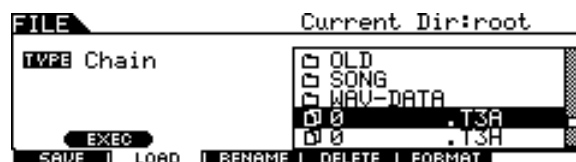
## Cargar una cadena concreta desde un archivo "All Data" o "All Chain"

Si lo desea, también puede cargar una cadena concreta desde el archivo (extensión de archivo: .T3A o T3H) al número de cadena deseado.

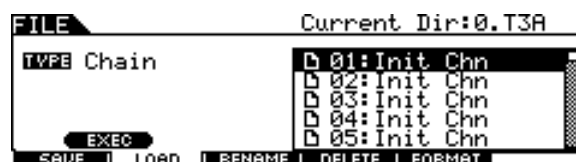
**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

**2** Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en "Chain".  
En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

**3** Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a cargar.  
Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

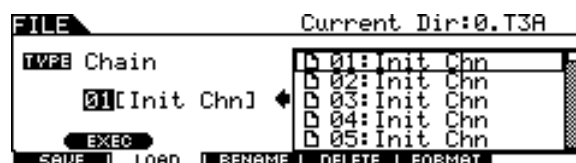


**4** Pulse el botón [ENTER] para que las cadenas incluidas en el archivo seleccionado aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



**5** Desplace el cursor hasta la cadena que desee como origen de carga y pulse a continuación el botón [SF1] EXEC.

El nombre y número de la cadena para el destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



**6** Seleccione el número de cadena para el destino de carga.

**7** Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.



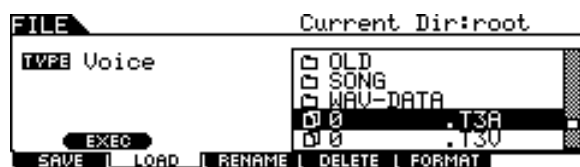
## Cargar una voz concreta desde un archivo "All Data" o "All Voice"

Si lo desea, también puede cargar una sola voz desde el archivo (extensión de archivo: .T3A o T3V) al número de voz de usuario deseado.

**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

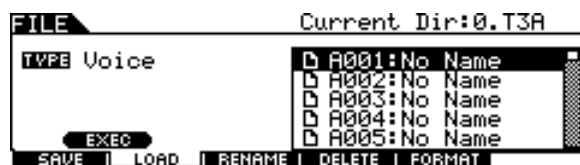
**2** Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en "Voice".  
En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

**3** Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a cargar.  
Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



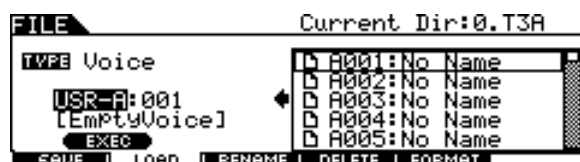
**4** Pulse el botón [ENTER/STORE] para que las voces incluidas en el archivo seleccionado aparezcan en el cuadro de la lista de directorios y archivos.

Las voces vacías (sin señal de audio) no se muestran en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



**5** Desplace el cursor hasta la voz que desee como origen de carga y pulse a continuación el botón [SF1] EXEC.

El nombre y número de la voz para el destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



**6** Seleccione el número y banco de voz de usuario para el destino de carga.

**7** Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.

## Cargar archivos de audio WAV o AIFF para crear una voz de usuario

Cualquier dato de audio creado y editado en un ordenador y almacenado con formato WAV o AIFF se puede usar además como material para una voz de usuario en DTEXTREME III. Después de conectar un dispositivo de almacenamiento USB que contenga los archivos de audio WAV o AIFF deseados, siga las instrucciones que se describen a continuación.

### IMPORTANTE

En caso de que cargue archivos WAV o AIFF; asegúrese de que los módulos DIMM estén instalados en el instrumento. Para más detalles acerca de la instalación de módulos DIMM, consulte las páginas 76 y 147.

**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

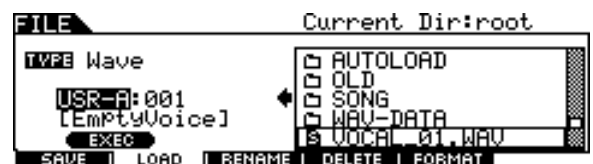
**2** Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en "Wave".  
En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

**3** Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a cargar.  
Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



**4** Una vez seleccionado el archivo, pulse el botón [SF1] EXEC.

El nombre, número y banco de la voz de usuario como destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



**5** Seleccione el número y banco de voz de usuario como destino de carga.

**6** Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.

### NOTA

- Los archivos WAV/AIFF que se pueden cargar sólo son de 16 bits (tamaño de muestra).
- Aparece un mensaje de error cuando intenta cargar un archivo que no está disponible.

## Cargar archivos MIDI estándar (SMF)

Un archivo MIDI estándar (un formato de archivo normal con la extensión: “.MID” para datos de secuencia MIDI, también denominado “archivo MIDI” o “SMF”) con formato 0, se puede cargar desde el dispositivo de almacenamiento USB a DTXTREME III y usarse como una canción de usuario.

**1** Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F2] LOAD para acceder a la pantalla Load.

**2** Mueva el cursor a TYPE y establezca a continuación el tipo de archivo en “Song”.

En el cuadro de la lista de directorios y archivos de la pantalla sólo aparecen los archivos disponibles según el tipo.

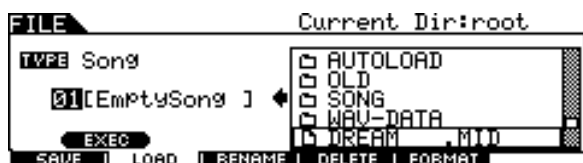
**3** Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo MID (extensión: .MID) que se va a cargar.

Puede seleccionar cualquiera de los archivos que aparecen en el cuadro de la lista de directorios y archivos.



**4** Una vez seleccionado el archivo MIDI, pulse el botón [SF1] EXEC.

El nombre y número de la canción de usuario para el destino de carga se muestran en la mitad izquierda de la pantalla.



**5** Seleccione el número de canción de usuario para el destino de carga.

**6** Pulse el botón [SF1] EXEC de nuevo para realizar la operación de carga.

### NOTA

- Sólo se pueden cargar archivos MIDI estándar (SMF) con formato 0.
  - Cuando se carga una canción de archivo MIDI estándar (formato 0), los parámetros como el volumen, el efecto panorámico y el cambio de programa situados en la parte superior de la canción (001:01:000) se controlan como datos de encabezado y se aplican a los ajustes en la pantalla Voice Job a la que se accede vía [SONG] → [F2] JOB → [SF4] VOICE. No se pueden transmitir los ajustes de Voice Job al generador de tonos interno o a un dispositivo MIDI externo, incluso cuando se inicia la canción, a pesar de que se transmitan al generador de tonos interno o al dispositivo MIDI externo cuando se selecciona la canción. Como consecuencia, es posible que se produzcan los siguientes problemas.
    - Cuando una canción que incluye ajustes de volumen, del efecto panorámico y del cambio de programa en medio de la misma, se reproduce con el ajuste Repeat establecido en “on” (en la pantalla a la que se accede vía [SONG] → [F1] PLAY, o en la pantalla a la que se accede mediante [SONG] → [F2] JOB → [SF1] SONG → 03: Song Name, Tempo, Repeat) pulsando el botón [▶/■], es posible que el sonido del inicio de la canción difiera en reproducciones posteriores.
    - Cuando una canción que incluye ajustes de volumen, efecto panorámico y cambio de programa en medio de la misma, se reproduce con el ajuste Repeat establecido en “on” (en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PAD SONG) mediante la función Pad Song (página 93), es posible que el sonido del principio de la canción difiera en reproducciones posteriores.
- Para evitar el tipo de problemas descritos anteriormente, desplace los ajustes del parámetro situados al principio de la canción SMF unos cuantos pasos más tarde en el ordenador o en el secuenciador MIDI antes de ejecutar la operación de carga en el modo File. Estos ajustes del parámetro no se podrán controlar como datos de encabezado, lo que quiere decir que se transmitirán correctamente al generador de tonos interno o al dispositivo MIDI externo cuando se inicie la canción.

## Cambiar el nombre de un archivo o directorio

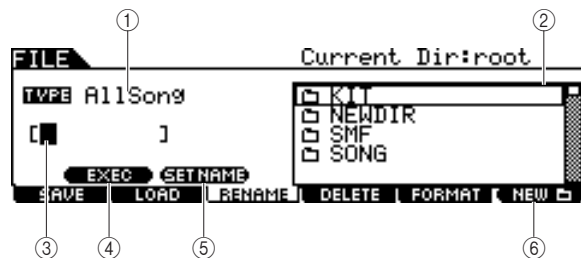
[F3] RENAME

Este botón le permite cambiar el nombre del archivo o directorio seleccionado en el disco actual.

Puede cambiar el nombre de archivo utilizando hasta ocho caracteres alfanuméricos. Los archivos que tienen el mismo nombre no se pueden almacenar en el mismo directorio.

La asignación de los nombre de archivos se basa en el convenio de asignación de nombres de MS-DOS. Cuando el archivo contiene espacios y otros caracteres que no reconoce MS-DOS, estos caracteres se sustituirán de forma automática por el carácter “\_” (guión bajo) cuando se almacene.

- 1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F3] RENAME para acceder a la pantalla Rename.**



### ① TYPE

Determina el tipo de archivo deseado. Para obtener más datos sobre el tipo de archivo, consulte la página 113.

### ② Recuadro de selección de archivo

/directorio (carpeta)

Indica los directorios y archivos del directorio actual. En este recuadro, los directorios y archivos se incluyen por orden alfabético. Al pulsar el botón [ENTER/STORE], se accede al directorio (carpeta) seleccionado, mientras que si pulsa el botón [EXIT] vuelve al directorio superior.

Puede distinguir el directorio y el archivo por el indicador situado al final a la derecha de cada línea.

.....Directorio (carpeta)

.....Archivo

### ③ Posición de entrada del nombre de archivo

Puede introducir un nombre con un máximo de ocho caracteres para el archivo que va a almacenar. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

### ④ [SF1] EXEC

Al pulsar este botón, se ejecuta el cambio de nombre del archivo seleccionado.

### ⑤ [SF2] SET NAME

Al pulsar este botón, se copia el nombre del archivo o directorio seleccionado en el recuadro de selección de archivo/directorio a la posición de entrada del nombre de archivo.

### ⑥ [F6] NEW

Al pulsar este botón se crea un nuevo directorio en el directorio actual.

- 2 Mueva el cursor al parámetro TYPE y defina a continuación el tipo de archivo que desee mediante el dial de datos o los botones [INC/YES] y [DEC/NO].**

- 3 Mueva el cursor al recuadro de selección de archivos y directorios y seleccione a continuación el archivo o directorio que desee con el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].**

- 4 Pulse el botón [SF2] SET NAME.**

El nombre del archivo seleccionado se copiará a la posición de entrada del nombre del archivo.

- 5 Introduzca el nombre nuevo.**

Siga las instrucciones “Introducir caracteres (denominar, etc.)” en la página 15. Puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6].



- 6 Pulse el botón [SF1] EXEC para ejecutar la operación de cambio de nombre.**

## Eliminación de un archivo o de un directorio

[F4] DELETE

- 1 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F4] DELETE (eliminar) para acceder a la pantalla Delete.



### ① TYPE

Determina el tipo de archivo deseado. Para obtener más datos sobre los tipos de archivos, consulte la página 113.

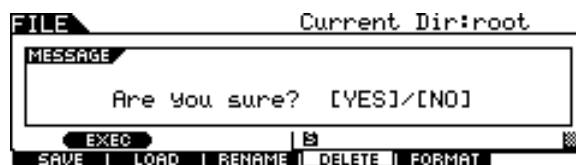
- 2 Mueva el cursor a TYPE y seleccione a continuación el tipo de archivo al que pertenece el archivo que se va a eliminar.

Para obtener más datos sobre el tipo de archivo, consulte la página 113.

- 3 Mueva el cursor hasta cuadro de la lista de directorios y archivos y seleccione a continuación el archivo que se va a eliminar.

- 4 Pulse el botón [SF1] EXEC.

Aparecerá un mensaje de petición de confirmación. Para cancelar la operación de eliminación, pulse el botón [DEC/NO] o el botón [EXIT].



- 5 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de eliminación.

### NOTA

- Cuando desee eliminar un directorio, elimine previamente todos los archivos y carpetas incluidos en el directorio. Tenga en cuenta que únicamente se pueden eliminar directorios que no contienen archivos u otro tipo de carpetas anidadas.

Formatear un soporte de almacenamiento USB

[F5] FORMAT

Es necesario formatear el nuevo dispositivo de almacenamiento USB antes de poder utilizarlo con el instrumento. Siga estas instrucciones.

⚠ ATENCIÓN

- Asegúrese de que el dispositivo de almacenamiento USB no contiene datos importantes antes de realizar este procedimiento. De lo contrario se eliminarán todos los datos.

NOTA

- Si lo desea, también puede formatear el dispositivo de almacenamiento USB desde el ordenador. Sin embargo, para obtener un mejor rendimiento y evitar cargar/almacenar errores, use siempre el dispositivo de almacenamiento USB que se ha formateado en DTXTREME III.

1 Conecte un dispositivo de almacenamiento USB al terminal USB TO DEVICE.

2 Pulse el botón [FILE] para seleccionar el modo File y, a continuación, pulse el botón [F5] FORMAT para acceder a la pantalla Format.



① Volume Label

Determina el nombre de la etiqueta de volumen. La etiqueta de volumen es el nombre asignado al dispositivo de almacenamiento USB. Puede contener hasta 11 caracteres. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte “Funcionamiento básico” en la página 15.

② [SF1] EXEC

Al pulsar este botón se ejecuta la operación de formateo.

③ [SF6] LIST

Puede acceder a la lista de caracteres pulsando este botón. Para obtener más información sobre la inserción de nombres, consulte el apartado “Utilizar lista de caracteres” en la página 15 del manual.

3 Escriba el nombre de la etiqueta de volumen que desee.

4 Pulse el botón [SF1] EXEC. (En la pantalla se solicita su confirmación.)

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la operación de formateo.

5 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de formateo.

NOTA

- La operación de formateo borra todos los datos del dispositivo de memoria de destino y crea de forma automática un directorio “AUTOLOAD”; consulte la página 125.

# Modo Utility

[UTILITY]

En este capítulo se explica el modo Utility (utilidad) al que se accede mediante el botón [UTILITY].

En el modo Utility, puede definir parámetros que se aplican a todo el sistema de DTXTREME III.

## Procedimiento básico en el modo Utility

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility.



- 2 Observe los menús de fichas (corresponden a los botones [F1] – [F6] y [SF1] – [SF5]) para buscar la función que desee, y pulse el botón pertinente para mostrar la pantalla que desee.

- 3 Mueva el cursor al parámetro y defina el valor con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos.

- 4 Después de realizar los ajustes, pulse el botón [ENTER/STORE] para memorizar esa configuración de Utility.

### ⚠ ATENCIÓN

- Todos los ajustes de Utility se perderán si se apaga el instrumento y no se han memorizado.

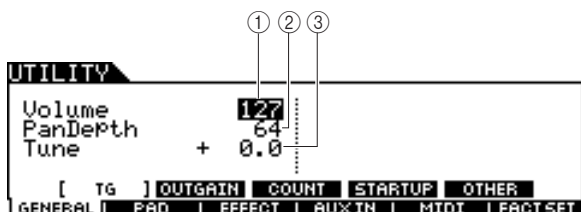
## Ajustes generales

[F1] GENERAL

### Ajustes del generador de tonos

[SF1] TG

En esta pantalla puede realizar los ajustes generales para el generador de tonos interno. Los ajustes definidos aquí sólo afectan al bloque generador de tonos interno. La salida MIDI no se verá afectada.



#### ① Volume

Determina el volumen general del generador de tonos. Cuanto menor sea el valor, menor será el volumen real cuando se ajuste al máximo el control deslizante situado en el panel frontal.

Ajustes	0 – 127
---------	---------

#### ② Pan Depth

Determina la profundidad del efecto panorámico (amplitud estéreo de canales izquierdo y derecho), manteniendo el balance panorámico actual entre las diferentes partes.

Ajustes	1 – 127
---------	---------

#### ③ Tune

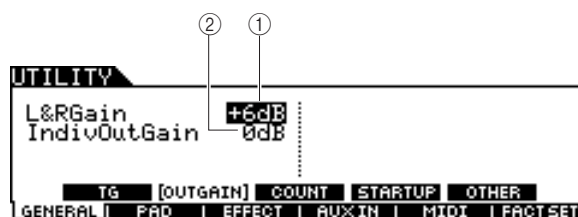
Determina la afinación de todo el sonido. Puede ajustarla en incrementos de centésimas.

Ajustes	-102.4 – 0 – +102.3
---------	---------------------

### Ajustes de ganancia de salida de las tomas de salida.

[SF2] OUTGAIN

En esta pantalla puede definir la ganancia de salida de tomas de salida independientes. Cuanto mayor sea su valor, mayor será el volumen real de la salida del sonido enviado a través de la toma de salida especificada.



#### ① L&RGain

Determina la ganancia de salida de las tomas L/MONO y R de salida OUTPUT y de la toma PHONES.

Ajustes	0dB, +6dB
---------	-----------

#### ② IndivOutGain

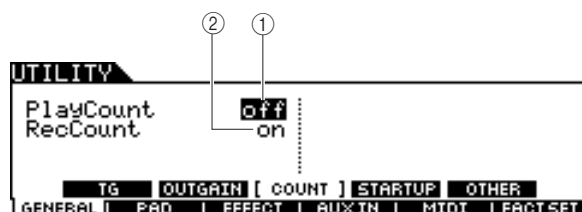
Determina la ganancia de salida de la toma INDIVIDUAL OUTPUT. El valor definido en este caso se aplica a todas las tomas de tipo INDIVIDUAL OUTPUT.

Ajustes	0dB, +6dB
---------	-----------



## Ajustes de recuento

[SF3] COUNT



### ① Play Count

Habilita o deshabilita un recuento de metrónomo de introducción de dos compases antes de la reproducción real de la canción, cuando pulsa el botón [▶/■].

Ajustes	off, on
---------	---------

### ② RecCount

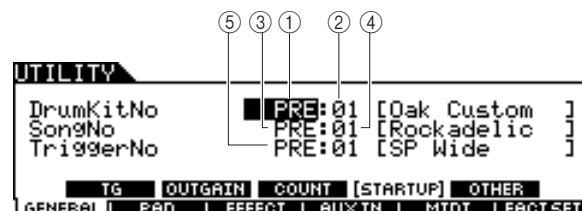
Habilita o deshabilita un recuento de metrónomo de introducción de dos compases antes de la grabación real de la canción, cuando pulsa el botón [▶/■].

Ajustes	off, on
---------	---------

## Acceder a los ajustes iniciales cuando se enciende el instrumento

[SF4] STARTUP

En esta pantalla, puede establecer el acceso de forma automática al número del kit de batería, el número de la canción y al número de la configuración del disparador cada vez que se enciende el instrumento.



### ① Drum Kit Bank (Banco del kit de batería)

Determina el banco del kit de batería que se abre de forma automática cada vez que enciende el instrumento.

Ajustes	PRE, USR, EXT-A – EXT-P
---------	-------------------------

### ② Drum Kit No (Número del kit de batería)

Determina el número del kit de batería del banco de kit de batería especificado anteriormente que se abre de forma automática cada vez que enciende el instrumento.

Intervalo	01-50 (01-99 cuando se selecciona EXT)
-----------	--

### ③ Song Bank (Banco de canciones)

Determina el banco de canciones que se abre de forma automática cada vez que enciende el instrumento.

Ajustes	PRE, USR, EXT
---------	---------------

### ④ Song No (Número de canción)

Determina el número de canción del banco especificado anteriormente que se abre de forma automática cada vez que enciende el instrumento.

Intervalo	01 – 99
-----------	---------

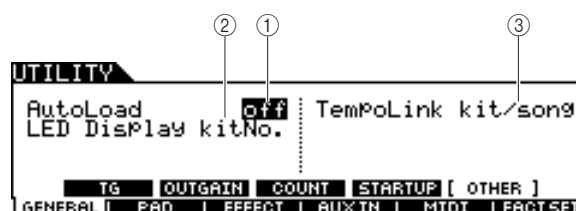
### ⑤ Trigger No (Número de disparador)

Determina el número de la configuración del disparador que se abre de forma automática cada vez que enciende el instrumento.

Ajustes	PRE: 01 – USR: 05
---------	-------------------

## Otros ajustes

[SF5] OTHER



### ① AutoLoad

Determina si la función Auto Load está activada o desactivada. Cuando está activada, el instrumento carga automáticamente los archivos del directorio AUTOLOAD (desde el dispositivo de almacenamiento USB) en la memoria de usuario, siempre y cuando el instrumento esté encendido. Cuando utilice la función Auto Load, deberá poner los archivos "AllData", "Utility", "Click", "AllTrigger", "AllKit", "AllChain", "AllSong" y "AllVoice" en el directorio AUTOLOAD. Sólo puede poner un archivo de cada tipo en el directorio AUTOLOAD. Cuando existe un archivo "AllData" en el directorio AUTOLOAD, sólo se cargará el archivo "AllData" y los demás archivos no se cargarán.

Ajustes	off, on
---------	---------

### ② LED Display

Determina la información que se indica en la pantalla LED. Cuando se selecciona "KitNo", el número de kit de batería actual se indica en la pantalla LED. Cuando se selecciona "tempo", el valor de tempo actual se indica en la pantalla LED. Cuando se selecciona "mode", el número de programa del modo actual (número de kit de batería en el modo Drum Kit, número de canción en el modo Song, número de configuración del disparador en el modo Trigger, número de paso en el modo Chain y número de voz de usuario en el modo Sampling) se indica en la pantalla LED.

Ajustes	kitNo., tempo, mode
---------	---------------------

### ③ Tempo Link

Cuando se establece este parámetro en "kit/song" (kit/canción), el cambio de kit de batería o de canción modificará el valor del tempo en función de los ajustes del nuevo kit de batería o de la nueva canción. Cuando se establece este parámetro en "off" (desactivado), el cambio de kit de batería o de canción mantendrá el valor del tempo, incluso si el nuevo kit de batería o la nueva canción tiene ajustes del valor del tempo. Normalmente se ajusta a "kit/song".

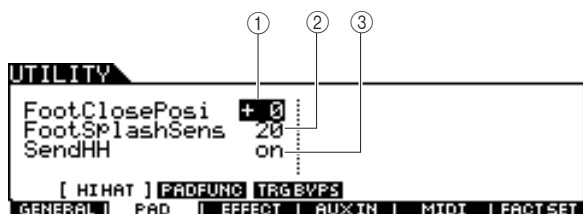
Ajustes	off, kit/song
---------	---------------

## Ajustes del pad

[F2] PAD

### Ajustes del charles

[SF1] HI HAT



#### ① FootClosePosi (posición de pie cerrado)

Determina el tiempo que transcurre hasta que se detecta un “chapoteo” del pie (desde que se presiona el controlador del charles hasta el momento en que se suelta). Cuanto menor sea el valor, más cerca estará la posición de apertura “virtual”.

Intervalo	-32 – +32
-----------	-----------

#### ② FootSplashSens (sensibilidad del Splash de pie)

Determina el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que ejecuta con el pie el Splash en el controlador del charles hasta el momento en que se dispara realmente el sonido del charles con efecto splash. Para definir valores más altos, podrá interpretar el sonido de Splash de pie de una forma más sencilla. Sin embargo, de esta forma es posible que se disparen de forma accidental movimientos más suaves. Una solución es establecer el parámetro en “off” si no toca el Spash de pie.

Intervalo	off, 1 – 127
-----------	--------------

#### ③ SendHH

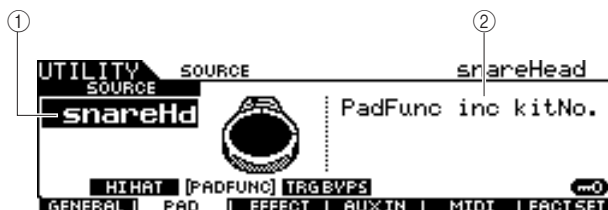
Determina si los cambios continuos del sonido generados por la apertura y cierre del charles (presionando y soltando el controlador del charles) se transmiten o no como mensajes MIDI a través de la toma MIDI OUT.

Ajustes	off, on
---------	---------

### Ajustes de la función PAD

[SF2] PADFUNC

En esta pantalla puede asignar otras funciones al pad, además de las relacionadas con activar sonidos de batería (fuente de entrada de disparador).



#### ① SOURCE (fuente de entrada de disparador)

Determina la fuente de entrada de disparador a la que se asigna la función especificada. Cuando el bloqueo de entrada (página 79) está desactivado, también puede seleccionar la fuente de entrada de disparador golpeando la parte del pad que corresponda.

Ajustes	Consulte la lista de fuentes de entrada de disparador en la página 61.
---------	--

#### NOTA

- Los ajustes de la función Pad reemplazan a los ajustes de Pad Song (página 93) cuando ambos se han asignado a la misma fuente de entrada de disparador.

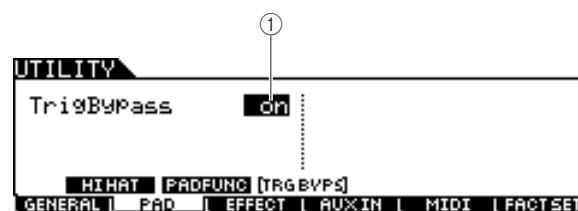
#### ② PadFunc

Determina la función asignada a la fuente de entrada de disparador especificada arriba.

Ajustes	Ver a continuación.
Off	No se ha asignado ninguna función. Funcionamiento normal.
inc kitNo.	Golpear el pad aumenta el número del kit de batería de 1.
dec kitNo.	Golpear el pad disminuye el número del kit de batería de 1.
inc chain	Golpear el pad aumenta el número del paso de cadena de 1.
dec chain	Golpear el pad disminuye el número del paso de cadena de 1.
inc tempo	Golpear el pad aumenta el valor del tempo de 1.
dec tempo	Golpear el pad disminuye el valor del tempo de 1.
tap tempo	Golpear tres veces el pad establece el valor del tempo, incluso si la pantalla Tap no está seleccionada.
clk on/off	Golpear el pad inicia o detiene la reproducción del metrónomo.

### Ajustes del bypass del disparo

[SF3] TRGBYPS



#### ① TrigBypass

Cuando se activa este parámetro, DTXEXTREME III no aceptará ninguna señal de disparo originada en las fuentes de entrada de disparador. Este parámetro resulta útil si desea cancelar todas las señales de disparo de forma temporal para cambiar la configuración de conexiones de los pads. Normalmente, este parámetro debe estar desactivado.

Ajustes	off, on
---------	---------

Ajustes de efectos

[F3] EFFECT

Del conjunto de efectos (página 68) de DTXTREME III, los parámetros relacionados con los efectos Master EQ y Master Effect se pueden establecer en el modo Utility.

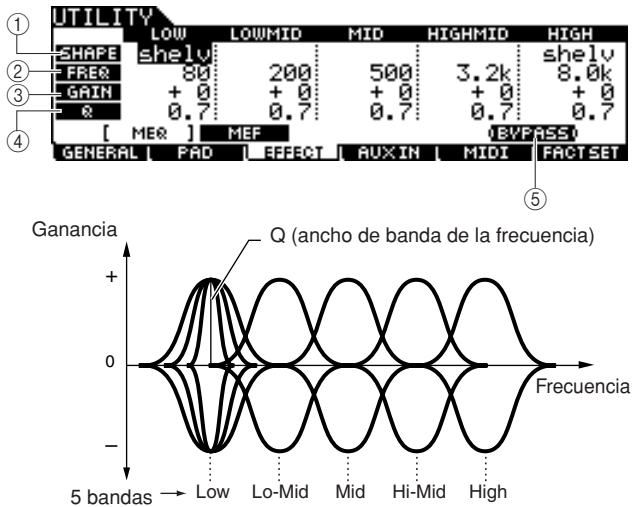
**NOTA**

- Para obtener más detalles sobre la estructura de los efectos de DTXTREME III, consulte la página 68.

Ajustes de Master EQ

[SF1] MEQ

Desde esta pantalla puede aplicar una ecualización de cinco bandas a todo el sonido de DTXTREME III.



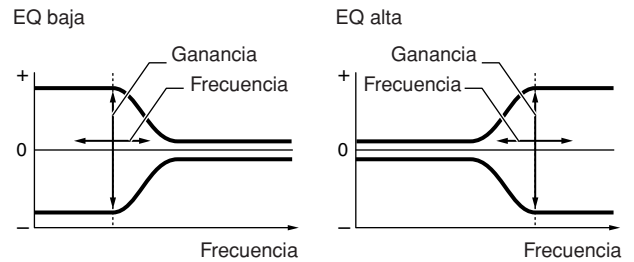
**① SHAPE**

Determina el tipo de ecualización que se utiliza: Shelving o Peaking. El tipo de ecualización Peaking atenúa o aumenta la señal en el ajuste de frecuencia especificado, mientras que el tipo de ecualización Shelving atenúa o aumenta la señal en frecuencias superiores o inferiores al ajuste de frecuencia especificado. Este parámetro está disponible únicamente para bandas de frecuencias LOW (baja) o HIGH (alta).

Ajustes	shelv (tipo Shelving), peak (tipo Peaking)
---------	--

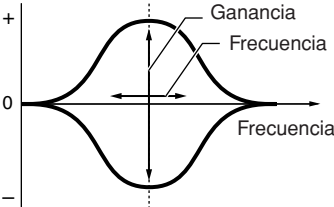
**● shelv (tipo Shelving)**

Este tipo de forma de ecualización permite atenuar o aumentar la señal a frecuencias superiores o inferiores al valor de frecuencia especificado.



**● peak (tipo Peaking)**

Este tipo de forma de ecualización permite atenuar o aumentar la señal a la frecuencia especificada.



**② FREQ (Frecuencia)**

Determina la frecuencia central. Las frecuencias en torno a este punto se atenúan o aumentan a través del ajuste de la ganancia.

Intervalo	Ver a continuación.
LOW	Cuando SHAPE está ajustado a "shelv": 32Hz – 2.0kHz Cuando SHAPE está ajustado a "peak": 63Hz – 2.0kHz
LOWMID, MID, HIGHMID	100Hz – 10kHz
HIGH	500Hz – 16kHz

**③ GAIN**

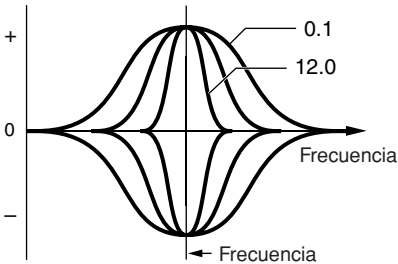
Determina el nivel de ganancia de la frecuencia (definida anteriormente) o el grado en que la banda de frecuencia seleccionada se atenúa o aumenta.

Intervalo	-12 dB – +0 dB – +12 dB
-----------	-------------------------

**④ Q (ancho de banda de la frecuencia)**

Modifica el nivel de la señal en el ajuste de la frecuencia para crear diversas características de curvas de frecuencia. Cuanto mayor es el ajuste, menor es Q (ancho de banda). Cuanto menor es el ajuste, mayor es Q (ancho de banda).

Intervalo	0.1 – 12.0
-----------	------------

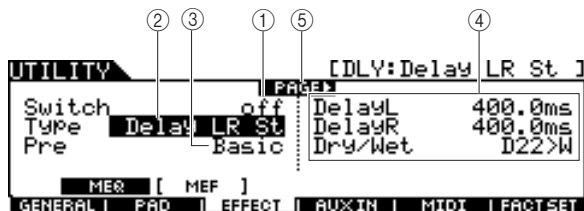


**⑤ [SF5] BYPASS**

Al pulsar este botón, se cambia el estado de bypass del efecto Master EQ de activado a desactivado y viceversa. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), el efecto Master EQ se aplica a todo el sonido de DTXTREME III. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el efecto Master EQ se ignora para todo el sonido de DTXTREME III.

## Ajustes de Master Effect

[SF2] MEF



## ① Switch

Determina si el efecto principal se aplica o no a todo el sonido de DTXTREME III.

Ajustes	off, on
---------	---------

## ② Type

Determina el tipo de efecto principal.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos de efectos se describen en la página 70.
---------	---

## ③ Pre

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos. Consulte el folleto de la lista de datos (el folleto "Data List") para obtener información sobre los parámetros de cada tipo de efecto.

## ④ Parámetros de efectos

El número de parámetros y valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 72 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado para obtener información sobre los parámetros de cada tipo de efecto.

## ⑤ PAGE ►

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice los botones [►] o [◄] del cursor para acceder a otra página.

## Ajustes de audio externo

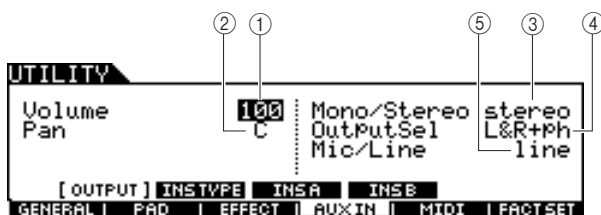
[F4] AUXIN

Puede definir los parámetros relacionados con la entrada de señales de audio mediante la toma AUX IN/SAMPLING IN.

## Ajustes de salida

[SF1] OUTPUT

En la pantalla OUTPUT (salida) puede definir parámetros como el volumen o el efecto panorámico para la entrada de señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN. Estos parámetros resultan bastante útiles para, por ejemplo, interpretar o ensayar junto con un CD u otra fuente conectada a la toma AUX IN/SAMPLING IN.



## ① Volume

Determina el nivel de salida de las señales de audio mediante la toma AUX IN/SAMPLING IN.

Intervalo	0 – 127
-----------	---------

## ② Pan

Determina la posición panorámica estéreo de las señales de audio mediante la toma AUX IN/SAMPLING IN.

Intervalo	L63 (extremo izquierdo) - C (centro) - R63 (extremo derecho)
-----------	--

## ③ Mono/Stereo

Determina la configuración de señal de la entrada de las señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN, o de qué manera se encamina la señal o señales (estéreo o mono).

Ajustes	L mono, R mono, L+Rmono, stereo
---------	---------------------------------

- |         |   |
|---------|---|
| L mono  | Sólo se utiliza el canal izquierdo de la entrada de audio.                            |
| R mono  | Sólo se utiliza el canal derecho de la entrada de audio.                              |
| L+Rmono | Los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio se mezclan y procesan en mono. |
| Stereo  | Se utilizan los canales izquierdo y derecho de la entrada de audio.                   |

## ④ OutputSel

Determina la asignación de la toma de salida a la entrada de las señales de audio mediante la toma AUX IN/SAMPLING IN.

Ajustes	Consulte la tabla siguiente.
---------	------------------------------

LCD	Tomas de salida	Estéreo/Mono
L&R+ph	OUTPUT L/R y PHONES	Estéreo
Phones	PHONES	Estéreo
L&R	OUTPUT L/R	Estéreo
Ind1&2	Tomas 1 y 2 INDIVIDUAL OUTPUT	Estéreo (1: L, 2: R)
Ind3&4	Tomas 3 y 4 INDIVIDUAL OUTPUT	Estéreo (3: L, 4: R)
Ind5&6	Tomas 5 y 6 INDIVIDUAL OUTPUT	Estéreo (5: L, 6: R)
Ind1	Toma 1 INDIVIDUAL OUTPUT	Mono
:	:	:
Ind6	Toma 6 INDIVIDUAL OUTPUT	Mono

## ⑤ Mic/Line

Cuando utiliza las tomas AUX IN/SAMPLING IN, determina la fuente de entrada: micrófono o línea.

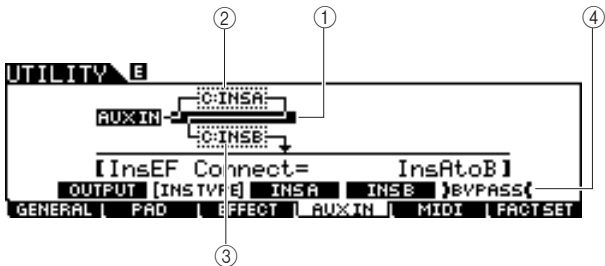
Ajustes	mic, line
---------	-----------

- |      |  |
|------|--|
| mic  | Pensado para equipos de baja emisión, como micrófonos, guitarras o bajos eléctricos.       |
| line | Pensado para equipos de alta emisión, como teclados, sintetizadores o reproductores de CD. |

## Ajustes de la conexión de efectos de inserción

[SF2] INSTYPE

En esta pantalla puede definir los parámetros relacionados con los tipos de efectos de inserción que se aplican a la entrada de señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN.



**NOTA**

- Para obtener más detalles sobre la estructura de los efectos de DTXTREME III, consulte la página 68.

① **InsConnect**

Determina la distribución de los efectos de inserción A y B. Los cambios de ajuste aparecen en el diagrama de la pantalla para indicar claramente cómo se encamina la señal.

Ajustes	Ins A to B, Ins B to A
Ins A to B	Las señales procesadas con el efecto de inserción A se enviarán al efecto de inserción B.
Ins B to A	Las señales procesadas con el efecto de inserción B se enviarán al efecto de inserción A.

② **Inserción A (tipo o categoría de inserción A)**

③ **Inserción B (tipo o categoría de inserción B)**

Determina el tipo de efecto de inserción A o B después de seleccionar una categoría. En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos de categorías se describen en la página 70.
---------	--

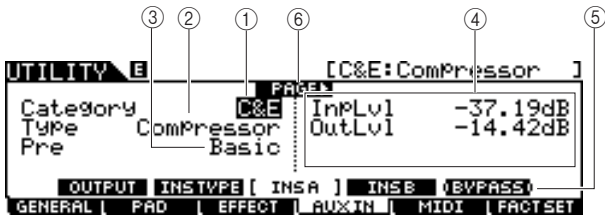
④ **[SF5] BYPASS**

Al pulsar este botón, se cambia el estado de bypass del efecto de inserción de activado a desactivado y viceversa. Cuando está desactivado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), el efecto de inserción se aplica a la entrada de las señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el efecto de inserción se ignora para la entrada de las señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN.

## Ajustes de los tipos de efectos de inserción

[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

En estas pantallas puede definir los tipos de efectos de inserción que se aplican a la entrada de señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN.



① **Category**

② **Type**

En la columna Category puede seleccionar una de las categorías de efectos, cada una de las cuales contiene tipos de efectos similares. En la columna Type puede seleccionar uno de los tipos de efectos mostrados en la categoría seleccionada.

Ajustes	Los detalles acerca de los tipos de categorías se describen en la página 70.
---------	--

③ **Pre**

Puede definir varios parámetros para cambiar el modo en que el tipo de efecto seleccionado afecta al sonido. Este parámetro permite mostrar los ajustes preprogramados de los parámetros de estos efectos.

④ **Parámetros de efectos**

El número de parámetros y de valores disponibles varían en función del tipo de efecto seleccionado en ese momento. Consulte la página 72 para obtener información detallada acerca de los parámetros de efectos. Consulte el folleto de la lista de datos que se suministra por separado para obtener información de los parámetros de cada tipo de efecto.

⑤ **[SF5] BYPASS**

Al pulsar este botón, se cambia el estado de bypass del efecto de inserción de activado a desactivado y viceversa. Cuando está desactivado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color negro con el texto en blanco), el efecto de inserción se aplica a la entrada de las señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN. Cuando está activado Bypass (la indicación BYPASS se muestra en color blanco con el texto en negro), el efecto de inserción se ignora para la entrada de las señales de audio a través de la toma AUX IN/SAMPLING IN.

⑥ **PAGE**

Aparece cuando se puede acceder a otra página desde la página actual. Utilice los botones [>] o [<] del cursor para acceder a otra página.



## Ajustes MIDI

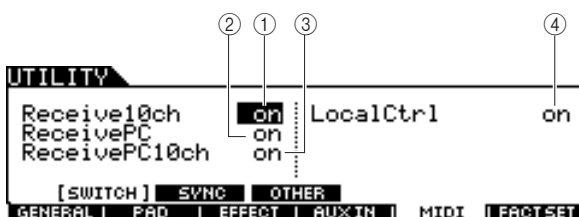
[F5] MIDI

En estas pantallas, a la que se accede mediante el botón [F5] MIDI, puede definir parámetros relacionados con el MIDI. El bloque generador de tonos de DTXTREME III puede controlar mensajes MIDI en 16 canales al mismo tiempo. Entre estos canales, el canal MIDI 10 se utiliza para controlar las voces de batería que se disparan cuando se golpean los pads.

### Activar o desactivar la recepción del cambio de programa

[SF1] SWITCH

El bloque generador de tonos de DTXTREME III puede reproducir varias voces y voces de batería cuando recibe mensajes de cambio de programa a través de canales MIDI distintos del canal 10. Los parámetros relacionados se pueden ajustar en esta pantalla.



#### ① Receive10ch

Determina si DTXTREME III recibe mensajes de canales MIDI a través del canal 10 de un dispositivo MIDI externo. Cuando se selecciona este ajuste, DTXTREME III recibe mensajes a través del canal MIDI 10. Cuando este parámetro no está seleccionado, DTXTREME III ignora los mensajes; eso quiere decir que el sonido de DTXTREME III sólo se activará cuando se golpee el pad conectado o cuando se pulse el botón Audition.

Ajustes	off, on
---------	---------

#### NOTA

- Los mensajes de canales MIDI incluyen Note On/Off (Activación/desactivación de notas), Program Change (Cambio de programa), Control Change (Cambio de control) y Pitch Bend (Inflexión del tono) entre otros.

#### ② ReceivePC

Determina si DTXTREME III recibe mensajes de cambio de programa a través de un dispositivo MIDI externo. Cuando está activado, DTXTREME III recibe mensajes de cambio de programa a través del dispositivo MIDI externo. Cuando está desactivado, DTXTREME III ignora los mensajes.

Ajustes	off, on
---------	---------

#### ③ ReceivePC10ch

Determina si DTXTREME III recibe o no mensajes de cambio de programa a través del canal MIDI 10 (que controla la parte de la voz de batería que se activa cuando se golpean los pads). Si desea cambiar el número del kit de batería desde un dispositivo MIDI externo, es necesario que active el parámetro. Tenga en cuenta que este parámetro sólo funciona cuando el parámetro Receive PC ② está activado.

Ajustes	off, on
---------	---------

#### ④ LocalCtrl (Control local)

Determina si el generador de tonos del instrumento responde o no a la interpretación de los pads. Normalmente, debe estar establecido en "on", ya que seguramente desee escuchar el sonido de DTXTREME III mientras realiza la interpretación. Cuando el parámetro está desactivado, no se reproduce ningún sonido, incluso si golpea los pads; aunque los mensajes MIDI correspondientes se enviarán vía MIDI. Además, el bloque del generador de tonos interno responderá a los mensajes recibidos a través de MIDI. Es posible que desee establecer el parámetro en "off" cuando realice la grabación de su interpretación de batería como datos MIDI a otros dispositivos (p. ej., un secuenciador o una estación DAW).

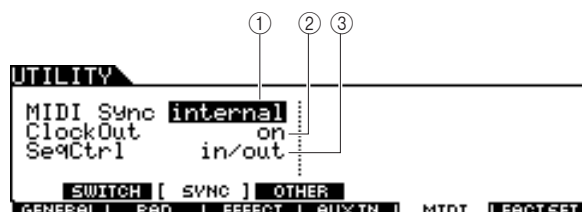
Ajustes	off, on
---------	---------



## Ajustes MIDI Sync

[SF2] SYNC

La reproducción de una canción o del sonido del metrónomo de DTXTREME III se puede sincronizar con un reloj MIDI externo mediante el dispositivo MIDI conectado a DTXTREME III. (La canción y el metrónomo se reproducen normalmente en función del reloj interno.) En esta pantalla se pueden ajustar los parámetros relacionados.



### ① MIDI Sync

Determina si la reproducción de canciones se sincronizará con el reloj interno del instrumento o con un reloj MIDI externo.

Ajustes	internal, MIDI
Internal	La sincronización se realiza con el reloj interno. Utilice este ajuste cuando el instrumento tenga que utilizarse solo o como reloj principal de otros equipos.
MIDI	La sincronización MIDI a un reloj MIDI recibida desde un instrumento MIDI a través de MIDI.

#### NOTA

- Cuando este parámetro se define como "MIDI", asegúrese de que el equipo MIDI externo o el ordenador conectado a DTXTREME III puede transmitir los datos de reloj MIDI.

### ② ClockOut

Determina si los mensajes (F8H) de reloj MIDI se transmitirán desde DTXTREME III a través de MIDI.

Ajustes	off, on
---------	---------

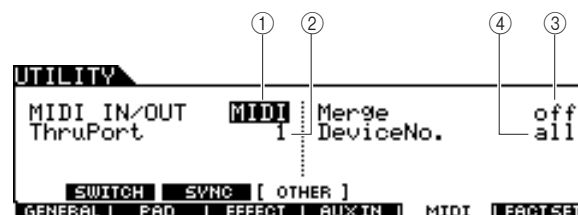
### ③ SeqCtrl

Determina si las señales del control de secuenciador (señal de inicio [FAH], continuación [FBH] y detención [FCH]), se recibirán o transmitirán a través del terminal MIDI OUT/USB.

Ajustes	off, in, out, in/out
off	No se transmiten ni se reconocen.
In	Se reconocen pero no se transmiten.
out	Se transmiten pero no se reconocen.
in/out	Se transmiten y se reconocen.

## Otros ajustes MIDI

[SF3] OTHER



### ① MIDI IN/OUT

Determina qué terminales de entrada y salida físicos se utilizarán para transmitir y recibir datos MIDI:

Ajustes	MIDI, USB
---------	-----------

### ② ThruPort

Cuando utilice el terminal USB para transmisiones y recepciones MIDI, puede configurar DTXTREME III para que responda a los datos MIDI a través de un puerto, mientras transmite los datos de otro número de puerto (que se puede establecer en esta pantalla) a un generador de tonos independiente (conectado al terminal MIDI OUT).

Ajustes	1, 2
---------	------

### ③ Merge

Este parámetro permite mezclar datos MIDI entrantes (recibidos a través de MIDI IN) con datos MIDI generados en DTXTREME III, y enviarlos conjuntamente desde el canal MIDI OUT. La fusión está habilitada cuando se establece en "on". Este parámetro resulta muy útil cuando desea controlar un generador de tonos MIDI conectado a DTXTREME III durante la interpretación de un teclado MIDI distinto conectado a DTXTREME III e interpretar los pads de batería al mismo tiempo.

Ajustes	off, on
---------	---------

### ④ DeviceNo.

Determina el número de dispositivo utilizado por DTXTREME III para recibir o transmitir datos. Este número debe coincidir con el número de dispositivo del dispositivo MIDI externo cuando transmite o recibe datos por lotes, cambios de parámetros u otros mensajes exclusivos del sistema.

Ajustes	1 – 16, all, off
all	Cuando se selecciona este ajuste, se reciben los mensajes exclusivos del sistema de todos los números de dispositivos MIDI. El número de dispositivo 1 corresponde a DTXTREME III.
off	Cuando se selecciona este ajuste, los mensajes exclusivos del sistema, como los datos por lotes y el cambio de parámetros, no se pueden transmitir ni recibir. Cuando intenta llevar a cabo la transmisión o recepción de mensajes exclusivos del sistema, aparece un mensaje de error.

## Restablecer la memoria de usuario con los ajustes iniciales de fábrica [F6] FACTSET

Puede restaurar los ajustes iniciales de fábrica de la memoria de usuario de DTXTREME III (página 76). Para obtener más detalles e instrucciones, consulte la página 27.

# Modo Chain

[CHAIN]

En este capítulo se explica el modo Chain (cadena) al que se accede mediante el botón [CHAIN].

En el modo Chain, puede programar cadenas. Cada cadena está compuesta de hasta 64 pasos y cada paso incluye su propio número de kit de batería, su propio número de canción y su propio ajuste de metrónomo (únicamente el tempo y la signatura de tiempo). Puede acceder a cada paso de la cadena programada en orden, uno a uno, seleccionando el número del paso en la pantalla [F1] SELECT en el modo Chain, o golpeando el pad al que se ha asignado la operación “inc chain” o “dec chain” como función de Pad (página 126) en el modo Utility. La función Chain le permite, por ejemplo, ordenar varios kits de batería par que se seleccionen en un determinado orden y que coincidan así con su interpretación en directo o, si lo desea, puede ordenar varias canciones para que se seleccionen por nivel de complejidad para ajustarlas al tipo de ensayo que realice.

DTXTREME III puede memorizar hasta 64 cadenas para recuperarlas de forma inmediata cuando lo desee.

## Utilizar un programa de cadena

[F1] SELECT

En esta pantalla puede utilizar una cadena programada en la pantalla [F2] EDIT y seleccionar los pasos uno a uno en la cadena.

**1** Pulse el botón [CHAIN] para acceder al modo Chain.

**2** Pulse el botón [F1] SELECT para acceder a la pantalla Chain Select (seleccionar cadena).



**① NUMBER (número de cadena)**

Determina el número de cadena.

Ajustes	01 – 64
---------	---------

**② STEP**

Determina el número de paso de la cadena seleccionada.

Ajustes	01 – 64
---------	---------

**③ KIT**

Indica el número y nombre del kit de batería especificado en ese momento.

**④ SONG**

Indica el número y nombre de la canción especificada en ese momento.

**⑤ CLICK**

Indica el tempo y la signatura de tiempo especificados en ese momento.

**3** Mueva el cursor al número de cadena y seleccione a continuación el número que desee con el dial de datos o con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

Cuando selecciona el número de cadena se accede al ajuste programado para la cadena 01.

**4** Utilice el programa de cadena seleccionado.

● **Para iniciar o detener la canción o el metrónomo programado en cada paso:**

Cada paso de la cadena no inicia una canción o metrónomo, pero simplemente selecciona el número de kit de batería o de canción especificado o el ajuste del metrónomo. Al pulsar el botón [▶/■] se inicia o detiene la canción. Cuando pulsa el botón [CLICK ON/OFF] se inicia o detiene el metrónomo.

● **Para cambiar el número de paso:**

Existen dos métodos.

Puede cambiar el número de paso desde la pantalla [F1] SELECT moviendo el cursor al parámetro STEP y utilizar a continuación el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO]. Este método sólo está disponible en el modo Chain.

El otro método consiste en cambiar el número de paso golpeando el pad al que se ha asignado “inc chain” o “dec chain” como la función de Pad (en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PADFUNC). Este método está disponible para todos los modos. Una buena idea consiste en utilizar este método cuando desea cambiar el número de paso de la cadena de forma rápida a medida que está interpretando.

**NOTA**

- Si selecciona un paso al que se le ha asignado JUMP, el paso cambia al otro número de cadena especificado.
- Si selecciona un paso que está agrupado con otros pasos distintos, todos los ajustes de los pasos agrupados se abrirán al mismo tiempo.

# Programar una cadena

[F2] EDIT

En esta pantalla puede programar una cadena estableciendo los parámetros para cada paso.

- 1 En la pantalla Chain Select (seleccionar cadena), mueva el cursor al número de cadena y seleccione a continuación el número que desee con el dial de datos y con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].**

CHAIN	
NUMBER	STEP
01:Init Chn	01
KIT	PRE:01[Oak Custom ]
SONG	PRE:01[Rockadelic ]
CLICK	Tempo=130 Beat= 4/ 4
SELECT	EDIT NAME

- 2 Pulse el botón [F2] EDIT para acceder a la pantalla Chain Edit (editar cadena).**

CHAIN	STEP	TYPE	KIT NO.	KIT NAME
01	KIT	USR:01	[User Kit ]	
02	KIT	USR:01	[User Kit ]	
03	KIT	USR:01	[User Kit ]	
04	KIT	USR:01	[User Kit ]	
05	KIT	USR:01	[User Kit ]	
SELECT	EDIT	NAME		

## ① STEP

Indica el número de paso. Puede utilizar la casilla de comprobación si desea agrupar varios pasos. Para obtener más detalles sobre la agrupación de pasos, consulte la página 134.

### NOTA

- Tenga en cuenta que no se puede activar únicamente la casilla de comprobación del paso 1.

## ② TYPE

Determina el tipo de datos al que se accede cuando se selecciona el paso correspondiente. Cuando selecciona "KIT" o "SONG" se accede respectivamente al número de kit de batería o al número de canción que se muestra a la derecha. Cuando selecciona "CLICK" se muestra el tempo y la signatura de tiempo (BEAT) a la derecha. Cuando se selecciona "JUMP", la secuencia de cadena se cambia al número de cadena que se muestra a la derecha. Cuando se selecciona "END", el programa de cadena finaliza al seleccionar el paso correspondiente.

Ajustes	KIT (Kit de batería), SONG, CLICK, JUMP, END
---------	--

## ③ KIT NO./ SONG NO./ TEMPO y BEAT/CHAIN NO.

La indicación de la columna varía según el parámetro TYPE seleccionado. Cuando se ajusta TYPE a "KIT", la columna determina el número de kit de batería que se muestra cuando se selecciona el paso correspondiente. Cuando se ajusta TYPE a "SONG", la columna determina el número de canción que se muestra cuando se selecciona el paso correspondiente. Cuando se ajusta TYPE a "CLICK", la columna determina el tempo y la signatura de tiempo que se muestran cuando se selecciona el paso correspondiente. Cuando se ajusta TYPE a "JUMP", la columna determina el número de cadena que se muestra cuando se selecciona el paso correspondiente.

- 3 Programe la cadena.**

### ● Establecer los parámetros para cada paso

Mueva el cursor al paso 01 y establezca los valores que desee en el parámetro TYPE con los botones [INC/YES], [DEC/NO] y el dial de datos. Con el parámetro TYPE en "KIT", mueva el cursor y seleccione el banco y número de kit de batería que desee. Con el parámetro TYPE en "SONG", seleccione el número de canción que desee. Con el parámetro TYPE en "CLICK", seleccione el tempo y la signatura de tiempo (BEAT) que desee. Con el parámetro TYPE en "JUMP", seleccione el número de cadena que desee. Del mismo modo, continúe ajustando los parámetros para los demás pasos según crea conveniente.

### ● Agrupación de pasos

Si desea acceder a varios pasos al mismo tiempo (p. ej., si quiere acceder a un número de kit de batería y a un número de canción a la vez), puede utilizar la función de agrupación de pasos activando las casillas adecuadas situadas a la derecha de los números de los pasos. Para más detalles, vea más abajo.

### ● Saltar a otra cadena

Cada cadena puede contener hasta 64 pasos. Sin embargo, si desea realizar más de 64 pasos, puede utilizar la función Jump que permite vincular la cadena editada en ese momento a otra cadena. Establezca TYPE en "JUMP" y ajuste el número de cadena que desee para destino de salto en la columna derecha.

- 4 Después de realizar el ajuste del paso deseado, desplace el cursor al paso situado justo después del último paso programado y ajuste a continuación TYPE a "END".**

Esta operación es necesaria para evitar que se abran pasos no necesarios. Cuando se ha asignado "END" a un paso, no se pueden seleccionar números de pasos situados después del paso END.

- 5 Pulse el botón [ENTER/STORE] después de finalizar la cadena.**

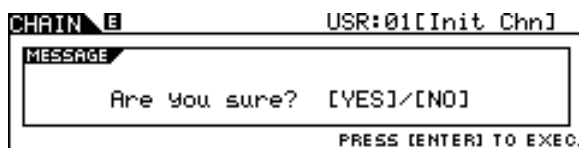
Aparece la pantalla siguiente.

CHAIN	USR:01[Init Chn]
Chain Store	
to	USR:01[Init Chn]
PRESS [ENTER] TO EXEC.	

- 6 Seleccione un número de cadena de destino con el dial de datos y con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].**

**7 Pulse el botón [ENTER/STORE].**

La pantalla le solicitará su confirmación. Para cancelar la operación de memorización, pulse el botón [DEC/NO].

**8 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de memorización.****⚠ ATENCIÓN**

- La cadena editada se perderá cuando seleccione otra cadena o apague el instrumento. Asegúrese de memorizar los datos de la cadena en la memoria interna pulsando el botón [ENTER/STORE] antes de seleccionar una cadena diferente o apagar el instrumento.
- Nunca intente desconectar la alimentación mientras se muestra el mensaje "Please keep power on" (No apague el instrumento). Podrían perderse todos los datos de la cadena.

**Agrupación de pasos**

Esta función resulta útil cuando desea acceder a varios pasos al mismo tiempo (p. ej., acceder al número de kit de batería y al tempo a la vez). En la pantalla [F2] EDIT del modo Chain, active la(s) casilla(s) situada(s) a la derecha del/los número(s) de paso(s) posterior(es) al primer número de paso del grupo.

**Ejemplo 1:**

Los pasos siguientes se activan mediante 01 → 02 → 03 → 04 → 05 en orden.

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 03	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 04	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 05	CLICK

**Ejemplo 2:**

Los pasos se activan siguientes mediante 01 y 02 → 03 y 04 → 05 en orden.

Los ajustes de los pasos 01 y 02 se abren al mismo tiempo cuando se selecciona esa cadena. Cuando se selecciona el paso siguiente (paso 03), se accede a los ajustes de los pasos 03 y 04, y seleccionando el paso siguiente se accede a los ajustes del paso 05.

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 03	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 04	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 05	CLICK

**Ejemplo 3:**

Los pasos siguientes se activan mediante 01 → 02, 03 y 04 → 05.

Los ajustes del paso 01 se muestran cuando se selecciona esa cadena. Cuando selecciona el paso siguiente, se muestran los ajustes de los pasos 02 a 04 al mismo tiempo.

STEP	TYPE
<input checked="" type="checkbox"/> 01	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 02	SONG
<input checked="" type="checkbox"/> 03	KIT
<input checked="" type="checkbox"/> 04	CLICK
<input checked="" type="checkbox"/> 05	SONG

**Asignar un nombre a la cadena creada****[F3] NAME**

En esta pantalla, puede escribir el nombre que desee para la cadena seleccionada en ese momento (un máximo de ocho caracteres).

**1 Una vez finalizada la programación de la cadena, pulse el botón [F3] NAME.****2 Escriba un nombre para la cadena actual.**

Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte "Funcionamiento básico" en la página 15.

**① [SF6] LIST**

Puede acceder a la lista de caracteres pulsando este botón. Para obtener más información sobre la inserción de nombres, consulte el apartado "Utilizar lista de caracteres" en la página 15 del manual.

**3 Pulse el botón [ENTER/STORE]] después de haber efectuado los ajustes.****4 Seleccione un número de cadena de destino con el dial de datos y con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].****5 Pulse el botón [ENTER/STORE].**

La pantalla le solicitará su confirmación. Para cancelar la operación de memorización, pulse el botón [DEC/NO].

**6 Pulse el botón [INC/YES] para realizar la operación de memorización.**

# Modo Sampling

## [SAMPLING]

La función Sampling Record (grabación de muestreo) le permite grabar sonidos (p. ej., voces desde un micrófono conectado, la señal de una guitarra eléctrica o el audio desde un reproductor de CD o MP3 externo) directamente en DTXTREME III y asignarlos al instrumento como voces de batería de usuario. Las voces de batería de usuario que se obtienen a través de la función Sampling se pueden asignar al kit de batería e interpretar de nuevo golpeando los pads.

### IMPORTANTE

Debe instalar los módulos DIMM en DTXTREME III para poder utilizar la función Sampling. Si no se han instalado módulos DIMM en DTXTREME III, no podrá seleccionar el modo Sampling, aunque pulse el botón [SAMPLING]. Para obtener información detallada acerca de cómo instalar módulos DIMM, consulte la página 147. Asimismo, asegúrese de habilitar un dispositivo de almacenamiento USB antes de utilizar la función Sampling. Es necesario realizar esa comprobación ya que las voces de batería de usuario que se han creado con la función Sampling y que se ubican de forma temporal en módulos DIMM se perderán cuando se apague el instrumento.

### ● Voz de usuario

Además de las voces predeterminadas, DTXTREME III incluye voces de usuario que puede crear de las siguientes maneras: Grabar señales de audio en el modo Sampling o cargar archivos de audio WAV o AIFF desde un dispositivo de almacenamiento USB conectado a DTXTREME III en el modo File.

## Configurar el muestreo

- 1 Encienda el instrumento y ajuste al mínimo el potenciómetro GAIN situado en el panel posterior.



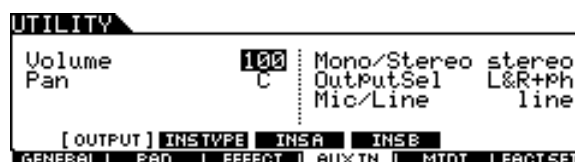
### NOTA

- Para obtener más detalles sobre cómo apagar o encender el instrumento, consulte la página 18.

- 2 Conecte un dispositivo de audio (reproductor de CD, etc.) a la toma AUX IN/SAMPLING IN en el panel posterior.

- 3 Encienda DTXTREME III.

- 4 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar el modo Utility, pulse el botón [F4] AUXIN y pulse a continuación el botón [SF1] OUTPUT para acceder a la pantalla Output.



- 5 Ajuste el parámetro Mic/Line.

Para la conexión de equipos con salida de baja emisión, como micrófonos, guitarras eléctricas o bajos, establezca el parámetro Mic/Line en "mic." Cuando, por el contrario, conecta equipos con salida de alta emisión, como teclados, sintetizadores o reproductores de CD, ajuste el parámetro Mic/Line a "line".

- 6 Pulse el botón [ENTER/STORE] para memorizar esta configuración.



## Operación de muestreo y asignación de voces de usuario [F1] SELECT/[F2] SETTING

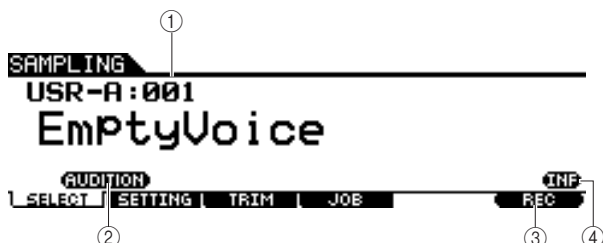
En este apartado se describen las instrucciones para llevar a cabo una operación de muestreo y crear una voz de usuario. La voz de usuario creada se puede asignar al kit de batería e interpretar de nuevo golpeando el pad.

### 1 Conecte un micrófono u otro equipo de audio a DTXTREME III.

### 2 Pulse el botón [DRUM KIT] y seleccione después el juego de batería al que desea asignar la voz de usuario.

### 3 Pulse el botón [SAMPLING] para abrir el modo Sampling.

Se muestra la pantalla User Voice Select (seleccionar voz de usuario). En esta pantalla, puede cambiar el número de voz de usuario (USR-A: 001 – USR-H: 127) como destino del muestreo. La operación de muestreo asigna datos de audio grabados a la voz de usuario seleccionada en este caso.



#### ① Voz de usuario

Determina la voz de usuario a la que se asignan las señales de audio que se obtienen mediante la operación de muestreo.

Ajustes	USR-A: 001 – USR-H: 127
---------	-------------------------

#### ② [SF1] AUDITION

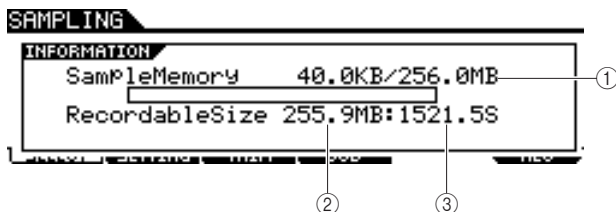
Puede escuchar la voz de usuario seleccionada en ese momento si mantiene pulsado este botón. (Si la voz de usuario está vacía, no se reproducirá ningún sonido.)

#### ③ [F6] REC

Pulse este botón para acceder a la pantalla Sampling Record Standby (grabación del muestreo en espera).

#### ④ [SF6] INF

Al pulsar este botón, se indica la cantidad de memoria de muestreo que se está utilizando. Al pulsar de nuevo el botón se vuelve a la pantalla original.



#### ① Used/Total

Indica la cantidad de memoria que está siendo utilizada y la memoria disponible.

#### ② Recordable Size

Indica la cantidad de memoria disponible.

#### ③ Recordable Time

Indica el tiempo de muestreo disponible en función de la memoria disponible.

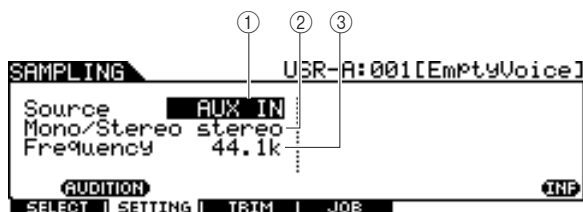
#### NOTA

- En función de los ajustes de la frecuencia de muestreo, el tiempo de muestreo disponible varía de la siguiente manera:

44.1 kHz: 6 min. 20 seg.  
22.05 kHz: 12 min. 40 seg.  
11.025 kHz: 25 min. 20 seg.  
5.5125 kHz: 55 min. 40 seg.  
\* Se aplica a mono y estéreo

### 4 Pulse el botón [F2] SETTING para acceder a la pantalla Sampling Setting y realice los ajustes que crea conveniente.

En esta pantalla puede definir los parámetros básicos como el origen de la grabación y la frecuencia de muestreo.



#### ① Source (fuente de muestreo)

Determina el conector de entrada a través del cual se recibe la señal que se va a muestrear.

Ajustes	AUX IN, resample
AUX IN	El audio analógico de las tomas AUX IN/SAMPLING IN se reconoce como origen de la grabación.
resample	La señal de audio de la salida de DTXTREME III se recibe internamente y se reconoce como el origen de la grabación.

#### ② Mono/Stereo

Determina si se van a grabar las muestras nuevas como muestras estéreo o mono.

Ajustes	monoL, monoR, monoL+R, stereo
monoL	La señal del canal izquierdo se graba como una muestra mono.
monoR	La señal del canal derecho se graba como una muestra mono.
monoL+R	Las señales de los canales izquierdo y derecho se mezclan y se graban como una muestra mono.
stereo	Se graba una muestra estéreo.

#### ③ Frequency

Determina la frecuencia de muestreo. La frecuencia de muestreo hace referencia a la velocidad a la que se recogen las lecturas digitales. Cuanto más altas son las frecuencias de muestreo, mejor calidad de sonido se obtiene. Normalmente este parámetro debe establecerse en el valor más alto, es decir "44.1 kHz". Si desea obtener un sonido de baja fidelidad, seleccione un valor diferente de 44.1 kHz. Cuando seleccione ajustes distintos a 44.1 kHz, el sonido que se escuche durante la grabación puede ser diferente del sonido grabado, en función de la señal de la fuente.

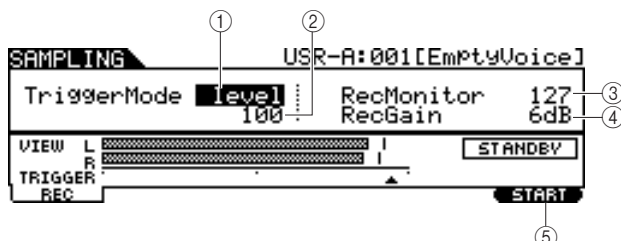
Ajustes	44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)
---------	--



## 5 Pulse el botón [F1] SELECT y a continuación el botón [F6] REC.

Cuando la voz de usuario que se indica en la pantalla [F1] SELECT no contiene datos de audio, se muestra la pantalla Sampling Standby.

Cuando la voz de usuario que se indica en la pantalla [F1] SELECT contiene datos de audio, un mensaje le solicita su confirmación para sobrescribir la voz de usuario ya grabada. Si no desea sobrescribir la voz de usuario, pulse el botón [DEC/NO], seleccione una voz de usuario sin datos y pulse a continuación el botón [F6] REC.



### ① TriggerMode

Determina el método con el que se activa el muestreo. Normalmente se ajusta a "level" (nivel).

Ajustes	level, manual
level	El muestreo se inicia cuando se recibe una señal de entrada que supera el nivel de activación especificado ②.
manual	El muestreo se inicia después de pulsar el botón [F6] START. Este ajuste le permite iniciar el muestreo de forma manual, independientemente del nivel de entrada de la fuente de audio.

### ② Trigger Level

Cuando ajuste a "level" el modo de activación ①, también deberá ajustar el nivel de activación. En este caso, el ajuste del nivel se indicará con un triángulo situado en el vúmetro. Para obtener mejores resultados, establezca el nivel lo más bajo posible para capturar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

Intervalo	1 - 127
-----------	---------

### ③ RecMonitor

Determina el nivel de salida de escucha para la señal de entrada. La señal de escucha sale de la toma PHONES o de las tomas OUTPUT R y L/MONO.

Intervalo	0 - 127
-----------	---------

### ④ RecGain

Este parámetro sólo está disponible cuando el parámetro Source está ajustado a "resample" y determina la ganancia de grabación para la repetición del muestreo. Cuanto mayor sea el valor, mejor será el sonido de la nueva muestra. Puede ajustar la ganancia según lo crea conveniente antes de realizar la operación de muestreo (grabación), comprobando el volumen con el vúmetro mientras golpea el pad.

Ajustes	-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB
---------	--------------------------------

### ⑤ [F6] START

Pulse este botón para iniciar el muestreo. Cuando el modo de activación ① está ajustado a "level", al pulsar el botón [F6] START se accede a la indicación WAITING (en espera) en la pantalla y el muestreo real no se iniciará hasta que se reciba la señal de nivel adecuado. Cuando la señal de audio entra en el instrumento y supera el nivel de activación especificado ②, la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo. Cuando ajusta a "manual" el modo de activación ①, el muestreo se inicia de forma inmediata al pulsar el botón.

## 6 Ajuste el nivel de entrada del sonido a un nivel óptimo.

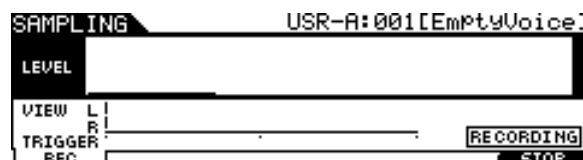
Pruebe a subir al máximo el nivel de entrada, sin saturarlo, para obtener un sonido con la mejor calidad.

Siga estas instrucciones para ajustar el nivel de entrada.

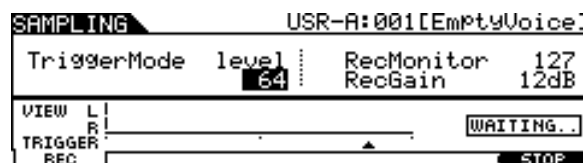
- Cuando la fuente de grabación está establecida en "AUX IN", ajuste el nivel de la señal de entrada con el potenciómetro GAIN situado en el panel posterior. Si no puede ajustar correctamente el nivel de entrada, cambie el ajuste de Mic/Line (página 128) en el modo Utility.
- Cuando la fuente de grabación está establecida en "resample", ajuste el nivel de la señal de entrada configurando el parámetro RecGain.

## 7 Pulse el botón [F6] START para iniciar la operación de muestreo.

- Cuando el modo de activación ① está definido como "manual", el muestreo se iniciará de forma inmediata al pulsar el botón (aparece una indicación RECORDING [grabando] en la pantalla).

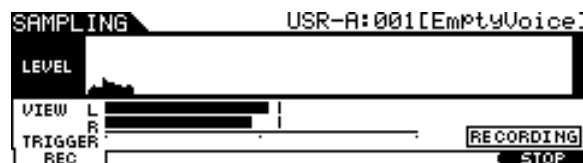


- Cuando el modo de activación ① está definido como "level", al pulsar el botón se habilita el muestreo, pero éste no se iniciará (aparece la indicación WAITING [en espera] en la pantalla).



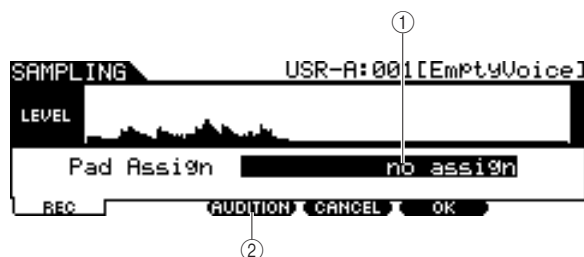
## 8 Reproduzca el sonido que va a muestrear.

Cuando el modo de activación ① está establecido en "level" y en el instrumento entra una señal de audio que supera el nivel de activación ② especificado, la indicación RECORDING sustituirá a la indicación WAITING y se iniciará el muestreo. Un gráfico del audio grabado aparece en la pantalla durante el muestreo.



## 9 Pulse el botón [F6] STOP para detener el muestreo.

Aparece la pantalla Pad Assign (asignar pad). En esta pantalla puede escuchar el resultado de la operación de muestreo si mantiene pulsado el botón [F3] AUDITION y asigna la señal de audio grabada (o voz de usuario) a la fuente de entrada de disparador (o pad).



### ① Pad Assign

Determina la fuente de entrada de disparador a la que se asigna la señal de audio grabada (es decir, la voz de usuario). Cuando se selecciona “no assign”, la señal de audio grabada no se asigna a ninguna fuente de entrada de disparador, pero únicamente a la voz de usuario seleccionada en la pantalla [F1] SELECT.

Ajustes	Consulte la lista de fuentes de entrada de disparador en la página 61.
---------	--

### ② [F3] AUDITION

Puede escuchar la voz de usuario grabada si mantiene pulsado este botón. Esta opción le permite comprobar si el muestreo se ha realizado correctamente.

## 10 Pulse el botón [F3] AUDITION para escuchar la muestra.

Si no le gustan los resultados y desea volver a intentarlo, pulse el botón [F4] CANCEL para volver a la pantalla Standby y realice de nuevo el muestreo desde el paso 4.

## 11 Seleccione la fuente de entrada de disparador deseada ajustando el parámetro Pad Assign.

La señal de audio grabada (es decir, la voz de usuario) se asignará a la fuente de entrada de disparador seleccionada en esta pantalla, en lugar de la voz asignada previamente.

### NOTA

- Si sale de la pantalla de operación de muestreo sin asignar la voz de usuario al pad, pulse el botón [F2], confirme que [SOURCE] aparece en la parte superior izquierda de la pantalla mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF1] SELECT, asigne después la voz de usuario. Si [INPUT] aparece en la parte superior izquierda de la pantalla, pulse el botón [SF5] para cambiar el tipo de pantalla a [SOURCE]. Para más detalles, consulte “Cuando está activada la pantalla INPUT:” en página 79.

## 12 Si está satisfecho con el resultado obtenido, pulse el botón [F5] OK para memorizar la muestra como una voz de usuario.

La pantalla [F1] SELECT se muestra de nuevo.

## 13 Si es preciso, repita los pasos del 5 al 12 para asignar otra voz de usuario a un pad diferente.

## 14 Pulse el botón [DRUM KIT] para acceder al modo Drum Kit y, a continuación, pulse el botón [ENTER/STORE] para guardar la configuración del juego de batería. Consulte instrucciones en la página 42.

Esto permite guardar la asignación de voz de usuario como un juego de batería. Si desea utilizar una voz de usuario obtenida mediante muestreo, seleccione el número de juego de batería que haya guardado aquí.

## 15 Almacene los datos de la voz de usuario creada en un dispositivo de almacenamiento USB.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de las operaciones de almacenamiento, consulte la página 55 y 114.

### ⚠ ATENCIÓN

- Los datos de audio grabados residen temporalmente en módulos DIMM (páginas 76 y 147). Cuando apague el instrumento se perderán todos los datos de los módulos DIMM. Por ello, siempre debería almacenar los datos de los módulos DIMM en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar el instrumento.

Recortar una voz de usuario

[F3] TRIM

En esta pantalla puede utilizar la función Trim (recortar) para eliminar fragmentos de la voz de usuario seleccionada en la pantalla [F1] SELECT, situados antes del punto de inicio o después del punto final.

1 Pulse el botón [SAMPLING] para abrir el modo Sampling.

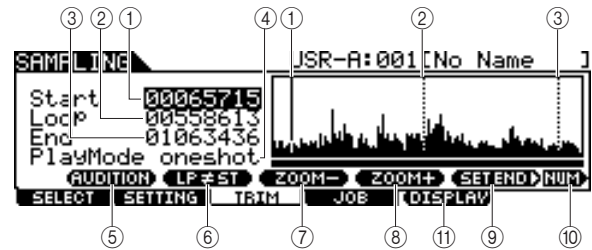
Se muestra la pantalla Sampling Select.

2 En la pantalla [F1] SELECT, seleccione la voz de usuario que se va a recortar.

3 Pulse el botón [F3] TRIM para acceder a la pantalla Trimming (recorte).

**NOTA**

- Cuando se selecciona una voz de usuario sin datos en la pantalla [F1] SELECT, no se puede acceder a la pantalla Trimming al pulsar el botón [F3].



① Start (punto de inicio)

Determina el punto en el que se inicia la reproducción de los datos de audio incluidos en la voz de usuario. El fragmento de audio situado a la izquierda de este punto no se reproducirá. Cuando el cursor está situado en el parámetro Start, el punto de inicio se indica como una línea completa vertical en la pantalla de la forma de onda. Cuando el cursor no está situado en el parámetro Start, el punto de inicio se indica como una línea intermitente vertical en la pantalla de la forma de onda.

② Loop (punto de bucle)

Determina el punto de bucle en el que se inicia la reproducción del bucle. Cuando el parámetro Play Mode está establecido en “loop”, los datos de audio incluidos en la voz de usuario se reproducirán entre el punto de bucle y el punto final. Cuando el cursor está situado en el parámetro Loop, el punto de bucle se indica como una línea completa vertical en la pantalla de la forma de onda. Cuando el cursor no está situado en el parámetro Loop, el punto de bucle se indica como una línea intermitente vertical en la pantalla de la forma de onda.

③ End (punto final)

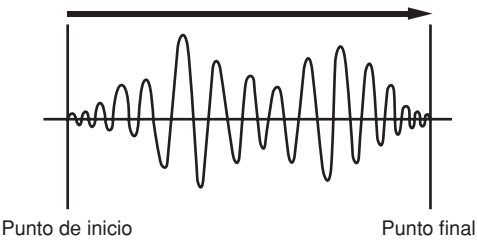
Determina el punto en el que finaliza la reproducción de los datos de audio incluidos en la voz de usuario. El fragmento de audio situado a la derecha de este punto no se reproducirá. Cuando el cursor está situado en el parámetro End, el punto final se indica como una línea completa vertical en la pantalla de la forma de onda. Cuando el cursor no está situado en el parámetro End, el punto final se indica como una línea intermitente vertical en la pantalla de la forma de onda.

④ Play Mode

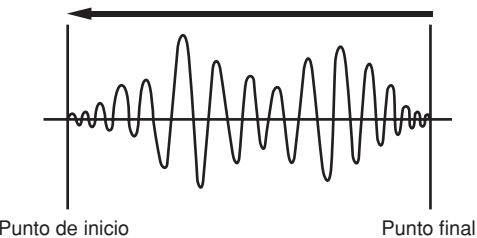
Determina cómo se va a reproducir la voz de usuario seleccionada.

Ajustes	oneshot, reverse, loop
---------	------------------------

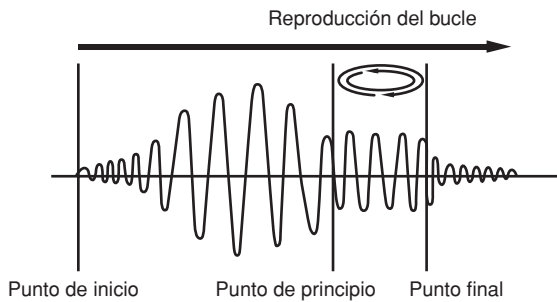
**oneshot** La voz de usuario se reproduce una sola vez desde el punto de inicio hasta el punto final. Este ajuste puede utilizarse para solos, efectos de sonido y pasajes vocales que se utilicen una sola vez sin crear bucles de los mismos.



**reverse** La voz de usuario se reproduce una sola vez hacia atrás desde el punto final hasta el punto de inicio. Este tipo de reproducción es útil para crear sonidos de platos invertidos y otros efectos especiales.



**loop** La voz de usuario inicia la reproducción en el punto de inicio, continúa hasta el punto de bucle y, a continuación, se repite indefinidamente entre el punto de bucle y el punto final. Este ajuste es útil para pasajes rítmicos breves, riffs y tiempos que desee reproducir varias veces seguidas.



## ⑤ [SF1] AUDITION

Puede escuchar la voz de usuario seleccionada si mantiene pulsado este botón.

## ⑥ [SF2] LP=ST

Cuando la indicación del menú es "LP=ST", como en este caso, Start (punto de inicio) y Loop (punto de inicio del bucle) compartirán la misma dirección. Esto quiere decir que ambos parámetros se modificarán al mismo tiempo, aunque sólo se cambie uno de ellos. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el menú se cambia de "LP=ST" a "LP≠ST". Cuando la indicación del menú muestra "LP≠ST," Start (punto de inicio) y Loop (punto de inicio del bucle) se pueden modificar de forma independiente. Cuando pulsa el botón [SF2] en este estado, el valor de la dirección de Start se copia en Loop, con lo que ambos parámetros compartirán el mismo valor de dirección. La indicación del menú también se cambia de "LP≠ST" a "LP=ST".

## ⑦ [SF3] ZOOM -

## ⑧ [SF4] ZOOM +

Pulse estos botones para acercar o alejar la pantalla de la forma de onda de la voz de usuario en la pantalla.

## ⑨ [SF5] SET END ▶

Al pulsar este botón se accede a la pantalla en la que se determina el punto final y desde la que puede definir el tempo, beat y compás de los datos de audio incluidos en la voz de usuario. Para obtener más información, consulte la página 141.

## ⑩ [SF6] NUM

Pulsando el botón [SF6] NUM puede utilizar los botones [SF1] a [SF5] y [F1] a [F6] como botones numéricos. Para obtener más información, consulte la página 14.

## ⑪ [F5] DISPLAY

El elemento de este menú sólo se muestra a partir de un punto de acercamiento a la pantalla de la forma de onda (normalmente debe pulsar varias veces el botón ZOOM +). Cuando se realiza un acercamiento por encima de ese punto, la pantalla cambia a una pantalla dividida en dos partes: en la parte izquierda se muestra la zona del punto de inicio y en la parte derecha la zona del punto final. Cuando pulsa el botón [F5] DISPLAY en este estado, se alterna entre la pantalla dividida y una pantalla que muestre la zona del punto de inicio, la zona del punto de bucle o la zona del punto final (en función del parámetro que se haya seleccionado).

## 4 Especifique el fragmento de sólo reproducción de los datos de audio en la voz de usuario utilizando el dial de datos y los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

En este paso, puede definir el punto de inicio, el punto de bucle y el punto final. Todos ellos determinan que parte del audio se va a reproducir y cómo lo hará. Utilice los controles ZOOM +/- (así como el control AUDITION) para ajustar el tamaño de la forma de onda y especificar de una forma más sencilla el fragmento de sólo reproducción.

## 5 Cuando sea necesario, defina el punto final según crea conveniente utilizando la pantalla a la que se accede con el botón [SF5] SET END.

En esta pantalla, a la que se accede mediante el botón [SF5] SET END, puede definir parámetros relacionados para determinar el punto final. Después de configurar los parámetros, pulse el botón [SF1] AUDITION para escuchar el resultado de los ajustes realizados. Si está satisfecho con el resultado obtenido, pulse el botón [F6] OK para volver a la pantalla original.

Para obtener más información, consulte la página 141.



## 6 En la pantalla [F3] TRIM, pulse el botón [SF1] AUDITION para escuchar el resultado de los ajustes realizados.

Si no está satisfecho con los resultados, repite los pasos 3 a 5, según crea conveniente.

## 7 Almacene los datos de la voz de usuario creada en un dispositivo de almacenamiento USB.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de las operaciones de almacenamiento, consulte las páginas 55 y 114.

### ⚠ ATENCIÓN

- Los datos de voz de usuario residen temporalmente en módulos DIMM (páginas 76 y 147). Cuando apague el instrumento se perderán todos los datos de los módulos DIMM. Por ello, siempre debería almacenar los datos de los módulos DIMM en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar el instrumento.

Definir el punto final mediante el tempo, beat y compás

[SF5] SET END ►

Estas explicaciones se aplican al paso 5 de la página 140. En la pantalla a la que se accede con el botón [SF5] SET SEND desde la pantalla [F3] TRIM, puede definir el tempo, beat (signatura de tiempo) y compás de los datos de audio incluidos en la voz de usuario, consiguiendo así que el punto final se determine de forma automática. Si está satisfecho con el resultado obtenido (pulse [SF1] para escuchar el resultado), pulse el botón [F6] OK para volver a la pantalla original. En caso contrario, edite de forma manual el punto final hasta que quede satisfecho.



① **Tempo**  
Determina el tempo de reproducción de la voz de usuario. Cuando se ajusta el tempo en este caso, se modifica el punto final de forma que la longitud entre el punto de inicio y el punto final coincida con los ajustes del beat (signatura de tiempo) y del compás.

Intervalo	30 – 300
-----------	----------

② **Beat (Signatura de tiempo)**  
Determina la signatura de tiempo de la reproducción de la voz de usuario. Cuando se ajusta el valor en este caso, se modifica el punto final de forma que la longitud entre el punto de inicio y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del compás.

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

③ **Meas (compás y beat)**  
Determina la longitud (compás y beat) de la reproducción de la voz de usuario. Cuando se ajusta el valor en este caso, se modifica el punto final de forma que la longitud entre el punto de inicio y el punto final coincida con los ajustes del tempo y del beat (signatura de tiempo).

Intervalo	Measure (compás): 000 – 032 Beat: 00 – 15 (varía en función de la configuración del beat.)
-----------	---

**NOTA**

- El ajuste del compás indica en este caso la longitud entre el punto de inicio y el punto final de los datos de audio incluidos en la voz de usuario. Cuando desee reproducir dos compases a partir del punto de inicio de la voz de usuario, defina el parámetro Measure como "002:00".



## Tareas de Sampling

[F4] JOB

Sampling Job (tarea de muestreo) le permite procesar y modificar voces de usuario que haya grabado. Existen 14 tareas de muestreo disponibles.

01: Normalize	06: Stereo to Mono	11: Delete
02: Time-Stretch	07: Loop-Remix	12: Delete All
03: Convert Pitch	08: Slice	13: Extract
04: Fade In/Out	09: Name	14: Optimize Memory
05: Convert Freq	10: Copy	

### Procedimiento básico de las tareas de muestreo

**1** En la pantalla [F1] SELECT, seleccione la voz de usuario a la que se le va a aplicar la tarea.

**2** Pulse el botón [F4] JOB.



**3** Mueva el cursor hasta la tarea deseada con el dial de datos, los botones [INC/DEC] y [DEC/NO], o con los botones de cursor hacia arriba y hacia abajo y; a continuación, pulse el botón [ENTER/STORE].

Aparece la pantalla de la tarea seleccionada.



Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla del menú de tareas.

#### NOTA

- Si la voz de usuario no contiene datos, cuando pulse el botón [ENTER/STORE] no podrá acceder a la pantalla de tareas, en función de la tarea seleccionada.

**4** Mueva el cursor al parámetro que desee y defina el valor con el dial de datos y con los botones [INC/YES] y [DEC/NO].

**5** Pulse el botón [ENTER/STORE] para llevar a cabo la tarea.

Si se muestra el mensaje "Are you sure?" (¿Está seguro?), vuelva al paso 6. En caso contrario, vaya al paso 7.

#### NOTA

- Cuando se realiza la tarea "08: Slice", es necesario definir otros parámetros: Select (seleccionar) y Save To (almacenar en). Defina dichos parámetros, pulse el botón [ENTER/STORE] y, a continuación, pulse el botón [INC/YES] para asignar los datos de audio troceados a la voz de usuario especificada. Vuelva a realizar esta operación según crea conveniente (en función de los ajustes definidos para el parámetro Subdivide [subdividir] y vaya a continuación hasta el paso 9.

**6** Pulse el botón [INC/YES].

Pulse el botón [DEC/NO] para cancelar la tarea y vuelva al paso 4.

**7** Pulse el botón [SF1] AUDITION para escuchar el sonido modificado.

En este estado, la voz de usuario se ha modificado temporalmente y no se ha fijado como datos.

**8** Si está satisfecho con los resultados obtenidos, pulse el botón [F6] OK.

Si no está satisfecho con los resultados obtenidos, pulse el botón [F5] CANCEL y vuelva al paso 4.

#### ATENCIÓN

- Una vez fijados los resultados de la tarea, la voz de usuario modificada no se puede devolver a su estado original. Los datos importantes siempre se deberían almacenar en un dispositivo de almacenamiento USB conectado a un terminal USB TO DEVICE (páginas 55 y 114).

**9** Almacene los datos de la voz de usuario creada en un dispositivo de almacenamiento USB.

Para obtener instrucciones detalladas acerca de las operaciones de almacenamiento, consulte las páginas 55 y 114.

#### ATENCIÓN

- Los datos de audio grabados residen temporalmente en módulos DIMM (páginas 76 y 147). Cuando apague el instrumento se perderán todos los datos de los módulos DIMM. Por ello, siempre debería almacenar los datos de los módulos DIMM en un dispositivo de almacenamiento USB antes de apagar el instrumento.



## Tareas de Sampling

Estas explicaciones se aplican a los pasos 4 a 8 del apartado “Procedimiento básico de las tareas de muestreo” de la página 142.

### 01: Normalize

Esta tarea maximiza (normaliza) los niveles generales de la voz de usuario seleccionada. Resulta útil para aumentar el volumen de una voz de usuario que se haya grabado de forma accidental a un volumen bastante bajo.



#### ① Ratio

Determina el nivel de la voz de usuario después de realizar la normalización. Si se establece en 100%, se maximiza el nivel de la voz de usuario hasta el nivel de pico máximo, justo por debajo del punto de saturación (nivel máximo de señal digital). Cuando se define con un porcentaje superior a 100%, el nivel de la voz de usuario superará el máximo produciendo saturaciones intencionadas. Por lo general, ajuste este parámetro a un nivel inferior o igual a 100%.

Intervalo	1% – 800%
-----------	-----------

### 02: Time Stretch

Esta tarea le permite cambiar la longitud de la voz de usuario sin que afecte al tono. Con esta tarea podrá sincronizar la reproducción de los datos de audio incluidos en la voz de usuario con la reproducción de la canción o del metrónomo, ya que cuando se cambia la longitud de la voz de usuario también se modifica el tiempo de reproducción de los datos de audio incluidos en la voz de usuario.



#### ① Ratio

Determina de forma porcentual la longitud de la voz procesada con relación a la longitud de la voz original (100%). El tiempo se cambia y el valor de Ratio (proporción) adecuado se puede calcular de la siguiente manera.  
 Valor de Ratio = (tempo original/tempo modificado) x 100.

Intervalo	1% – 400%
-----------	-----------

#### ② Accuracy

Determina la calidad de la voz final especificando el aspecto de la voz original que se debe resaltar: la calidad del sonido o la sensación rítmica.

Ajustes	sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm2
sound4 – sound1	Esta configuración hace hincapié en la calidad del sonido. La mejor calidad del sonido se obtiene con el ajuste “sound4”.
normal	Con este ajuste se obtiene un equilibrio perfecto entre la calidad del sonido y la sensación rítmica.
rhythm1 – rhythm2	Esta configuración resalta la sensación rítmica. La sensación rítmica de mayor precisión se obtiene con “rhythm2”.

### 03: Convert Pitch

Esta tarea le permite cambiar el tono de la voz de usuario sin que afecte al tempo.



#### ① Pitch

Determina la cantidad y la dirección del cambio de tono en incrementos de semitonos.

Intervalo	-12 – +0 – +12
-----------	----------------

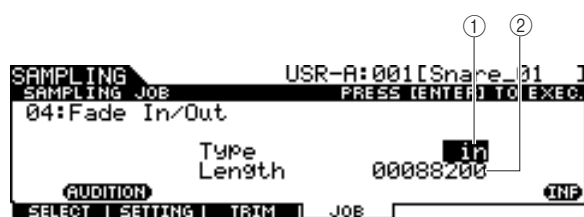
#### ② Fine

Determina la cantidad y la dirección del cambio de tono en incrementos de centésimas. 1 centésima es igual a 1/100 parte de un semitono.

Intervalo	-50 – +0 – +50
-----------	----------------

## 04: Fade In/Out

Esta tarea le permite crear un fundido de entrada para el fragmento de inicio de la voz de usuario y un fundido de salida para la sección final de la voz.



### ① Type (tipo de fundido)

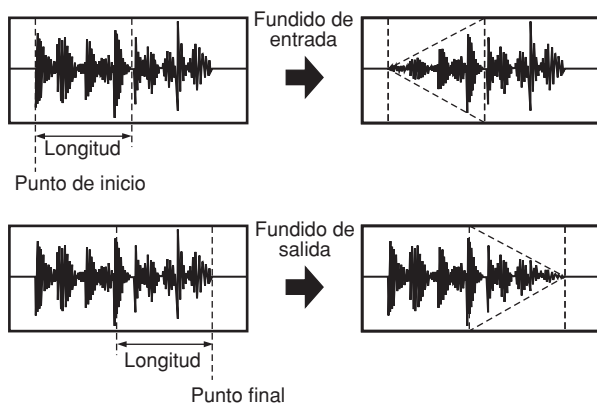
Determina el tipo de nivel de fundido: fundido de entrada o de salida.

<b>Ajustes</b>	in (fundido de entrada), out (fundido de salida)
----------------	--

### ② Length

Determina la duración del fundido de entrada o de salida. Cuando selecciona un fundido de entrada, este parámetro determina la longitud del fundido a partir del punto de inicio especificado. Cuando selecciona un fundido de salida, este parámetro determina la longitud del fundido que comienza al principio del fundido y finaliza en el punto final especificado. Si la longitud se define como 4410, equivale aproximadamente a 0,1 segundos cuando la frecuencia se establece en 44.1 kHz en la pantalla Setting (página 136) del modo Sampling.

<b>Intervalo</b>	00000000 – Punto final
------------------	------------------------



## 05: Convert Freq

Esta tarea le permite reducir a la mitad la frecuencia de muestreo de la voz de usuario seleccionada. Puede utilizar esta función para convertir voces de alta fidelidad en sonidos de baja fidelidad, así como para reducir el tamaño de la voz de usuario a la mitad.



## 06: Stereo to Mono

Esta tarea le permite convertir una voz de usuario estéreo en una voz de usuario mono.



### ① Type

Determina el canal o los dos canales de la voz de usuario que se van a convertir en una voz de usuario mono.

<b>Ajustes</b>	L+R>mono, L>mono, R>mono
----------------	--------------------------

**L+R>mono** Los canales izquierdo y derecho de la muestra estéreo se mezclan y se convierten en una muestra mono.

**L>mono** El canal izquierdo de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

**R>mono** El canal derecho de la muestra estéreo se convierte en una muestra mono.

## 07: Loop-Remix

Esta tarea le permite cortar los datos de audio incluidos en la voz de usuario de forma automática en “trozos” independientes y reorganizar esos fragmentos de forma aleatoria para producir efectos especiales y variaciones rítmicas atípicas.



### ① Type

Determina el grado hasta el que se va a trocear el fragmento en bucle de la voz de usuario.

<b>Ajustes</b>	1 – 4
----------------	-------

### ② Variation

Determina cómo ha variado la voz de usuario original con esta tarea.

<b>Ajustes</b>	normal1 – 2, reverse1 – 2
----------------	---------------------------

**normal1 – 2** Estos ajustes trocean y reorganizan los datos de la voz de usuario, sin realizar otros cambios de audio.

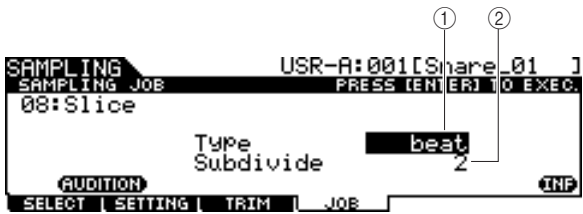
**reverse1 – 2** Además de trocear y reorganizar, estos ajustes invierten la reproducción de algunos de los fragmentos troceados.

08: Slice

Esta tarea le permite dividir los datos de audio incluidos en la voz de usuario actual de forma automática en “trozos” y asignarlos a voces de usuario distintas.

Esta tarea consta de dos pantallas. La primera pantalla se muestra antes de realizar la operación de troceo y le permite definir cómo se van a dividir los datos de audio. La segunda pantalla se muestra después de realizar la operación y le permite asignar el “trozo” creado a una voz de usuario distinta.

La primera pantalla (para ajustar los datos relacionados)



① Type

Determina el tipo de troceo que mejor se ajusta a la frase original. Este parámetro especifica la forma de trocear la voz de usuario y, en cierto modo, también define la calidad del sonido final

Ajustes	beat, phase1 – 4, quick
beat	Este tipo de troceo es idóneo para frases rítmicas como baterías o bajos con ataques rápidos y disminuciones cortas.
phrase1 – 4	Idóneo para frases con platos o con instrumentos que tengan una caída larga.
quick	Independientemente del contenido de la frase, los datos de audio incluidos en la voz de usuario se dividen en números especificados con el parámetro Subdivide.

② SubDivide

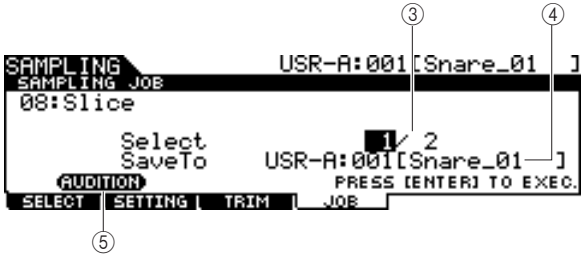
Determina el número de trozos.

Intervalo	2 – 16
-----------	--------

La segunda pantalla (para ajustar el número del trozo y el número de la voz de usuario como destino)

En esta pantalla (que se muestra después de realizar la operación de troceo), puede asignar cada uno de los trozos a una voz de usuario distinta. Defina el número de trozo para el parámetro Select, establezca el número de voz de usuario para el parámetro Save To como destino de asignación y pulse el botón [ENTER/STORE] para ejecutar la operación de asignación.

Esta función cuenta con la ventaja de que se puede asignar cada trozo rítmico para que se dispare con un pad diferente (o número de nota) y, por lo tanto, ese ritmo se puede reconstruir de varias formas cuando toque los trozos por separado.



③ Select

Determina el número del trozo.

④ SaveTo

Determina el número de voz de usuario al que se va a asignar el trozo especificado.

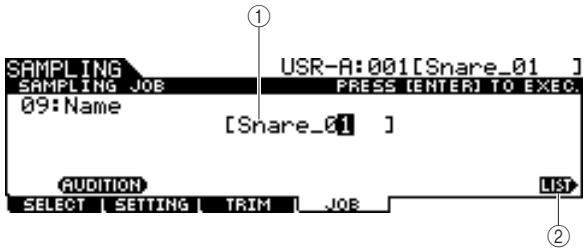
Ajustes	USR-A: 001 – USR-H: 127
---------	-------------------------

⑤ [SF1] AUDITION

Puede escuchar los trozos creados, uno a uno, seleccionando el número de trozo ③ y manteniendo pulsado el botón [SF1] AUDITION. Si está satisfecho con el resultado obtenido para cada trozo, asigne cada trozo a una voz de usuario independiente. Si no le gusta el resultado, pulse el botón [EXIT] para volver a la primera pantalla y realice de nuevo la operación de troceo.

09: Name

Utilice esta tarea para escribir o cambiar el nombre de la voz de usuario seleccionada en ese momento.



① Name

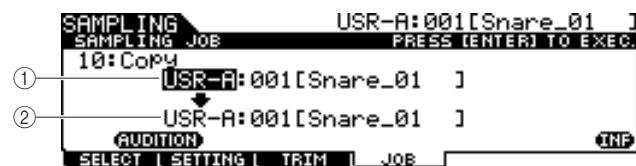
Determina el nombre de la voz de usuario (hasta 10 caracteres). Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte el apartado “Funcionamiento básico” en la página 15.

② [SF6] LIST

Cuando el cursor está situado en el cuadro Name, puede acceder a la lista de caracteres pulsando el botón [SF6] LIST y escribir el nombre. Para obtener instrucciones detalladas acerca de cómo asignar un nombre, consulte el apartado “Funcionamiento básico” en la página 15.

## 10: Copy

Esta tarea le permite copiar los datos de una voz de usuario a otra.



① Número y banco de la voz de usuario como fuente

② Número y banco de voz de usuario como destino

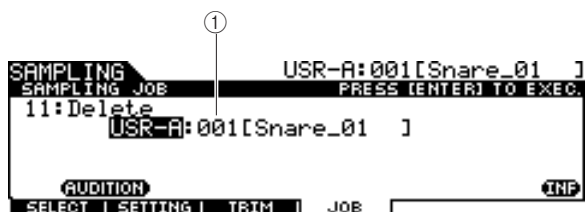
Determina los números y bancos de la voz de usuario como fuente y destino.

### ⚠ ATENCIÓN

- Esta operación sobrescribe los datos previamente existentes en el número de la voz de usuario de destino.

## 11: Delete

Esta tarea le permite eliminar una voz de usuario de la memoria.



① Número y banco de voz de usuario

Determina el banco y el número de voz de usuario que se va a eliminar.

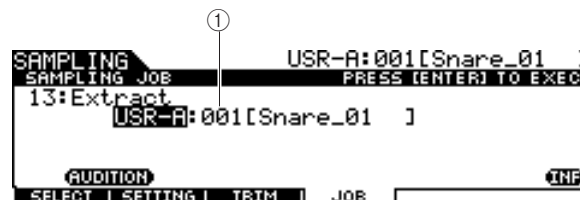
## 12: Delete All

Esta tarea le permite eliminar todas las voces de usuario. Cuando se abra esta pantalla, pulse el botón [ENTER/STORE] para eliminar todas las voces de usuario.



## 13: Extract

Esta tarea le permite eliminar de la memoria todos los datos de audio incluidos en la voz de usuario que no sean necesarios (situados antes del punto de inicio o después del punto final), dejando únicamente el fragmento de la muestra que le interese.



① Número y banco de la voz de usuario

Determina el número y banco de la voz de usuario de la que se van a extraer los fragmentos que no necesita.

## 14: Optimize Memory

Esta tarea le permite optimizar la memoria (DIMM) para realizar el muestreo. La optimización consolida las áreas de memoria usada y no usada (disponible) para crear un área lo más grande posible de memoria contigua disponible. En algunos casos, la cantidad de memoria disponible aumentará cuando se ejecute la tarea Optimize Memory. Cuando se abra esta pantalla, pulse el botón [ENTER/STORE] para ejecutar la tarea de optimización de la memoria.



## Instalación opcional de módulos DIMM

En esta sección se explica cómo instalar módulos de memoria DIMM en DTXTREME III.

### Precauciones durante la instalación

#### **⚠ ADVERTENCIA**

- Antes de iniciar la instalación, desconecte el instrumento y los periféricos conectados, y desenchúfelos de la toma de corriente. La instalación o retirada de los dispositivos SÓLO se debe iniciar cuando el instrumento (y el hardware opcional) se encuentre a la temperatura ambiente normal. A continuación, quite todos los cables que conectan el instrumento con otros dispositivos. (Trabajar con el cable de alimentación conectado puede producir descargas eléctricas. Además, dejar otros cables conectados puede interferir con el trabajo.).
- Tenga cuidado de no dejar ningún tornillo dentro del instrumento durante la instalación. (Esto se puede evitar dejando las unidades opcionales y la cubierta lejos del instrumento mientras se conecta). Si esto ocurriera, asegúrese de extraer el tornillo o los tornillos del interior de la unidad antes de encenderla. Los tornillos sueltos dentro del instrumento pueden producir un funcionamiento incorrecto o daños graves. Si no puede recuperar un tornillo suelto que se haya caído, consulte a su distribuidor de Yamaha.
- Instale las unidades opcionales con cuidado, tal y como se describe en el siguiente procedimiento. La instalación incorrecta puede producir cortocircuitos, lo que puede ocasionar un daño irreparable y riesgo de incendio.
- No desmonte, modifique ni aplique fuerza en exceso a las áreas de las placas ni a los conectores de las unidades opcionales. Si se doblan o se manipulan las placas y los conectores, podrían producirse descargas eléctricas, incendios o fallos en los equipos.

#### **⚠ ATENCIÓN**

- Se recomienda que lleve guantes para protegerse las manos de los salientes metálicos de las unidades opcionales y de otros componentes. Si toca los cables o los conectores con las manos desprotegidas, podría sufrir cortes en los dedos y también se podría producir un contacto eléctrico defectuoso o daños electrostáticos.
- Tenga cuidado con la electricidad estática. Las descargas de electricidad estática pueden dañar los chips de circuitos integrados de los módulos DIMM. Antes de manipular el módulo opcional, para reducir la posibilidad de que se produzca electricidad estática, toque alguna superficie de metal sin pintar o un cable conectado a tierra en un dispositivo conectado a tierra.
- Manipule las unidades opcionales con cuidado. Si las deja caer o las somete a cualquier tipo de golpe o descarga podría estropearlas o dar como resultado un funcionamiento defectuoso.
- No toque las piezas metálicas expuestas de la placa de circuito. Si lo hace, puede producirse un contacto defectuoso.
- Tenga cuidado de no extraviar ninguno de los tornillos.
- No utilice ningún tornillo que no sea de los que están instalados en el instrumento. El uso de tornillos inadecuados puede causar daños.

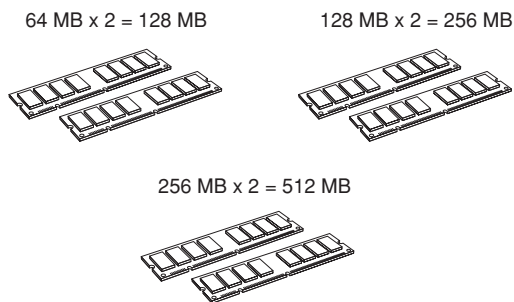
### DIMM compatibles

DTXTREME III no admite necesariamente todos los módulos DIMM disponibles en el mercado. Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de los módulos DIMM que compre. Antes de adquirir un módulo DIMM, consulte con su distribuidor Yamaha o con un distribuidor de Yamaha autorizado (consulte la lista al final del Manual de instrucciones), o visite el siguiente sitio web:

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

### Tipos y configuración de módulos DIMM

- Yamaha recomienda que adquiera módulos DIMM que cumplan con la norma JEDEC\*. Aún así, tenga en cuenta que el cumplimiento de esta norma no constituye una garantía de que los módulos DIMM vayan a funcionar correctamente en DTXTREME III.  
\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) establece los estándares de las configuraciones de terminales dentro de los dispositivos electrónicos.
- Utilice únicamente módulos DIMM de 168 patillas de 64, 128 o 256 MB de capacidad (DRAM sincronizada; PC100 o PC133).
- Al instalar módulos DIMM, asegúrese de hacerlo en un par coincidente de la misma capacidad. No puede instalar únicamente un módulo y dejar la segunda ranura de memoria abierta. Por otro lado, asegúrese de que cada módulo DIMM del par es del mismo fabricante y del mismo tipo. Puede que los módulos DIMM de diferentes fabricantes y configuraciones no funcionen juntos.
- Al adquirir módulos DIMM, asegúrese de que el diseño del módulo no utiliza más de 18 chips de memoria por módulo. (Los módulos DIMM de más de 18 chips no funcionan correctamente en el DTXTREME III.).

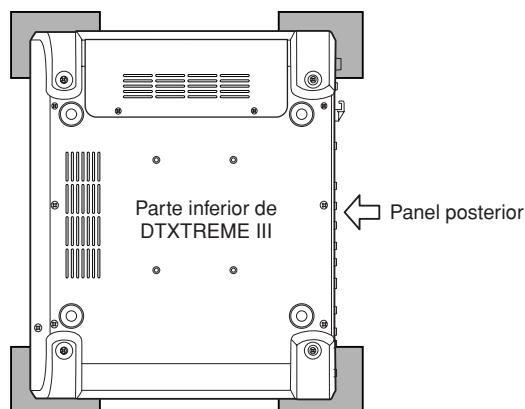


## Instalación de módulos DIMM

**1** Apague DTXTREME III y desconecte el cable de alimentación de CA.

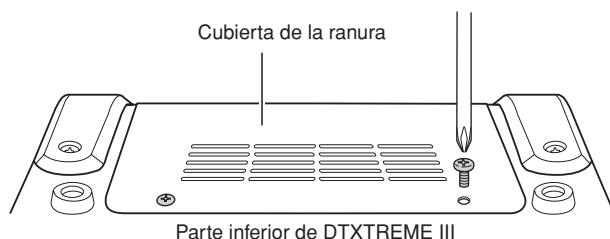
**2** Dé la vuelta a DTXTREME III de modo que pueda acceder a la parte inferior.

Para proteger el dial de datos y los controles deslizantes, coloque DTXTREME III de modo que las cuatro esquinas estén colocadas sobre algo que proporcione soporte suficiente, por ejemplo, sobre revistas o cojines. Coloque soportes en las cuatro esquinas, procurando no tocar el dial de datos ni los controles deslizantes.



**3** Retire la cubierta.

Extraiga los tornillos de la cubierta de la ranura con un destornillador Phillips.

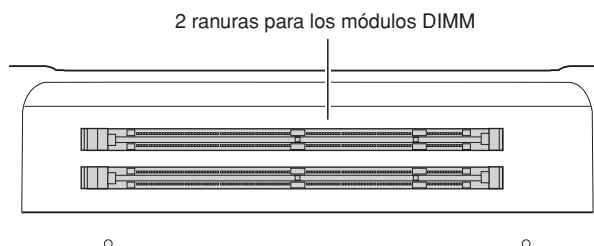


### IMPORTANTE

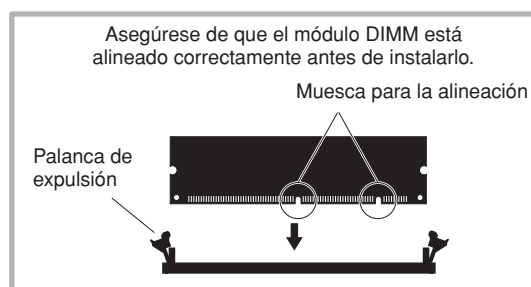
Guarde los tornillos en un lugar seguro. Se usarán cuando vuelva a fijar la cubierta en el instrumento después de instalar los módulos DIMM.

**4** Inserte los dos módulos DIMM en las ranuras DIMM.

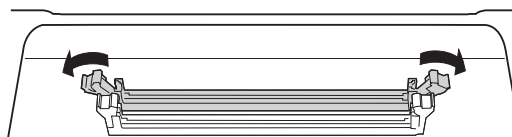
Posición para la instalación de los módulos DIMM



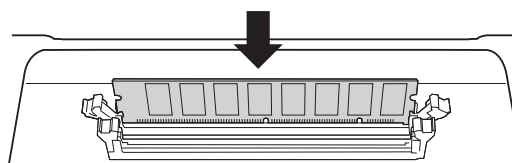
Instalación de los módulos DIMM en las ranuras



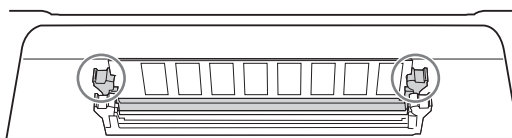
**4-1** Presione las palancas de expulsión hacia el exterior de la ranura.



**4-2** Inserte el módulo DIMM de forma vertical en la ranura. Presione el módulo DIMM firmemente hasta que quede bien encajado.



Confirme si ambas palancas están bien encajadas.





## 5 Vuelva a instalar la cubierta que quitó siguiendo el paso 3, pero en el orden inverso.

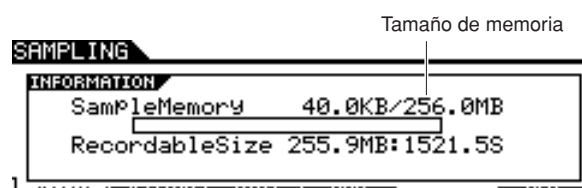
### NOTA

- Cuando reinstale la cubierta, asegúrese de que sujete la cubierta por la parte lateral.

## 6 Compruebe que los módulos DIMM instalados funcionan correctamente.

Coloque DTXTREME III con el lateral derecho hacia arriba, y conecte el cable de alimentación a la toma DC IN (entrada de CC) de DTXTREME III y a una toma mural de CA.

Encienda el instrumento, vaya al modo Sampling pulsando el botón [SAMPLING], y pulse el botón [SF6] INF (página 136). En la pantalla se mostrará la memoria disponible si los módulos DIMM se han instalado correctamente.

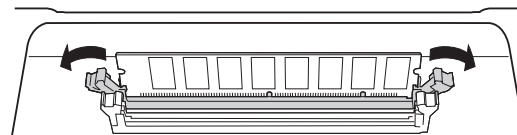


### NOTA

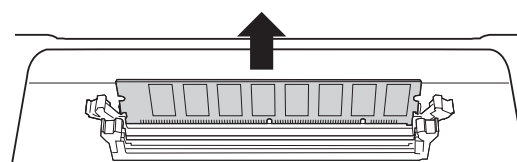
- Si los módulos DIMM no se han instalado correctamente, es posible que la función Sampling no funcione correctamente. Si ocurre esto, apague el instrumento, siga las instrucciones anteriores de nuevo y asegúrese de instalar los módulos DIMM en el paso 4 firmemente.

## Extraer módulos DIMM

### 1 Presione la palanca de expulsión hasta que se desbloquee el módulo DIMM.



### 2 Tire del módulo DIMM verticalmente y hacia fuera de la ranura.



# Solución de problemas

## No se reproduce ningún sonido, incluso cuando se golpea el pad.

- Compruebe que el indicador luminoso de TRIGGER INDICATOR se enciende cuando golpea el pad. Si no se ilumina, asegúrese de que los disparadores de baterías (DT20 de Yamaha, etc.) y los pads están correctamente conectados a las tomas de entrada de DTXXTREME III. (página 12)
- ¿Está DTXXTREME III correctamente conectado a los auriculares o a los dispositivos de audio externos (amplificador o altavoz)? (página 19)
- ¿Tiene algún problema con el cable que está utilizando?
- Compruebe si está encendido el dispositivo de audio externo conectado a DTXXTREME III. Asimismo, compruebe si está ajustado correctamente el nivel del volumen del dispositivo de audio externo.
- Compruebe si la función de pad está asignada al pad que golpea. Los ajustes del parámetro Pad Function se pueden confirmar en la pantalla [UTILITY] → [F2] PAD → [SF2] PAD FUNC. En caso de que se haya asignado una determinada función al pad correspondiente, cuando se golpeen los disparadores de pad no se producirá ningún sonido.
- Compruebe el parámetro Trigger Bypass (página 126) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS. Si el parámetro está activado, no se producirá ningún sonido, aunque golpee los pads.
- Compruebe el parámetro Local Control (página 130) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] SWITCH. Cuando este parámetro está desactivado, el generador de tonos interno no aceptará ninguna señal de entrada del disparador.

## El volumen general es más bajo de lo esperado o no se oye ningún sonido.

- Compruebe que se haya ajustado correctamente el volumen de los controles deslizantes (página 31) situados en el panel frontal de DTXXTREME III.
- Compruebe el parámetro Volume (página 80) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Aumente el valor del parámetro en caso de que esté demasiado bajo.
- Compruebe el parámetro Volume (página 95) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON. Aumente el valor del parámetro en caso de que esté demasiado bajo.
- Compruebe el parámetro Volume (página 124) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG. Aumente el valor del parámetro en caso de que esté demasiado bajo.
- Compruebe los parámetros Gain y Velocity Curve (página 109) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F3] SENS. Es posible que no se reproduzca ningún sonido en función de los ajustes de la pantalla.
- Compruebe el parámetro OutputSel (página 81) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Si este parámetro se ha ajustado a un valor distinto de "L&R+ph", el sonido del pad correspondiente no se transmite a través de las tomas de salida OUTPUT ni de la toma PHONES.
- Compruebe los parámetros Attack y Decay (página 83) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. Es posible que no se reproduzca ningún sonido en función de los ajustes de estos parámetros.
- Compruebe los ajustes de los efectos y de los filtros. Es posible que no se reproduzca ningún sonido, sobre todo en función de los ajustes de los filtros.

## El generador de tonos MIDI externo no produce ningún tipo de sonido.

- ¿Está el cable (conector) MIDI correctamente conectado? (página 20)
- Asegúrese de que los canales de transmisión MIDI de DTXXTREME III coinciden con los canales de recepción MIDI de los generadores de tonos MIDI externos conectados. Consulte la página 96 para obtener información sobre los ajustes MIDI en el modo Drum Kit. Consulte la página 103 para obtener información sobre los ajustes MIDI durante la reproducción de la canción.
- Compruebe si se ha asignado correctamente un instrumento de batería específico del generador de tonos externo al número de nota MIDI correspondiente (generado al golpear el pad conectado a DTXXTREME III). En caso de que ningún instrumento esté asignado, no se producirá ningún sonido en el generador de tonos externo, aunque golpee el pad.
- Compruebe de que el parámetro Trigger Bypass (página 126) está desactivado en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF3] TRGBYPS.
- Compruebe el parámetro MIDI IN/OUT (página 131) en la pantalla mediante [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. Cuando este parámetro está establecido en "USB", DTXXTREME III no puede comunicarse con el generador de tonos MIDI conectado a través de cables MIDI.

## Se produce sonido imprevisto.

- Compruebe el parámetro Pad Type en la pantalla que se selecciona mediante [TRIGGER] → [F2] TYPE. Si la combinación entre la entrada y el tipo de pad no es adecuada, entonces es posible que se produzcan sonidos imprevistos.
- Compruebe si se ha configurado correctamente la voz para el canal MIDI del generador de tonos equivalente al canal de transmisión de DTXXTREME III cuando el generador de tonos externo conectado a DTXXTREME III vía MIDI produzca sonidos imprevistos.
- Compruebe que si ha enchufado la clavija de auriculares monoaural o el pad monoaural cuando el instrumento estaba aún encendido\*. Esto ajusta a ON el conmutador de aro en DTXXTREME III. Apague el instrumento y vuelva a encenderlo.

## El sonido está distorsionado.

- ¿Son adecuados los ajustes de los efectos? El uso de un efecto con un determinado ajuste puede provocar distorsión.
- Compruebe los parámetros Filter y Resonance (página 83) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF3] EQ-TONE. Es posible que se produzcan sonidos distorsionados en función de los ajustes de estos parámetros. Los ajustes de resonancia de filtro excesivamente altos pueden causar distorsión.
- ¿Se ha definido MASTER VOLUME demasiado alto como para que se produzca saturación?

## Tono incorrecto o tono imprevisto.

- Compruebe el parámetro Tune (página 124) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG. Si se establece este parámetro en un valor distinto de "0", es posible que se produzcan sonidos imprevistos.
- Compruebe el parámetro Tune (página 80) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Si se establece este parámetro en un valor distinto de "0", es posible que se produzcan sonidos imprevistos.

### No se aplica ningún efecto.

- Compruebe el parámetro Effect Bypass (página 89) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F4] EFFECT. Si el ajuste de bypass está activado, el efecto correspondiente no se aplica al sonido.
- Compruebe el parámetro Switch (página 128) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F3] EFFECT → [SF2] MEF. Cuando este parámetro está ajustado a "off", el efecto Master Effect no se aplica al sonido.
- Compruebe los parámetros Reverb Send, Chorus Send y Variation Send (página 80) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF2] OUT-TUNE. Si se han definido valores próximos a 0 para estos parámetros, es posible que el sonido se reproduzca como si no se hubiera aplicado ningún efecto al mismo.
- Compruebe los parámetros Reverb Send y Chorus Send (página 95) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F6] OTHER → [SF1] COMMON. Si se han definido valores mínimos próximos a 0 para estos parámetros, es posible que el sonido se reproduzca como si no se hubiera aplicado ningún efecto al mismo.

### Una canción no se puede iniciar, ni siquiera al pulsar el botón [▶/■].

- ¿La canción seleccionada contiene datos realmente?
- Compruebe el parámetro MIDI Sync (página 131) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SYNC. Cuando este parámetro se define como "MIDI", la canción de DTXTREME III se reproducirá únicamente cuando reciba un reloj MIDI externo desde un secuenciador MIDI externo o desde un ordenador. En otras palabras: la canción no se puede reproducir, ni siquiera al pulsar el botón [▶/■].

### El micrófono conectado no funciona correctamente.

- Compruebe el parámetro Mic/Line (página 128) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F4] AUX IN → [SF1] OUTPUT. Cuando utiliza el micrófono, este parámetro debe establecerse en "mic".
- Compruebe si el potenciómetro GAIN (página 12) del panel posterior está ajustado a la posición mínima.

### No puedo grabar señales de audio en el modo Sampling.

- Si no puede acceder al modo Sampling, ni siquiera aunque haya pulsado el botón [SAMPLING], compruebe si se han instalado los módulos DIMM. Debe instalar los módulos DIMM para poder acceder al modo Sampling. (página 147)
- ¿Hay suficiente memoria disponible para muestras? (página 136)
- ¿Ha ajustado de forma adecuada el parámetro Sampling Source? (página 136)
- ¿Ha establecido correctamente el modo de activación? (página 137)

### Problemas con el instrumento MIDI y/u ordenador.

- Compruebe el parámetro MIDI IN/OUT (página 131) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] OTHER. Si tiene conectado un ordenador a DTXTREME III a través de USB, este parámetro debería establecerse en "USB"; si tiene conectado un dispositivo MIDI a DTXTREME III a través de MIDI, este parámetro debería establecerse en "MIDI".

### No se pueden almacenar datos en el dispositivo de almacenamiento USB externo.

- ¿Está usando el dispositivo de almacenamiento USB con el formato apropiado? (página 123)
- ¿Está usando el dispositivo de almacenamiento USB con protección contra escritura? (Para almacenar los datos, debe desactivar la protección contra escritura.) (página 21)
- ¿Hay suficiente memoria disponible en la memoria USB? Para comprobar la cantidad de espacio libre en la memoria USB, pulse el botón [SF6] en el modo File.

### La señal de disparo de la batería acústica no es estable.

- Compruebe si se ha unido el disparador de batería (Yamaha DT20, etc.) a la batería acústica con cinta aislante.
- Compruebe el contenido arriba del problema "El volumen general es más bajo de lo esperado o no se oye ningún sonido".
- ¿Se ha conectado el cable de forma segura a la toma del disparador de batería (Yamaha DT20, etc.)?

### Problema de doble activación

- Si los pads conectados tienen un volumen de salida o de control de velocidad, ajústelos. Una solución puede ser bajar el volumen.
- Compruebe el parámetro Gain (página 109) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F3] SENS. Una solución puede ser establecer un valor más bajo para este parámetro.
- Con baterías acústicas, ¿está usando disparadores de batería (sensores de disparo) fabricados por otra empresa que no sea Yamaha? Para asegurar un funcionamiento óptimo, utilice únicamente disparadores de batería Yamaha.
- Cuando utilice baterías acústicas, compruebe si los parches de la batería generan vibraciones irregulares. Si ocurre, es posible que sea necesario silenciar el parche.
- Cuando utilice baterías acústicas, asegúrese de que el disparador de batería está unido cerca del aro (sobre el cojinete) y no cerca del centro del parche.
- Cuando utilice baterías acústicas, asegúrese de que nada esté en contacto con el disparador de batería.
- Pruebe a aumentar el valor del parámetro Reject Time (página 110) para evitar la activación doble. Observe que el sonido de un redoble o de un flam no se podrá reproducir correctamente si el valor de este parámetro es demasiado alto.

### Problemas de diafonía (sonidos imprevistos producidos por otros pads)

- Cuando utilice baterías acústicas, coloque el disparador de batería lejos de cualquier batería cercana.
- Pruebe a ajustar el parámetro Reject Level (página 110) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F4] REJECT.
- Si los pads tienen un mando para ajustar el nivel, ajústelo.
- Pruebe a ajustar el parámetro Level al mínimo (página 110) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F3] SENS.

### No se encuentra el sonido cuando interpreto un redoble o un flam en el pad.

- Compruebe el parámetro Reject Level (página 110) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F4] REJECT. Una solución puede ser establecer un valor más bajo para este parámetro.
- Compruebe el parámetro Mask Time (página 94) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER. Una solución puede ser establecer un valor más bajo para este parámetro.

### El sonido se corta.

- Compruebe el parámetro Mono/Poly (página 84) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Establezca este parámetro en "poly".
- Compruebe los ajustes de nota en la pantalla Stack/Alternate del modo Drum Kit. Elimine las notas seleccionadas que no sean necesarias.

### Cuando se tocan dos pads (baterías), sólo se escucha el sonido de uno.

- Pruebe a incrementar el valor del parámetro Gain (página 109) para el pad (entrada de disparador) que no reproduce el sonido en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F3] SENS.
- Pruebe a establecer un valor más bajo para el parámetro Reject Level (página 110) para el pad (entrada de disparador) que no produce el sonido.
- Compruebe el parámetro Alternate Group (página 84) para los dos pads en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER. Si los dos pads se asignan al mismo parámetro Alternate Group, cambie el ajuste de uno de los dos pads a otro valor.

### El volumen del sonido es más alto de lo esperado.

- Compruebe el parámetro Gain (página 109) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F3] SENS. Defina un valor más bajo para este parámetro.
- Compruebe los ajustes de Velocity Curve (página 110) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F3] SENS. Establezca la curva de velocidad adecuada.
- Compruebe el parámetro Trigger Velocity (página 94) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF4] TRIGGER. Si el parámetro se ha establecido en "127" por ejemplo, se producirá el sonido del volumen máximo, independientemente de la suavidad con la que golpee el pad. Cambie el valor de este parámetro a uno más adecuado.
- ¿Está utilizando un pad producido por otro fabricante distinto de Yamaha? En función del fabricante, puede que los niveles de salida sean muy amplios.

### El sonido no se detiene.

- Pulse el botón [EXIT] para detener el sonido. Es posible que el sonido continúe cuando el parámetro Receive Key Off esté ajustado a "off" en la pantalla a la que se accede vía [DRUM KIT] → [F2] VOICE → [SF4] OTHER.

### El controlador de pad no funciona de la forma prevista.

- Compruebe el parámetro Pad Controller Type (página 92) en la pantalla a la que se accede mediante [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF1] PAD CTRL. Si este parámetro está establecido en "off", el controlador de pad conectado al pad no funcionará. Seleccione el valor adecuado.
- Compruebe el parámetro Pad Type (página 109) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F2] TYPE. Si este parámetro no está establecido en "TP120SD/100" (incluido en el controlador de pad), el controlador de pad no funcionará.
- Compruebe si la sección de aro se ha pulsado. Si es así, el controlador de pad no funciona.

### El sonido del charles cerrado no se produce aunque pulse el controlador del charles con el pie.

- Compruebe el parámetro Pad Type (página 109) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F2] TYPE. Si RHH135 o RHH130 está conectado a la toma HI-HAT CONTROL y a la toma HI-HAT, deberá cambiar INPUT del parámetro Pad Type de "hihat" a "RHH135" o a "RHH130".

### No se produce ningún sonido, incluso cuando golpeo la sección del borde o de campana del pad de plato. Las funciones de bloqueo no funcionan.

- Compruebe el parámetro Pad Type (página 109) en la pantalla a la que se accede mediante [TRIGGER] → [F2] TYPE. En caso de que se haya definido un valor inadecuado para este parámetro (p. ej., un nombre de modelo de un pad de caja o de timbal), y el parámetro INPUT situado a la izquierda está establecido en "ride" (al que está conectado el pad del plato Ride), deberá seleccionar el valor adecuado (el nombre del modelo del plato Ride).

### No se produce splash (chapoteo) de charles.

- ¿Está conectado el controlador del pedal a la toma HI-HAT CONTROL?
- Compruebe el parámetro Foot Splash Sensitivity (página 126) en la pantalla a la que se accede mediante [UTILITY] → [F2] PAD → [SF1] HI HAT. Cuando este parámetro está ajustado a "off", el sonido splash de charles no se produce.

### El sonido se mantiene, incluso al pulsar el botón [▶/■] durante la reproducción de la canción.

- Compruebe si se graban en la canción los golpes que da al pad al que se ha asignado la canción de pad. Si es así, y si el parámetro Mode está establecido en "play" o "cutoff" en la pantalla que se activa vía [DRUM KIT] → [F5] PAD → [SF3] PADSONG, la reproducción de la canción de pad será la única que no se pueda detener en función del momento de sincronización en el que pulse el botón [▶/■] durante dicha reproducción. Si no encuentra el pad, puede detener el sonido cambiando el kit de batería en el modo Drum Kit.

# Mensajes en pantalla

LCD	Descripción
<b>Are you sure?</b>	Solicita que confirme si desea ejecutar una determinada operación.
<b>Can't play SMF Format 1 data.</b>	Este mensaje aparece cuando selecciona e inicia la canción con el formato SMF 1 en el dispositivo de almacenamiento USB. Convierte la canción al formato SMF 0 y la reproduce de nuevo, ya que DTXTREME III sólo puede manejar datos de canciones con formato SMF 0.
<b>Choose user song.</b>	Este mensaje aparece al pulsar el botón [F2] JOB en el modo Song con una canción predeterminada seleccionada. Cuando desee acceder la pantalla Job, seleccione una canción de usuario.
<b>Click stored.</b>	Se han memorizado los ajustes del modo Click.
<b>Completed.</b>	Se muestra cuando se ha completado una operación de carga, almacenamiento, formateo o cualquier otro tipo de tarea.
<b>Connecting USB device...</b>	DTXTREME III está reconociendo en este momento el dispositivo de almacenamiento USB que está conectado al terminal USB TO DEVICE.
<b>Copy protected.</b>	Ha intentado exportar o almacenar una fuente de audio digital protegida contra copia.
<b>USB device full.</b>	El dispositivo de almacenamiento USB está lleno y no es posible almacenar más datos. Utilice un dispositivo de almacenamiento USB externo nuevo, o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo.
<b>USB device not ready.</b>	Un dispositivo de almacenamiento USB no está correctamente insertado o conectado a DTXTREME III.
<b>USB device read/write error.</b>	Se ha producido un error al leer o escribir datos en un dispositivo de almacenamiento USB.
<b>USB device write protected.</b>	Un dispositivo de almacenamiento USB está protegido contra escritura, o ha intentado escribir en un soporte de sólo lectura, como un CD-ROM.
<b>Executing...</b>	Se está ejecutando una operación de formateo o una tarea.
<b>File already exists.</b>	Ya existe un archivo con el mismo nombre que el que está a punto de almacenar.
<b>File not found.</b>	El archivo especificado no se ha encontrado en el dispositivo de almacenamiento USB externo durante una operación de carga.
<b>Folder is not empty.</b>	Ha intentado eliminar una carpeta que contiene datos.
<b>Folder is too deep.</b>	No se puede acceder a los directorios situados por debajo de ese nivel.
<b>Illegal file.</b>	El archivo especificado para la carga no se puede utilizar en DTXTREME III o no se puede cargar en el modo actual.
<b>Illegal file name.</b>	El nombre de archivo especificado no es válido. Pruebe a escribir otro nombre.
<b>Illegal input.</b>	Se ha especificado una entrada o un valor no válido. Compruebe el método de entrada o el valor.
<b>Illegal sample data.</b>	DTXTREME III no puede usar el archivo de muestras especificado para la carga.
<b>Illegal selection.</b>	Se ha especificado un archivo no compatible en el modo Song Job.
<b>Illegal song number.</b>	Se ha especificado un número de canción no compatible en el modo Song Job. Seleccione la canción de nuevo.
<b>Illegal track number.</b>	Se ha especificado un número de pista no compatible en el modo Song Job. Seleccione la pista de nuevo.
<b>Incompatible USB device.</b>	Se ha conectado un dispositivo de almacenamiento USB que no se puede usar con DTXTREME III al conector USB TO DEVICE.
<b>Invalid USB device.</b>	El dispositivo de almacenamiento no es compatible. Formatee el dispositivo de almacenamiento USB y vuelva a intentarlo.
<b>MIDI buffer full.</b>	Los datos MIDI no se procesaron porque se recibieron muchos datos al mismo tiempo.
<b>MIDI data error.</b>	Se ha producido un error al recibir datos MIDI.
<b>No data.</b>	Al ejecutar una tarea de canción, la pista o registro seleccionado no contenía datos. Seleccione una pista o registro adecuado.
<b>No DIMM memory installed.</b>	Un par adecuado de módulos DIMM de expansión no se ha instalado correctamente, o el par no coincide exactamente.
<b>No response from USB device.</b>	El dispositivo USB conectado al terminal USB TO DEVICE no responde.
<b>No sample data.</b>	Este mensaje aparece cuando la tarea relacionada con la muestra no se puede ejecutar porque la muestra especificada no está disponible.
<b>Now loading... (xxxx)</b>	Indica que se está cargando un archivo.
<b>Now saving... (xxxx)</b>	Indica que se está almacenando un archivo.
<b>Now scanning autoloading files.</b>	DTXTREME III está buscando en este momento los archivos especificados para Auto Load (carga automática).
<b>Now working...</b>	DTXTREME III está ejecutando en este momento la reorganización de la memoria después de que haya finalizado el muestreo o de que haya cancelado la operación de carga/almacenamiento al pulsar el botón [EXIT].



LCD	Descripción
<b>Overwrite? [YES]/[NO]</b>	Este mensaje se muestra cuando la operación de almacenamiento en el modo File va a sobrescribir los datos en el dispositivo de almacenamiento USB o la operación de muestreo va a sobrescribir la voz de usuario con datos. Este mensaje le solicita que confirme si desea continuar con esta operación.
<b>Please keep power on.</b>	Los datos se están escribiendo en la memoria Flash ROM. No intente nunca apagar el instrumento mientras se escriben datos en Flash ROM. Si apaga el instrumento mientras se muestra este mensaje, se perderán todos los datos del usuario y es posible que se bloquee el sistema (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Asimismo, es posible que la próxima vez que encienda DTXTREME III, éste no se inicie correctamente.
<b>Please stop sequencer.</b>	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la reproducción de la canción.
<b>Sample freq is too low.</b>	La frecuencia de muestreo es demasiado baja y la tarea Frequency Convert (conversión de frecuencia) no se puede ejecutar.
<b>Sample is protected.</b>	La muestra no se puede sobrescribir porque está protegida.
<b>Sample is too long.</b>	El tamaño de la muestra es demasiado grande y la tarea Time Stretch (estirar tiempo) no se puede ejecutar.
<b>Sample is too short.</b>	La longitud de la muestra es demasiado corta y la tarea Frequency Convert (convertir frecuencia) no se puede ejecutar.
<b>Sample memory full.</b>	La memoria de muestras está llena y no se pueden ejecutar más operaciones de muestreo, tareas ni operaciones de carga.
<b>Seq data is not empty.</b>	Este mensaje aparece cuando se intenta grabar en una pista con datos. Borre los datos de la pista del modo Song Job o seleccione otra pista y realice a continuación la operación de grabación.
<b>Seq memory full.</b>	La memoria interna de los datos de secuencia está llena, lo que impide realizar cualquier operación adicional (como la grabación, la ejecución de tareas o la carga desde el dispositivo de almacenamiento USB). Pruebe de nuevo después de borrar la canción de usuario que no desee.
<b>System memory crashed.</b>	Error al escribir datos en la memoria Flash ROM.
<b>Too many stk/alt.</b>	Se muestra cuando la memoria para Stack/Alternate está llena y no se puede copiar el kit de batería o agregar nuevos pasos. Libere espacio eliminando los datos Stack/Alternate que no desee y vuelva a intentarlo.
<b>USB connection terminated.</b>	Se ha interrumpido la conexión con el dispositivo de almacenamiento USB debido a una corriente eléctrica anómala. Desconecte el dispositivo de almacenamiento USB del conector USB TO DEVICE y pulse el botón [ENTER/STORE].
<b>USB power consumption exceeded.</b>	El consumo de energía del dispositivo de almacenamiento USB conectado al conector USB TO DEVICE es mayor que el valor permitido.
<b>USB transmission error.</b>	Se ha producido un error al establecer la comunicación con el dispositivo de almacenamiento USB.
<b>Utility stored.</b>	Se han memorizado los ajustes del modo Utility.



# Especificaciones

<b>Generador de tonos</b>	Generador de tonos	AWM2
	Polifonía	64 notas
	Onda	205 MB (cuando se convierte a formato lineal de 16 bits)
	Voz	Predefinido: 1,115 voces de batería, 211 voces de melodía (GM)
	Kit de batería	Predefinido: 50 kits Usuario: 50 kits (en la memoria Flash ROM) Externo: 1584 kits (o 99 x 16, en el dispositivo de almacenamiento USB)
	Efectos	Reverberación: 9 tipos Coro: 19 tipos Variación: 51 tipos (Drum Kit) Inserción: 51 tipos (AUX IN/SAMPLING IN) Master Effect: 9 tipos Ecualización Master EQ a 5 bandas
<b>Disparador</b>	Configuración de disparador	Predefinido: 7 Usuario: 5
	Canciones de pad	play, chase, cutoff Se puede reproducir un máximo de 4 canciones al mismo tiempo.
<b>Secuenciador</b>	Capacidad de notas	Aprox. 152.000 notas
	Resolución de notas	480 ppc (partes por cuarto de nota)
	Tipo de grabación de canción	Tiempo real
	Pistas de canción	2 pistas
	Canciones	Demo: 3 canciones Ensayo: 44 canciones Canción de pad: 40 canciones Usuario: 50 canciones
	Formato de secuencia	Formato original de DTXXTREME III, formato SMF 0
<b>Click</b>	Tempo	30 – 300, Tempo por pulsaciones
	Beat	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16
	Sincronización	Acento, negra, corchea, semicorchea, tresillo
	Voces de metrónomo	Predefinido: 8 Usuario: 1
	Funciones de ensayo	Measure break, Groove check, Rhythm gate
<b>Muestreo</b>	Muestras	1016 (para voces de usuario)
	Fuentes de muestreo	Señales de entrada de audio mediante la toma AUX IN/SAMPLING IN, señales de salida de audio mediante la toma OUTPUT (remuestra)
	Bits de datos de muestra	16 bits
	Frecuencia de muestreo	44.1 kHz, 22.05 kHz, 11.025 kHz, 5.5125 kHz (estéreo/mono)
	Memoria de muestreo	Instalación opcional, ampliable a 512 MB (módulo DIMM de 256 MB x 2 ranuras) *Los módulos DIMM no están instalados en el instrumento al salir de fábrica.
	Longitud de muestra	Mono: 32 MB Estéreo: 64 MB
	Tiempo de muestreo	44.1 kHz: 6 min. 20 seg. 22.05 kHz: 12 min. 40 seg. 11.025 kHz: 25 min. 20 seg. 5.5125 kHz: 55 min. 40 seg. *Mono/estéreo
	Formato de muestra	Formato original de DTXXTREME III, WAV, AIFF
<b>Otros</b>	Controladores	■ Controles deslizantes MASTER, PHONES, CLICK, ACCOMP., KICK, SNARE, TOM, CYMBAL, HI-HAT, MISC. ■ Dial de datos
	Pantallas	LCD retroiluminada de 240 x 64 puntos, LED de 7 segmentos (3 dígitos)
	Conectores	• MIDI IN/OUT • USB TO DEVICE/TO HOST • OUTPUT L/MONO, R (toma de auriculares estándar) • DIGITAL OUT (EIAJ CP1201, IEC60958, S/P DIF) • INDIVIDUAL OUTPUT 1 – 6 (toma de auriculares estándar) • Tomas de entrada de disparador 1 – 9, 12 – 15 (toma de auriculares estéreo estándar, L: señal de disparo, R: conmutador de aro) • Tomas de entrada de disparador 10 y 11 (toma de auriculares estéreo estándar, L: señal de disparo, R: señal de disparo) • AUX IN/SAMPLING IN (toma de auriculares estéreo estándar) • PHONES (toma de auriculares estéreo estándar) • HI-HAT CONTROL (toma de auriculares estéreo estándar) • DC IN 16 V
	Consumo de energía	18 W
	Dimensiones y peso	334 (ancho) x 285 (fondo) x 96 (alto) mm, 3,6 Kg
	Accesorios	Adaptador de alimentación de CA (Yamaha PA-300B o equivalentes), soporte de módulo, tornillos de sujeción del soporte del módulo (4). Manual de instrucciones (este documento), Lista de datos

- Las especificaciones y descripciones del presente manual de instrucciones tienen una función meramente informativa. Yamaha Corp. se reserva el derecho de cambiar o modificar los productos o las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, los equipos o las opciones podrían no ser las mismas en todos los sitios, le rogamos consulte con su distribuidor de Yamaha.

## Símbolos

♪ (icono de tipo de nota)	100
► (página)	87

## A

Abierto/cerrado	28
ACCOMP, control deslizante	11, 31
Accuracy (precisión)	143
ADD (añadir)	86
Ajustes de fábrica	27
Alimentación de CA, adaptador	6
ALL (todos)	87
AltGroup (grupo alternativo)	84
Archivo, posición de entrada	
del nombre de archivo	114, 115
Archivo, posición entrada	
de nombre de archivo	121
Archivo, tipo	113
Archivo/Directorio (carpeta),	
recuadro de selección	114, 121
Attack (ataque)	83
AUDITION	
(audición)	136, 138, 140, 145
Audition, botón	11
AutoLoad (autocarga)	125
AUX IN/SAMPLING IN, toma	12
Avance rápido	37

## B

BANK (Banco)	30
BANK MSB/LSB	
(banco MSB/LSB)	96, 103
BASS (bajo)	39
Batería, banco del kit de batería	125
Batería, icono del kit de batería	30
Batería, kit	30, 36, 40, 62
Batería, kit de batería de usuario	77
Batería, kit de batería externo	77
Batería, número del kit de batería	30, 125
Batería, voz	40, 62
BEAT (tiempo)	33, 38, 105, 133
Beat (tiempo)	102
Borde de aro abierto	28
Borde de aro cerrado	28
[CHAIN], botón	10
[ENTER/STORE], botón	11
[SAMPLING], botón	10
[TRIGGER], botón	10
[CLICK], botón	10
[DEC/NO] (disminuir, no), botón	11
[DRUM KIT], botón	10
[EXIT], botón	11
[FILE], botón	10
[INC/YES] (incrementar, sí), botón	11
[SONG], botón	10
[UTILITY], botón	10
[F1] – [F6] (Función), botones	11
[SF1] – [SF6] (Funciones	
secundarias), botones	11
Break (pausa)	107
BYPASS (ignorar)	127, 129
BYPASS (omitir)	89, 90, 91

## C

Caja	28
Canción de usuario	77
Canción, banco y número	46
Canción, nombre	35
Canción, número	35, 125
Canciones, banco	125
Casillas de comprobación	27
Categoría	90, 91
Categoría de voz	79, 106
Category (categoría)	129
CC NUM (número	
de cambio de control)	96
CC VALUE (valor de cambio	
de control)	96
CH	103
CH (canal MIDI)	86
Chain (cadena)	7
CHAIN NO. (número de cadena)	133
Charles	28
Charles, controlador	59
Charles, sonido Splash	28
CHO SEND	
(transmisión de coros)	96, 103
Choke (bloqueo)	29
CHORD (coros)	86
Chorus (coro)	68, 71
ChoSend (transmisión de coros)	81, 95
CLEAR (borrar)	86
Clear Song (borrar canción)	99
Clear Track (borrar pista)	101
CLICK (metrónomo)	132
Click (metrónomo)	32
CLICK VOICE (voz de metrónomo)	105
CLICK, control deslizante	11, 31
ClockOut (salida reloj)	131
COMPRESSOR y EQ	70
Conjunto especial	17
Conjunto estándar	16
Control local	130
Controlador de pad	59, 92
Convert Freq (cambiar frecuencia)	144
Convert Pitch (cambiar tono)	143
Copia, destino de la	97
Copia, origen de la	97
Copy (copiar)	146
Copy Measure (copiar compás)	101
Copy Song (copiar canción)	99
Copy Track (copiar pista)	101
Coro a reverberación	89
Coro, categoría de efecto de	89
Coro, panorámica de	89
Coro, retorno de	89
Coro, tipo de efecto de	89
Create Measure (crear compás)	102
Cuantización (resolución)	100
Current (actual)	114
Cursor, botones	11
Curve (curva)	110
CYMBAL, control deslizante	11, 31

## D

Datos, lista	6
DC IN, terminal	12
Decay (caída)	83
DELAY	71
DELETE (eliminar)	86
Delete (eliminar)	146
Delete All (eliminar todo)	146
Delete Measure (eliminar compás)	102
Demostración, canciones	35
DeviceNo. (nº dispositivo)	131
Diafonía	108
Dial de datos	11
DIGITAL OUT, conector	12
DIMM	76, 147
Disparador de batería	7
Disparador, configuración	26, 60
Disparador, configuración	
disparador de usuario	77
Disparador, entrada	51, 52
Disparador, fuente de entrada	58, 61
Disparador, indicador	
del nivel de entrada	26
Disparador, lista de configuración	
de disparadores	27
Disparador, número	125
Disparador, número de configuración	26
Disparador, toma de entrada	12, 60
Disparo, señales	58
DISPLAY (pantalla)	140
DISTORTION	70
Doble activación	108
DRAM	76
DRUM (batería)	39
Dry Level (nivel sin efectos)	81

## E

Efectos	68
Efectos, parámetros	128, 129
Efectos, tipos	70
End (punto final)	139
Ensayo, canciones	35
Entrada, bloqueo	41, 79, 80, 86, 92, 94
Erase Measure (borrar compás)	102
EXEC	114, 121, 123
EXT.KIT	103
Extract (extraer)	146

## F

Fade In/Out (fundido	
de entrada/salida)	144
FILTER (filtro)	103
Filter (filtro)	83
Fine (precisión detallada)	143
FLANGER y PHASER	70
Flash ROM	76
FootClosePosi (posición de pie cerrado)	126
FootSplashSens	
(sensibilidad del Splash de pie)	126
FREQ (Frecuencia)	127
Frequency (frecuencia)	136
Función (función)	95
Funciones	13
Funciones secundarias	13

**G**

GAIN (ganancia) .....	127
Gain (ganancia) .....	109
GAIN, potenciómetro .....	12
GATETIME (tiempo de entrada) .....	87
Generador de tonos .....	7, 57
Grabación en tiempo real .....	43
Groove Check	
(comprobación del ritmo) .....	50, 51

**H**

HI HAT CONTROL, toma .....	12
HI HAT, control deslizante .....	11, 31
High Frequency (frecuencia alta) .....	82
High Gain (ganancia alta) .....	82
Hi-Hat Controller (controlador	
de charles) .....	95
Hold Mode (modo de retención) .....	94

**I**

Icon (icono) .....	97
Indicador de edición .....	14
INDIVIDUAL OUTPUT 1 a 6, tomas ...	12
IndivOutGain (ganancia	
salida independiente) .....	124
INF (información) .....	136
INFO (información) .....	93
INPUT (entrada) .....	40, 41, 79, 80
INPUT (toma de entrada	
de disparador) .....	92, 109, 110
InsConnect (conexión inserciones) .....	129
Inserción .....	68
Inserción A (tipo o categoría	
de inserción A) .....	129
Inserción B (tipo o categoría	
de inserción B) .....	129
INSERT (insertar) .....	86

**K**

KICK, control deslizante .....	11, 31
KIT .....	132
KIT NO. (número de batería) .....	133
KITLOCK (bloquear kit) .....	36

**L**

L&Rgain (ganancia canales L y R) ....	124
LCD, control de contraste .....	12
LCD, pantalla .....	10
LED, pantalla .....	10, 125
Length (longitud) .....	144
LEVEL (nivel) .....	110
LIST	
(lista) ....	49, 97, 100, 111, 123, 134, 145
LocalCtrl (control local) .....	130
LO-FI (baja fidelidad) .....	70
Loop (punto de bucle) .....	139
Loop-Remix (remezcla de bucles) .....	144
Low Frequency (frecuencia baja) .....	82
Low Gain (ganancia baja) .....	82
LP=ST .....	140

**M**

manual .....	107, 137
Mask Time (tiempo de máscara) .....	94
MASTER, control deslizante .....	11, 31
Master, ecualización .....	68
Master, efecto .....	68
Meas (compás y beat) .....	141
MEAS (compás) .....	37
Meas (compás) .....	45
Meas (punto de inserción) .....	102
MeasLength (duración de compás) .....	45
Measure (compás) .....	107
Measure Jobs (trabajos de compás) .....	101
Measure/Break (compás/pausa) .....	107
Memoria de usuario .....	76
Memoria interna .....	76, 77
Memoria, estructura .....	77
Merge (fusionar) .....	131
Mic/Line (micrófono/línea) .....	128
Mid Frequency (frecuencia intermedia) ...	82
Mid Gain (ganancia intermedia) .....	82
MID Q .....	82
MIDI Ch .....	95
MIDI IN/OUT .....	131
MIDI IN/OUT, conectores .....	12
MIDI Out (salida MIDI) .....	107
MIDI SW (interruptor MIDI) .....	96
MIDI Sync .....	131
MIDI Type (tipo de MIDI) .....	95
MIDI, archivo estándar .....	77
MIDI, números de notas .....	64
MISC (misceláneos) .....	72
MISC, control deslizante .....	11, 31
Mix Track (mezclar pista) .....	100
Mode (modo) .....	93, 107
Módulo, soporte .....	16, 17
Módulo, tornillos de sujeción	
del soporte del módulo .....	16, 17
Mono/Poly (monofónico/polifónico) ....	84
Mono/Stereo .....	128, 136

**N**

Name (nombre) .....	49, 97, 100, 145
NEW .....	114
NEW (nuevo) .....	121
Normalize (normalizar) .....	143
Note (nota) .....	50
NOTE NO. (número de nota) .....	87
NUM .....	140
NUMBER (número de cadena) .....	132
Número de ajuste de disparador	
como destino de la copia .....	111
Número de ajuste de disparador	
como origen de la copia .....	111
Número de canción .....	99
Número de canción origen .....	101
Número de compás de destino .....	101
Número de compás final	
del intervalo de compases .....	102
Número de compás final	
del intervalo de compases origen .....	101
Número de compás inicial	
del intervalo de compases .....	102
Número de compás inicial	
del intervalo de compases origen .....	101

Número de compases que	
se van a insertar .....	102
Número de kit de batería de destino .....	97
Número de nota .....	80
Número de voz .....	80, 106

**O**

Optimize Memory	
(optimizar memoria) .....	146
Origen, número de kit de batería .....	97
OTHER (otro) .....	39
OUTPUT L/MONO y R, tomas .....	12
OutputSel (selección de salida) .....	81, 107
OutputSel (seleccionar salida) .....	128

**P**

Pad .....	16
Pad Assign (asignar pad) .....	138
Pad Controller Type	
(tipo de controlador de pad) .....	92
Pad Song (canción de pad) .....	93
Pad Type (tipo de pad) .....	109
Pad, canciones .....	35
Pad, función .....	126
PadFunc (función del pad) .....	126
PAGE (página)	
► .....	80, 82, 84, 90, 91, 94, 128, 129
Pan (efecto panorámico) .....	81
PAN (panorámica) .....	96, 103
Pan Depth	
(profundidad efecto panorámico) .....	124
Panorámico, efecto .....	128
Parámetros de efecto .....	90, 91
PHONES, control deslizante .....	11, 31
PHONES, toma .....	12
Pista de destino, número de .....	101
Pista origen, número de .....	101
Pitch (tono) .....	143
play (reproducción) .....	107
Play Count (iniciar recuento) .....	125
Play Mode (modo de reproducción) ....	139
play&rec (reproducción y grabación) ...	107
Pre (preprogr.) .....	128, 129
PRE.KIT .....	103
Predeterminado .....	90, 91

**Q**

Q (ancho de banda de la frecuencia) ....	127
Q (resonancia) .....	83
Quantize (cuantización) .....	44, 100

**R**

Ratio (proporción) .....	143
RcvKeyOff (recepción	
de tecla desactivada) .....	84
Rebobinado .....	37
rec (grabación) .....	107
REC (grabar) .....	136
RecCount (grabar recuento) .....	125
Receive10ch (recibir por canal 10) .....	130
ReceivePC (recepción cambio	
de programa) .....	130

ReceivePC10ch	
(recibir cambio programa/canal 10) .....	130
RecGain (ganancia de grabación) .....	137
RecMonitor (escucha de grabación) .....	137
Recordable Size (memoria	
disponible para grabación) .....	136
Recordable Time (tiempo grabable) ....	136
Reject Level From	
(nivel de rechazo desde) .....	110
Reject Level From ALL	
(nivel de rechazo desde todos) .....	110
Reject Time (tiempo de rechazo) .....	110
Release (liberación) .....	83
Repeat (repetir) .....	93, 100
Repetir .....	37
Repique de arco .....	28, 29
Repique de borde .....	28, 29
Repique de campana .....	29
Repique parche .....	28
Reproducción, repetir .....	37
REV SEND (transmisión	
de reverberación) .....	96, 103
Reverberación .....	68, 71
Reverberación, panorámica de .....	89
Reverberación, retorno de .....	89
Reverberación, tipo de efecto de .....	89
RevSend (transmisión	
de reverberación) .....	81, 95
Rhythm Gate (puerta del ritmo) .....	52
Ride, plato .....	29
Ritmo, intervalo de la puerta del ritmo ...	52

## S

Sampling (muestreo) .....	65
Sampling, tareas .....	143
SaveTo .....	145
Select (seleccionar) .....	145
SendHH (envío charles) .....	126
SeqCtrl .....	131
SET END (establecer final) ► .....	140
SET NAME	
(establecer nombre) .....	114, 121
SHAPE (forma) .....	127
Signatura de tiempo .33, 38, 45, 105, 141	
Silenciar .....	29
Slice (trocear) .....	145
SliderSel (selección del	
control deslizante) .....	85
SMF .....	77
Snare Buzz (zumbido de caja) .....	93
SNARE, control deslizante .....	11, 31
Snares Adjust (ajuste de cajas) .....	93
Snares On/Off (cajas activadas/	
desactivadas) .....	92
Sobregrabación .....	43
SONG (canción) .....	132
Song Jobs (trabajos de canción) .....	99
Song Name, Tempo, Repeat	
(nombre de canción, tempo, repetir) ....	100
Song No (número de canción) .....	93
SONG NO. (número de canción) .....	133
SOURCE (fuente de entrada	
de disparador) .....	86, 93, 94, 126
SOURCE (fuente) .....	40, 41, 79
Source (fuente) .....	136
STACK/ALTERNATE COPY	
(copia apilar/intercambiar) .....	97

STANDBY/ON, interruptor .....	12
START (iniciar) .....	137
Start (punto de inicio) .....	139
STEP (paso) .....	86, 87, 132, 133
Stereo to Mono (estéreo a mono) .....	144
SUBDIVIDE (subdividir) .....	105
SubDivide (subdividir) .....	145
Sujetacables .....	12
Sustitución .....	43
Swing .....	50
Switch (cambiar) .....	128

## T

Tap Tempo (tempo por pulsación) .....	34
TECH .....	72
TEMPO .....	33, 34, 38, 105, 133
Tempo .....	45, 95, 100, 141
Tempo Link (vínculo del tempo) .....	125
TG SW (interruptor del	
generador de tonos) .....	96
ThruPort .....	131
Tiempo .....	45, 141
Timbal .....	28
Time-Stretch (estirar tiempo) .....	143
Tipo .....	90, 91
TOM, control deslizante .....	11, 31
Toma de entrada de disparador	
como destino de la copia .....	111
Toma de entrada de disparador	
como origen de la copia .....	111
TR1 (Pista 1) .....	39
TR2 (Pista 2) .....	39
Track .....	101
Track (Pista de grabación) .....	44
Track (pista) .....	48, 100, 102
Track Jobs (trabajos de pista) .....	100
TRANSMIT .....	103
TRANSMIT (transmitir) .....	96
Transporte, botones .....	11
TREMOLO y ROTARY .....	71
TrigAltGroup (grupo alternativo	
de disparo) .....	94
TrigBypass (ignorar disparo) .....	126
TRIGGER INDICATOR	
(indicador de disparo) .....	11
Trigger Level (nivel de activación) ....	137
TriggerMode (modo de activación) ....	137
TriggerNo (número de disparador) .....	26
TrigLink (enlace de disparo) .....	94
TrigMono/Poly (disparador	
monofónico o polifónico) .....	94
TrigVelocity (velocidad de disparo) .....	94
Tune (afinación) .....	124
TUNING (afinación) .....	106
Tuning (afinación) .....	80
Type (tipo de fundido) .....	144
Type (Tipo de grabación) .....	44
TYPE (tipo) .....	114, 115, 116, 121, 133
Type (tipo) .....	97, 128, 129, 144, 145

## U

USB, terminales .....	12
Used/Total (utilizada/total) .....	136
USR.KIT .....	103
Usuario, nº y banco voz de usuario ....	146
Usuario, nº y banco voz	
de usuario como destino .....	146
Usuario, nº y banco voz	
de usuario como fuente .....	146
Usuario, número y banco	
de voz de usuario .....	115

## V

Variación a coro .....	89
Variación a reverberación .....	89
Variación, categoría de efecto .....	89
Variación, panorámica de .....	89
Variación, retorno de .....	89
Variación, tipo de efecto de .....	89
Variation (variación) .....	68, 144
VarSend (transmisión de variación) .....	81
VCE NUM (número de voz) .....	96
VEL (velocidad) .....	110
VELOCITY LIMIT (límite	
de velocidad) .....	87
VelSensDpt (profundidad	
de sensibilidad de velocidad) .....	85
VelSensOfs (compensación	
de sensibilidad de velocidad .....	85
Voces, categorías de conjuntos	
de voces .....	40, 79
Voces, conjunto .....	40, 62
Voces, número del conjunto	
de voces .....	41, 79
Voice Job (trabajo de voz) .....	103
VOICE NUM (número de voz) .....	103
VOLUME (ACC) .....	105
VOLUME (corcheas) .....	105
VOLUME (negra) .....	105
VOLUME (semicorcheas) .....	105
VOLUME (tresillo de corcheas) .....	105
VOLUME (Volumen) .....	96, 103
Volume (volumen) .....	80, 95, 124, 128
Volume Label (etiqueta de volumen) ...	123
Voz de usuario .....	136

## W

WAH .....	70
-----------	----

## Z

ZOOM -, + .....	140
-----------------	-----



For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México S.A. de C.V.**  
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,  
Col. Guadalupe del Moral  
C.P. 09300, México, D.F., México  
Tel: 55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,  
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL  
Tel: 011-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
**Sucursal de Argentina**  
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte  
Madero Este-C1107CEK  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 011-4119-7000

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music U.K. Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH**  
**Branch Switzerland in Zürich**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: 01-383 3990

### AUSTRIA

**Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-60203900

### CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-602039025

### POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH**  
**Branch Sp.z o.o. Oddział w Polsce**  
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland  
Tel: 022-868-07-57

### THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe Branch Benelux**  
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: 0347-358 040

### FRANCE

**Yamaha Musique France**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.**  
**Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Música Ibérica, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid), Spain  
Tel: 91-639-8888

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece  
Tel: 01-228 2160

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,  
Iceland  
Tel: 525 5000

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia)**  
Office 4015, entrance 2, 21/5 Kuznetskii  
Most street, Moscow, 107996, Russia  
Tel: 495 626 0660

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,  
Dubai, United Arab Emirates  
Tel: +971-4-881-5868

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: 021-6247-2211

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Pvt. Ltd.**  
5F Ambience Corporate Tower Ambience Mall Complex  
Ambience Island, NH-8, Gurgaon-122001, Haryana, India  
Tel: 0124-466-5551

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)**  
**PT. Nusantara**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,  
Kangnam-Gu, Seoul, Korea  
Tel: 080-004-0022

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-78030900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
#03-11 A-Z Building  
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015  
Tel: 747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.  
Taiwan 104, R.O.C.  
Tel: 02-2511-8688

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
4, 6, 15 and 16<sup>th</sup> floor, Siam Motors Building,  
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 02-215-2626

### OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Works LTD**  
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

**HEAD OFFICE** **Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2432



Yamaha Drums global web site:  
<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2007 Yamaha Corporation